



FACULTAD DE EDUCACIÓN

**“LA EVALUACIÓN FORMATIVA Y LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN
ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE “AGUSTINIANO
SAN MARTÍN DE PORRES”**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

AUTOR

BACHILLER: CARMEN JACINTA ROCA VALENCIA

<https://orcid.org/0009-0002-0492-2953>

ASESOR

MAG.: MARIA LEOVINA MELENDEZ MENDOZA

<https://orcid.org/0009-0002-8623-0554>

LIMA – PERU- 2025

DEDICATORIA

A mis padres, aunque ya no se encuentran conmigo siempre me incentivaron a seguir perseverando como persona y profesional.

A mis hermanas Magaly y Joannie que siempre me brindaron su apoyo incondicional para concluir con el objetivo de llegar a ser profesional.

AGRADECIMIENTO

A los catedráticos de la Universidad Garcilaso de la Vega por impartir sus conocimientos para mi crecimiento académico.

A la plana directiva donde laboré y continúo trabajando, siempre me brindaron su apoyo con sus conocimientos para fortalecer el desempeño profesional.

A la Mag. María Meléndez Mendoza por su asesoría, compromiso, dedicación y por guiarme en este proyecto desde el inicio.

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

La evaluación formativa y los juegos educativos se integran de manera efectiva en el proceso de enseñanza en la educación primaria. La valoración continua tiene como objetivo recopilar información estructurada sobre el progreso de los estudiantes, lo que facilita la orientación y mejora de sus conocimientos. En este contexto, los juegos educativos se convierten en herramientas valiosas para la enseñanza, ya que permiten observar de manera natural cómo aplican lo aprendido, desarrollan habilidades y exhiben comportamientos al enfrentar los retos del juego.

The dynamic and stimulating environment created by games allows assessment to focus on the process rather than just the final results. Through these playful activities, teachers can identify students' prior knowledge, the strategies they use, their difficulties in understanding, and their overall level of comprehension. This allows them to provide relevant and useful feedback. At the same time, students receive immediate feedback on their progress and areas for improvement, which fosters self-organization and promotes more meaningful learning.

Además, los juegos educativos contribuyen a una valoración genuina, ya que los niños demuestran sus conocimientos en situaciones reales o ficticias que requieren habilidades como la colaboración, el pensamiento crítico y la comunicación. Por lo tanto, combinar la evaluación continua con estrategias lúdicas transforma la educación en una experiencia más activa e inclusiva, centrada en el estudiante y alineada con enfoques pedagógicos contemporáneos.

Palabras claves: Evaluación formativa, Juegos didácticos, Aprendizaje significativo, Estrategias lúdicas y Educación Primaria

ABSTRACT AND KEYWORDS

Formative assessment and educational games are effectively integrated into the teaching process in primary education. Continuous assessment aims to gather structured information about student progress, facilitating guidance and improvement of their knowledge. In this context, educational games become valuable teaching tools, as they allow for natural observation of how students apply what they have learned, develop skills, and exhibit behaviors when facing game challenges.

The dynamic and motivating environment created by games facilitates an assessment focused on processes rather than final results. Through playful activities, teachers can identify prior knowledge, strategies used, conceptual difficulties, and levels of understanding, enabling them to provide timely and relevant feedback. At the same time, students receive immediate feedback on their progress and areas for improvement, strengthening their self-regulation and promoting more meaningful learning.

Furthermore, educational games contribute to genuine assessment, as children demonstrate their knowledge in real or fictional situations that require skills such as collaboration, critical thinking, and communication. Therefore, combining continuous assessment with play-based strategies transforms education into a more active and inclusive experience, centered on the student and aligned with contemporary pedagogical approaches.

Keywords: Formative assessment, Educational games, Meaningful learning, Playful strategies and Primary Education.

INDICE GENERAL.

CARATULA

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES.....	iii
ABSTRACT AND KEYWORDS	iv
INDICE GENERAL.	v
INDICE DE TABLAS.....	vi
INDICE DE FIGURAS.....	vi
INTRODUCCIÓN	vii
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES.....	9
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA O INSTITUCIÓN.....	9
1.1.1. Datos Generales de la Institución.....	9
1.1.2. Reseña Histórica de la Institución	9
1.1.3. Finalidad:.....	10
1.1.4. Objetivos generales y específicos:	11
1.1.5. Funciones	12
1.1.6. Organigrama Estructural.	13
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO.....	14
1.3. UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y CONTEXTO SOCIO ECONÓMICO.....	15
1.4. MISIÓN – VISIÓN.....	18
CAPITULO II: DESCRIPCION GENERAL DE LA EXPERIENCIA.....	19
2.1. ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA.....	19
2.2. PROPOSITO DEL PUESTO Y FUNCIONES ASIGNADAS.....	20
2.3. APLICACIÓN DE LA TEORIA EN LA PRÁCTICA DEL DESEMPEÑO PROFESIONAL.....	21
CAPITULO III FUNDAMENTOS DEL TEMA ELIGIDO.....	22
3.1. DESCRICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.....	22
3.2. TEORIA SOBRE LA PROBLEMÁTICA	23
3.3 ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA.....	25
CAPÍTULO IV: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES.....	26
4.1. DESCRIPCIÓN DE ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN.....	26
4.2. EVALUACIÓN DE ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN.....	31
4.3. IMPLEMENTACION DE LA ALTERNATIVA SELECCIONADA, ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS	33

2. Uso sistemático de retroalimentación formativa durante actividades lúdicas	35
4.4. COSTOS DE IMPLEMENTACIÓN:	45
4.5. EVALUACIÓN DE FACTIBILIDAD DE LA IMPLEMENTACIÓN	46
CONCLUSIONES	49
RECOMENDACIONES	50

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Procedimientos de implementación.....	22
Tabla N° 2 Actividades estructurales.....	28
Tabla N° 3 Matriz de FODA.....	31

INDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Organigrama Estructural.....	13
Figura N° 1 Ubicacion	16

INTRODUCCIÓN

En la enseñanza básica, el aula es un sitio donde los chicos no solo juntan información, sino que también aprenden a adquirir saberes, equivocarse y superarse. Dentro de este marco, la valoración es clave, pues dirige el camino de aprender y permite al maestro ayudar a crecer las destrezas de los alumnos. A pesar de esto, en la vida escolar, la calificación usualmente se mira solo como la nota final, dejando de lado su rol de formar y orientar.

La calificación que sirve para mejorar se presenta como una vía que resalta el seguimiento continuo de lo aprendido, la opinión constructiva y que el estudiante se involucre en su propio aprender. Esta manera de ver ayuda a notar avances, problemas y puntos débiles, promoviendo pensar, controlarse y mejorar siempre. Pero, llevar a la práctica la evaluación que sirve para mejorar sigue siendo difícil para varios maestros, sobre todo si no hay métodos de enseñanza que animen a los alumnos a participar y comprometerse.

En este escenario, las actividades lúdicas educativas son muy importantes, ya que son una táctica de enseñanza que se parece a la vida de los niños. El jugar despierta el interés, da ganas y crea un ambiente de aprendizaje activo, donde los estudiantes participan, curiosoan y deciden cosas. Si los juegos se usan con una meta de enseñanza clara, se vuelven lugares valiosos para ver cómo actúan, juntar pruebas de lo aprendido y dar consejos útiles.

No obstante, en muchas clases primarias, a los juegos didácticos solo se les da un uso para divertirse, sin un lazo evidente con la evaluación que mejora ni con las metas de enseñanza. Este no vínculo reduce su valor educativo y minimiza las chances de usar el juego como un medio para acompañar y hacer mejor el aprendizaje de los estudiantes.

Frente a esto, el objetivo de este trabajo de fin de carrera es estudiar la conexión entre la calificación formativa y el uso de juegos didácticos en la escuela básica, destacando lo

importante de juntarlos de forma pensada y con sentido en lo que enseña el profesor. De esta forma, se quiere pensar en cómo el juego puede volverse un medio esencial para potenciar la evaluación que sirve para mejorar y ayudar a que los alumnos logren aprendizajes profundos.

El trabajo está organizado en cuatro capítulos: En el primer capítulo, presenta una descripción detallada de la estructura organizacional de la institución educativa, también expone las actividades generales, junto con la misión y visión de la organización, proporcionando un panorama completo de su funcionamiento. En el segundo capítulo, se realiza una descripción general de la experiencia laboral como tutora de aula, los cargos y responsabilidades asignadas, también aborda cómo se aplica la teoría en la práctica profesional para abordar problemáticas y contribuir al fortalecimiento institucional, asegurando así un impacto positivo en el medio educativo. En el tercer capítulo, el trabajo se desarrolla a través de una descripción teórica y un análisis de la problemática. Se examinan las teorías relevantes que sustentan la investigación, proporcionando un marco conceptual sólido, y se aborda la problemática identificada, explorando sus causas e implicaciones en el contexto educativo. En el cuarto capítulo, se presentan las alternativas de solución para la problemática identificada, junto con su implementación luego de una cuidadosa selección. Se definen las actividades y procedimientos necesarios, evaluando su factibilidad, y la importancia de la planificación y organización para asegurar un resultado favorable en el escenario educativo. La sección dedicada a las conclusiones y recomendaciones establece el propósito general de este trabajo de investigación. Aquí se sintetizan los hallazgos más relevantes y se ofrecen sugerencias prácticas que pueden orientar futuras acciones en el campo educativo. Este trabajo de investigación ofrece recomendaciones dirigidas a educadores y responsables de políticas educativas para promover el uso de los juegos didácticos en la enseñanza de las matemáticas.

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA O INSTITUCIÓN

1.1.1. Datos Generales de la Institución

- INSTITUCIÓN : “IE AGUSTINIANO SAN MARTÍN DE PORRES”
- DIRECCION : AV. GRAL. MANUEL I VIVANCO 911
- DISTRITO : PUEBLO LIBRE
- PROVINCIA : LIMA
- REGIÓN : LIMA
- NIVELES EDUCATIVOS QUE ATIENDE: PRIMARIA Y SECUNDARIA
- DOCUMENTO LEGAL DE LA CREACIÓN Y FECHA: R.D.Z. N°00201 del 28 de marzo 1973
- CÓDIGO MODULAR:1241256
- CÓDIGO DE LOCAL: 336917
- MODALIDAD : Educación Básica Regular
- GESTION : Privada
- TURNO : Mañana
- ZONA : Urbana
- LOCAL : Propio

1.1.2. Reseña Histórica de la Institución

La institución educativa privada Agustiniانو San Martín de Porres es gestionada por la Orden de Agustinos Recoletos. El 19 de marzo de 1965, tuvo lugar la bendición del primer edificio del colegio, coincidiendo con la festividad de San José, patrón y titular de la provincia que lleva su nombre. El 1 de abril del mismo año, el colegio Agustiniانو inició sus actividades bajo la dirección del padre Tomás Sáez Fernández, y en 1970 se inauguró el nivel secundario. En la actualidad, tras una reestructuración dentro de las provincias de la orden, pertenecemos a la provincia Santo Tomás de Villanueva.

La elección del nombre San Martín de Porres se debe a un acontecimiento importante en la Iglesia: su canonización como “Patrono de la justicia social” por el Papa Juan XXIII el 6

de mayo de 1962. Además, se le denomina Agustiniiano porque está dirigido por la Orden de Agustinos Recoletos, cuyo patrón es San Agustín. El colegio se basa en los principios del pensamiento agustiniano. Su enfoque pedagógico busca promover un desarrollo integral—espiritual, intelectual, moral y volitivo—con el fin de incentivar y potenciar todas las habilidades del alumno mediante el poder cognitivo del amor. La misión educativa se fundamenta en una convicción sólida: el amor potencia el conocimiento y viceversa.

1.1.3. Finalidad:

Es fomentar el desarrollo integral de cada individuo, revelando las habilidades que los estudiantes poseen en su interior, con el objetivo de construir una comunidad más equitativa y unida, fundamentada en la fe en Jesucristo. Nuestro lema es “Amor y Ciencia: Formar la mente y el espíritu”. Para alcanzar esta meta, nuestro enfoque se centra en tres dimensiones: la dimensión intelectual (relacionada con el conocimiento), la dimensión personal (vinculada a la determinación) y la dimensión social y espiritual (que entendemos como afecto). Al promover estas áreas, siguiendo el método agustiniano característico de nuestra congregación, logramos formar jóvenes felices, reflexivos y líderes que dejan una huella positiva en el mundo.

Dimensiones del Desarrollo

Dimensión Intelectual (El Conocimiento): Se manifiesta a través de una actitud de búsqueda constante de la realidad, comenzando desde uno mismo y dirigiéndose hacia la única Verdad, que es Jesús.

Dimensión Personal (La Determinación): Se expresa en la decisión de elegir lo correcto para alcanzar una verdadera felicidad. Ser libre implica ser dueño de uno mismo para dedicarse a Dios y al prójimo.

Dimensión Social y Espiritual (El Afecto): El deseo del bien actúa como una fuerza motivadora para las personas, guiándolas hacia acciones positivas. Esto impulsa a las personas a amar a los demás al reconocer en cada uno el reflejo divino.

1.1.4. Objetivos generales y específicos:

Objetivo general.

Brindar una educación integral que abarque el desarrollo cognitivo, personal y espiritual del estudiante, con el objetivo de potenciar sus habilidades y formar líderes críticos, justos y solidarios fundamentados en la fe en Cristo. Bajo el lema "Amor y Ciencia: Educar la mente y el corazón", se busca promover una sociedad más equitativa. Los objetivos específicos incluyen la formación de ciudadanos responsables, autónomos y participativos, capaces de transformar su entorno. Se fomenta la cultivación de valores como la verdad, libertad, amistad y justicia mediante una pedagogía agustiniana que fusiona el conocimiento con la introspección.

Objetivos específicos:

Fomentar la interioridad y el conocimiento: Facilitar que los estudiantes realicen investigaciones, experimenten y reflexionen, utilizando la ciencia y la tecnología como instrumentos para su crecimiento.

Desarrollar la dimensión personal y social: Educar a individuos que sean autónomos, comunicativos, libres, responsables y posean un sólido sentido de justicia y solidaridad.

Educar la mente y el corazón: Combinar el conocimiento académico con el desarrollo de la voluntad y el amor, buscando alcanzar la felicidad a través del bien, según los principios de San Agustín.

Formar ciudadanos comprometidos: Preparar a los alumnos para participar activamente en la sociedad y contribuir al avance del país, siendo conscientes de sus derechos y responsabilidades.

1.1.5. Funciones

- a) Fomentar el desarrollo integral de los estudiantes de primaria y secundaria en las áreas física, emocional, social, cognitiva y espiritual para garantizar aprendizajes significativos que respeten sus ritmos y estilos de aprendizaje.

- b) Incluir a las familias como actores esenciales en el proceso educativo, reconociendo su papel fundamental en el desarrollo educativo.

- c) Ofrecer entornos que garanticen la seguridad física, emocional y espiritual, así como la prevención de riesgos.

- d) Estimular el liderazgo pedagógico, la participación activa del personal docente y la toma de decisiones colaborativas.

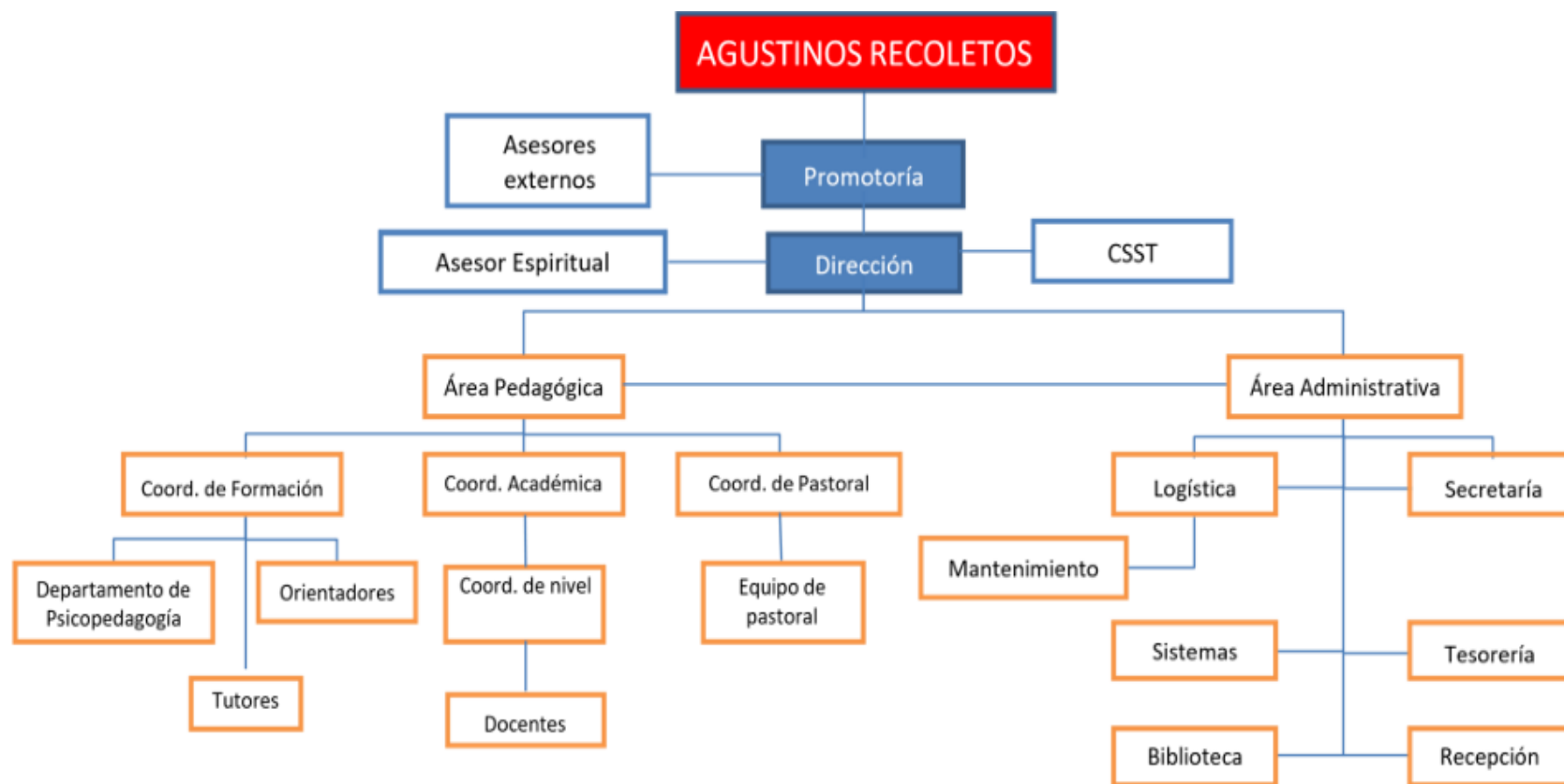
- e) Organizar oportunidades para la formación continua, el intercambio de experiencias y la actualización pedagógica con el fin de elevar la calidad educativa.

- f) Impulsar la inclusión y atender a la diversidad dentro del entorno educativo.

- g) Gestionar los recursos humanos, materiales y financieros de manera transparente y eficiente, además de buscar alianzas estratégicas con entidades públicas o privadas para mejorar la calidad del servicio educativo.

1.1.6. Organigrama Estructural.

Figura N° 1 Organigrama Estructural



1.2. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO

La misión educativa de la Orden de Agustinos Recoletos, consiste en la formación de la persona humana para una sociedad que tenga un gran proyecto común en el que todos nos sintamos hermanos. Queremos desarrollar esta misión desde los valores del Evangelio y desde un proyecto humanista cristiano. Nuestro lema es AMOR Y CIENCIA: Educar la mente y el corazón. Estas dos dimensiones buscan formar en un estilo de constante búsqueda de la verdad, dicha búsqueda parte del interior de la persona y trasciende a la única VERDAD que es Cristo. Es decir, llegar al conocimiento de las cosas en primer término para después disponerse a darse a Dios y a los hermanos. Para lograr nuestra propuesta nos enfocamos en tres campos:

1. El campo de la formación en la FE
2. El campo de formación HUMANA
3. El campo de la formación del CONOCIMIENTO

La propuesta pedagógica agustiniana considera los siguientes principios:

- Desarrollo de destrezas didácticas encaminadas a despertar el interés ante los propios deberes, y fomentar el diálogo en una relación fluida educador-alumno.
- Fomento de la autonomía personal en el aprendizaje en sintonía con el educador que se convierte en impulsor, facilitador y mediador del entusiasmo.
- Adecuación del proceso de enseñanza-aprendizaje a las capacidades individuales de todos y cada uno de los alumnos atendiendo a su diversidad y desarrollando su propia personalidad.
- Establecimiento del amor, la alegría, el entusiasmo y la cercanía como elementos dinamizadores de una enseñanza positiva y eficiente.

- Creación de un entorno cooperativo de aprendizaje con un alto nivel de compromiso interpersonal que impulse las expectativas del alumno y del educador. Toda nuestra propuesta pedagógica está orientada y guiada por el CNEB y es bañada, fortalecida e iluminada por la pedagogía agustiniana, que aporta a la educación actual principios metodológicos y pedagógicos encaminados a plasmar en la escuela la vivencia de la interioridad, de la investigación y la construcción del bien común.

1.3. UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y CONTEXTO SOCIO ECONÓMICO

La Institución Educativa Agustiniense San Martín de Porres se encuentra en Gral. Manuel Vivanco 911, en el distrito de Pueblo Libre, que forma parte de la provincia y departamento de Lima, Perú. Este distrito, ubicado en la zona centro-oeste de la capital, es reconocido por su ambiente residencial apacible, seguro y bien organizado. El colegio está inserto en un área urbana ya consolidada, rodeado de espacios verdes, avenidas principales, centros culturales, otras instituciones educativas y una variedad de servicios públicos y privados.

Pueblo Libre limita con los distritos de Jesús María, Magdalena del Mar, Breña y Lima Cercado, lo que facilita el acceso desde diversas partes de la ciudad. La ubicación del colegio en una zona con tráfico fluido y buena infraestructura urbana permite a estudiantes, familias y personal desplazarse con facilidad, creando así condiciones propicias para el desarrollo tanto de actividades escolares como comunitarias.

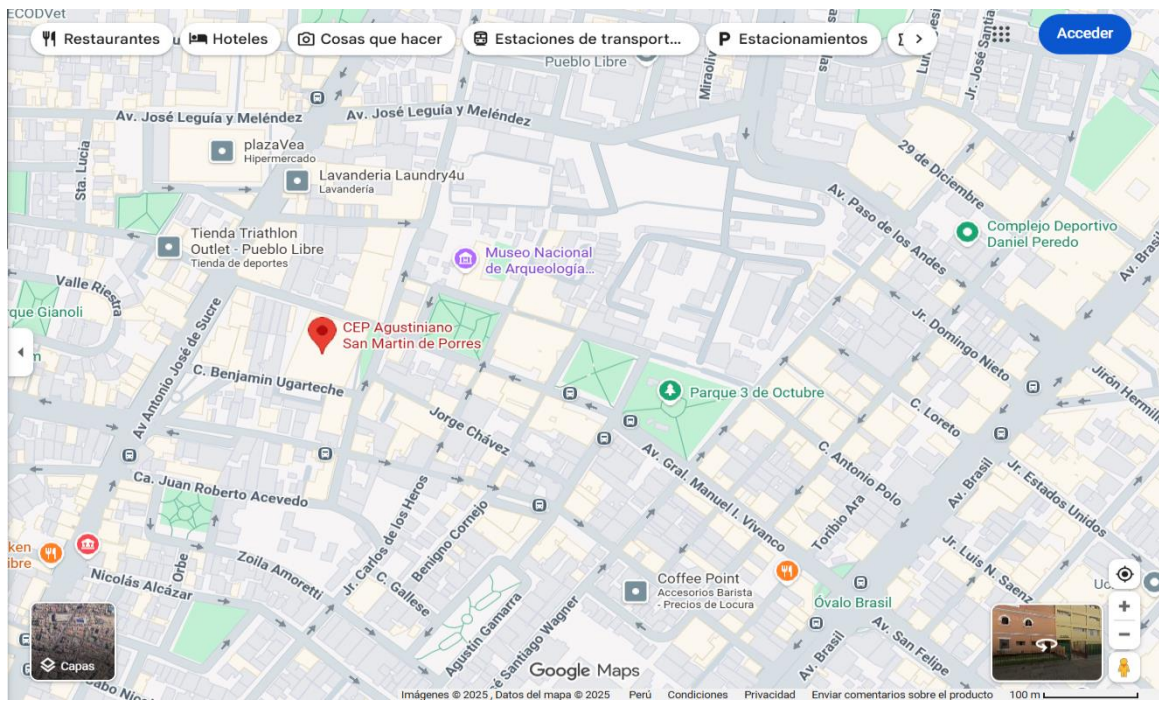


Figura N° 2 Ubicación

Contexto socioeconómico

El distrito de Pueblo Libre está habitado mayoritariamente por personas que pertenecen a los estratos socioeconómicos medio y medio alto, compuesto por familias de profesionales, empleados en el sector público y privado, emprendedores y docentes universitarios. Esta área se distingue por su rica identidad histórica y cultural, valorada por su ambiente sereno, su dedicación a la educación y la calidad de los servicios que ofrece.

Las familias que forman parte de la comunidad educativa del colegio Agustiniانو suelen apreciar una formación integral, así como la disciplina y el enfoque humanista y religioso característico de la Orden de Agustinos Recoletos. Generalmente consideran la educación como una prioridad, eligiendo instituciones que ofrezcan apoyo académico, desarrollo emocional, formación en valores y altos estándares educativos.

El entorno urbano de Pueblo Libre facilita el aprendizaje, ya que brinda acceso a museos, bibliotecas, parques, centros de salud y espacios culturales. Sin embargo, al igual que en muchos distritos de Lima, enfrenta desafíos relacionados con el tráfico vehicular, la diversidad cultural y el crecimiento demográfico. En respuesta a estas situaciones, el colegio impulsa programas sobre ciudadanía, establece normas para la convivencia y fomenta una comunicación activa con las familias para fortalecer el desarrollo integral de sus estudiantes.

ACTIVIDAD GENERAL O AREA DE DESEMPEÑO

La actividad central se centra en la educación integral católica dirigida a niños y adolescentes, con énfasis en la enseñanza de los valores agustinianos (interioridad, verdad, libertad, amistad, comunidad y justicia) y el logro de la excelencia académica. El objetivo es promover el

desarrollo completo del ser humano desde una perspectiva que combina amor y ciencia, fundamentada en la pedagogía agustiniana y en los principios de la Orden Agustino Recoleta.

1.4. MISIÓN – VISIÓN

MISIÓN

Somos una institución educativa privada de carácter católico que se fundamenta en la pedagogía agustiniana y los valores promovidos por San Martín. Nuestra misión consiste en proporcionar una educación integral a niños, niñas y adolescentes, favoreciendo el desarrollo de su interioridad en interacción con los demás, así como un permanente deseo de conocimiento sustentado en la libertad y la verdad. Promovemos la creatividad, el espíritu emprendedor y el cuidado del medio ambiente, contribuyendo así a la construcción de una sociedad más justa y solidaria.

VISIÓN

Aspiramos a ser una comunidad evangelizadora orientada por la pedagogía agustiniana y la espiritualidad recoleta. Nuestro propósito es formar individuos comprometidos con la búsqueda continua de la Verdad y el bien común, actuando como agentes de cambio para edificar una sociedad más equitativa y fraterna.

CAPITULO II: DESCRIPCION GENERAL DE LA EXPERIENCIA

2.1. ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA

- a. Promover en la comunidad educativa la vivencia del carisma de la Orden Agustino Recoleta.
- b. Cumplir con el Reglamento Interno del colegio y seguir las directrices laborales y los protocolos relacionados con la salud y seguridad.
- c. Conocer y entender las características específicas de cada alumno en su grado y sección, desarrollando contenidos basados en enfoques pedagógicos que favorezcan su formación integral.
- d. Planificar y evaluar constantemente el aprendizaje de los estudiantes, aplicando métodos pedagógicos eficaces y utilizando los recursos disponibles para tomar decisiones informadas y proporcionar retroalimentación, considerando las diferencias individuales y el contexto familiar.
- e. Guiar el proceso educativo mediante un dominio adecuado de los contenidos disciplinares, implementando estrategias y recursos relevantes que faciliten un aprendizaje reflexivo y crítico sobre la resolución de problemas vinculados a sus experiencias e intereses culturales.
- f. Presentar la programación anual, unidades didácticas, sesiones de aprendizaje, entre otros, dentro de los plazos establecidos por la institución educativa al asesor correspondiente para su revisión adecuada.
- g. Organizar visitas educativas en su área específica, estableciendo objetivos que contribuyan al desarrollo de competencias pertinentes.
- h. Utilizar eficazmente las TIC como herramientas transversales en el ámbito académico.
- i. Crear un entorno propicio para el aprendizaje que promueva una convivencia democrática e inclusiva, reconociendo la diversidad en todas sus formas con el objetivo de formar ciudadanos críticos e interculturales.
- j. Participar activamente con una actitud democrática, crítica y colaborativa en la gestión escolar, contribuyendo a la construcción continua del Proyecto Educativo Institucional.
- k. Identificar problemas que puedan afectar el desarrollo socioemocional del estudiante, así como su aprendizaje; buscar soluciones adecuadas e informar al tutor cuando sea necesario.

- l. Fomentar la colaboración con las familias respecto al aprendizaje de los alumnos.
- m. Involucrarse en experiencias significativas para su desarrollo profesional (cursos de capacitación, reuniones generales o específicas, formaciones pastorales, entre otras), alineándose con las necesidades de los estudiantes.
- n. Colaborar en actividades formativas y otras iniciativas; además cumplir funciones específicas durante recreos y salidas escolares.
- o. Registrar quincenalmente las calificaciones en el sistema Intranet junto con tareas u otras asignaciones según corresponda.
- p. Revisar diariamente su correo electrónico y confirmar su recepción.
- q. Realizar funciones adicionales asignadas (comisiones, reflexiones matutinas, reemplazos entre otros) que correspondan a la naturaleza del puesto.
- r. Convocar periódicamente reuniones con los padres de familia del aula que preside y liderarlas adecuadamente.
- s. Asistir puntualmente a reuniones ordinarias, encuentros por nivel o especialidad, así como asambleas extraordinarias convocadas por la institución.

2.2. PROPOSITO DEL PUESTO Y FUNCIONES ASIGNADAS

Garantizar que los estudiantes de sexto grado adquieran aprendizajes significativos, fomentando el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la aplicación práctica de conocimientos en las disciplinas de Matemáticas y Ciencia y Tecnología. Además, se busca incentivar valores, hábitos de investigación y actitudes científicas, alineados con el enfoque formativo, el Proyecto Educativo Institucional y el modelo pedagógico del Colegio Agustiniense San Martín de Porres.

Funciones Asignadas

- Planificar sesiones de aprendizaje que estén en consonancia con el Currículo Nacional y el enfoque pedagógico del colegio.
- Desarrollar actividades que estimulen la investigación, experimentación y razonamiento lógico-matemático.

- Implementar estrategias metodológicas innovadoras, incluyendo el uso de materiales concretos, experimentos y resolución de problemas.
- Realizar evaluaciones formativas continuas a través de evidencias, retroalimentación oportuna y acompañamiento al estudiante.
- Gestionar un ambiente aula que promueva la convivencia armoniosa y el respeto entre los alumnos.
- Elaborar y adaptar materiales educativos que satisfagan las necesidades y estilos de aprendizaje del grupo.
- Registrar y reportar los progresos de los estudiantes en los sistemas de evaluación institucionales.
- Coordinar con el equipo docente y directivo para asegurar consistencia en la planificación y desarrollo de proyectos interdisciplinarios.
- Promover un uso responsable de los recursos y materiales en laboratorio dentro del área de Ciencia y Tecnología.
- Mantener una comunicación constante y respetuosa con los padres sobre el proceso educativo de sus hijos.

2.3. APLICACIÓN DE LA TEORÍA EN LA PRÁCTICA DEL DESEMPEÑO PROFESIONAL

Se manifiesta en la combinación de la evaluación formativa y los juegos educativos como elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria. Estas tácticas favorecen un acompañamiento continuo del aprendizaje de los alumnos, atendiendo a sus ritmos, intereses y requerimientos.

En el ámbito pedagógico, la evaluación formativa se lleva a cabo mediante la observación, la conversación y la retroalimentación constante durante la realización de actividades lúdicas. Los juegos educativos promueven la participación activa, el trabajo en equipo y la manifestación de ideas, convirtiéndose en una fuente incesante de pruebas del aprendizaje.

Igualmente, la utilización del juego permite que los alumnos identifiquen sus logros y obstáculos, fomentando la reflexión y la capacidad de auto-regulación. Desde la perspectiva

del docente, la información recopilada ayuda a ajustar los métodos de enseñanza y fortalecer los conocimientos adquiridos.

En resumen, la conexión entre evaluación formativa y juegos educativos favorece una práctica pedagógica activa, centrada en el alumno y dirigida hacia la mejora continua del aprendizaje.

CAPITULO III FUNDAMENTOS DEL TEMA ELIGIDO

3.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.

En la institución educativa Agustiniano San Martín de Porres se ha identificado un reto relacionado con el uso limitado de la evaluación formativa y las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de los alumnos de sexto grado de primaria. A pesar de que los lineamientos educativos nacionales promueven un enfoque centrado en el desarrollo de competencias, todavía prevalecen métodos tradicionales de evaluación que se enfocan más en calificar, medir contenidos y cumplir tareas, en lugar de profundizar en la comprensión y facilitar el aprendizaje. Diferentes investigaciones han demostrado que la evaluación formativa es esencial para mejorar tanto el rendimiento como la participación estudiantil. Sin embargo, en las aulas del sexto grado, se nota que los estudiantes no siempre comprenden claramente los criterios evaluativos, lo cual restringe su capacidad para reflexionar sobre sus avances y desafíos. Esta falta de claridad repercute negativamente en su autonomía y en su proceso decisional durante la educación. Respecto a las estrategias pedagógicas, varios estudios indican que la utilización de juegos educativos aumenta la motivación, promueve una participación activa y ayuda a desarrollar aprendizajes significativos.

Por consiguiente, se hace evidente la necesidad de investigar cómo el fortalecimiento de la evaluación formativa y la integración sistemática de estrategias lúdicas pueden transformar las prácticas educativas. educativa, promoviendo aprendizajes significativos,

autónomos y contextualizados.

3.2. TEORIA SOBRE LA PROBLEMÁTICA

1. Concepción tradicional de la evaluación y sus limitaciones

Durante un largo periodo, la evaluación educativa ha sido considerada principalmente como una herramienta de control destinada a verificar resultados y asignar calificaciones al final de un proceso de enseñanza. Esta visión tradicional pone énfasis en el resultado final del aprendizaje, desestimando el seguimiento del proceso que permite entender cómo los estudiantes aprenden. Scriven (1967) señala que este enfoque limita el aspecto pedagógico de la evaluación, ya que no proporciona suficiente información para mejorar el aprendizaje en su desarrollo.

De manera análoga, Stiggins (2005) indica que una evaluación centrada únicamente en la medición ofrece pocas oportunidades para que los estudiantes comprendan sus errores y avances, lo cual restringe su participación activa en el aprendizaje. En el ámbito de la educación primaria, esta práctica es especialmente problemática, dado que los alumnos necesitan orientación continua y acompañamiento para construir conocimientos significativos.

2. La evaluación formativa como enfoque para la mejora del aprendizaje.

Ante estas limitaciones, surge la evaluación formativa como un enfoque que entiende la evaluación como un proceso continuo, sistemático y enfocado en mejorar el aprendizaje. Black y Wiliam (1998) argumentan que esta forma de evaluación tiene un impacto positivo cuando brinda retroalimentación frecuente y permite al estudiante participar activamente en la regulación de su propio aprendizaje. Este enfoque reconoce la evaluación como parte integral del proceso educativo, no como una actividad aislada.

Sadler (1989) añade a esta perspectiva que la efectividad de la evaluación formativa se manifiesta cuando los alumnos conocen los criterios de logro, comparan su desempeño con esos criterios y utilizan la retroalimentación para progresar. Asimismo, Hattie y Timperley (2007) subrayan que una retroalimentación formativa enfocada en el proceso y en la autorregulación fomenta

aprendizajes más profundos y duraderos, particularmente en las primeras etapas educativas.

3. El juego como base del aprendizaje infantil.

Desde una perspectiva del desarrollo infantil, se ha reconocido ampliamente al juego como un medio fundamental para el aprendizaje. Según Piaget (1962), el juego es esencial para el desarrollo cognitivo porque permite a los niños experimentar, explorar y construir conocimiento a través de acciones. Mediante el juego, los estudiantes desarrollan habilidades críticas relacionadas con pensamiento crítico, resolución de problemas y creatividad.

Vygotsky (1978), por su parte, enfatiza el valor del juego como espacio para interacción social donde los niños desarrollan habilidades superiores mediante colaboración, lenguaje y mediación por parte de adultos o compañeros. De este modo, el juego no solo cumple funciones recreativas sino también educativas al facilitar aprendizajes significativos dentro de la zona de desarrollo próximo.

4. El juego didáctico como estrategia pedagógica.

Cuando se planifica con intención pedagógica adecuada, el juego didáctico se transforma en una estrategia eficaz para fomentar un aprendizaje activo. Bruner (1986) sostiene que el aprendizaje tiene mayor significado cuando los estudiantes descubren, experimentan y reflexionan; estos elementos son potenciados a través de actividades lúdicas bien organizadas. De igual manera, Ausubel (2002) afirma que se produce un aprendizaje significativo cuando nuevos conocimientos están relacionados con experiencias previas; esto puede lograrse mediante juegos.

No obstante, en muchos contextos educativos se tiende a ver al juego solamente como una actividad recreativa. Díaz Barriga (2006) advierte sobre la necesidad de alinear las estrategias didácticas con los objetivos educativos y criterios evaluativos; si esto no ocurre, las estrategias pierden valor formativo. Cuando no hay conexión entre juego y evaluación se desaprovecha su potencial para observar procesos educativos, recoger evidencias e impulsar reflexiones.

5. Falta de integración entre evaluación formativa y juegos didácticos.

Uno de los retos principales en educación primaria es la escasa conexión entre evaluaciones formativas y juegos utilizados como herramientas pedagógicas. Anijovich y Mora (2009) indican que las evaluaciones formativas requieren crear situaciones didácticas donde los estudiantes puedan actuar reflexivamente mientras reciben retroalimentación adecuada; sin embargo, esto no siempre sucede durante actividades lúdicas.

Esta desconexión presenta dificultades tanto para docentes como para alumnos: por un lado, los maestros tienen problemas para recolectar evidencias claras sobre el aprendizaje durante las dinámicas lúdicas; por otro lado, los estudiantes carecen de claridad sobre lo que se espera de ellos o cómo pueden mejorar sus desempeños. Como resultado, esto limita tanto el desarrollo competencial como reduce efectivamente el impacto evaluativo sobre el aprendizaje.

6. Importancia del fortalecimiento de competencias docentes.

Entender las bases teóricas detrás de la evaluación formativa junto con las estrategias basadas en juegos resulta crucial para perfeccionar prácticas pedagógicas. Perrenoud (2008) sostiene que evaluar con fines educativos implica desarrollar competencias profesionales capaces de observar e interpretar procesos aprendidos, así como proporcionar retroalimentación efectiva durante esos procesos. En educación primaria esta competencia cobra especial importancia debido a las necesidades constantes de apoyo motivacional por parte del docente hacia sus alumnos.

Así pues, lograr una integración coherente entre evaluaciones formativas e intervenciones lúdicas no solo responde a fundamentos teóricos sino también a necesidades pedagógicas concretas orientadas a atender características diversas e intereses específicos dentro del alumnado primario; todo ello contribuyendo así hacia aprendizajes significativos junto con un desarrollo integral adecuado.

3.3 ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA

Aquí presentamos los temas del problema que surge en torno a la evaluación formativa y los juegos

educativos en la educación primaria, al tiempo que destacamos el uso continuo de medidas de evaluación convencionales donde las calificaciones eclipsan los procesos de aprendizaje. Tal comportamiento limita la retroalimentación efectiva y reduce el valor pedagógico de la evaluación utilizada como un mecanismo de mejora continua. Además, los juegos a menudo se utilizan solos y sin rumbo, careciendo de un uso educativo claro; por lo tanto, limitan su impacto como recurso para evidenciar el aprendizaje. Esta desconexión revela un mapeo desarticulado de la estrategia entre la planificación, la evaluación y la enseñanza. De manera crítica, el uso restringido de la evaluación formativa obstaculiza la participación activa de los estudiantes en su propia educación y sofoca el desarrollo de la autonomía individual y la autorregulación. Es bastante claro entonces que estas prácticas de enseñanza deben ser repensadas, y los juegos educativos integrados como mecanismos evaluativos que faciliten el aprendizaje y realmente aborden las necesidades de aprendizaje, deben convertirse en una realidad.

CAPÍTULO IV: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES

4.1. DESCRIPCIÓN DE ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN

Existen varias soluciones a los desafíos observados tanto en el uso de la evaluación formativa como en el uso inadvertido de juegos educativos en la educación primaria y con respecto al fortalecimiento de la práctica pedagógica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Las propuestas buscaron integrar coherentemente ambas estrategias en un marco general, considerando el entorno del aula y las necesidades únicas de los estudiantes de nivel primario.

1. Se planificó sesiones de aprendizaje que conectaron específicamente los juegos educativos y la evaluación formativa.

Esto incluyó desarrollar actividades lúdicas, que tuvieron objetivos claros y parámetros definidos que permitieron monitorear el desempeño de los estudiantes en el juego. Así, el juego se transformó de un pasatiempo aislado a un mecanismo para adquirir datos y proporcionar retroalimentación rápida.

El objetivo específico fue integrar juegos educativos en la planificación de sesiones de aprendizaje como estrategias pedagógicas alineadas con los propósitos y criterios de evaluación, con el fin de recopilar evidencias de aprendizaje y fortalecer el seguimiento continuo del progreso de los estudiantes de educación primaria.

2. Otra fue el uso sistemático de la retroalimentación formativa durante y después de las actividades de juego.

A través de preguntas exploratorias, comentarios claros y reflexivos, y diálogos reflexivos, se ayuda a los estudiantes a identificar lo que están logrando y a encontrar formas de mejorar y avanzar. Dicha retroalimentación, proporcionó un ambiente de confianza y respeto, estimuló la reflexión y fortaleció la voluntad de aprender.

El objetivo específico fue aplicar retroalimentación formativa de manera oportuna y descriptiva durante y después de los juegos educativos, con el fin de guiar a los estudiantes en la identificación de sus logros y dificultades, promoviendo la reflexión y la mejora progresiva de su aprendizaje.

3. Se fortaleció las capacidades de los educadores en la evaluación formativa y en el aprendizaje para usar nuevos materiales de enseñanza o apropiados para juegos a través de la reflexión.

El apoyo y los espacios de trabajo colaborativo permiten el intercambio de experiencias, la práctica compartida y la planificación conjunta ofrecieron a los docentes un camino para

integrar progresivamente estrategias lúdicas en línea con la evaluación formativa, logrando una práctica más coherente y efectiva.

El objetivo específico fue fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes en la aplicación de la evaluación formativa y el uso intencional de juegos educativos, a través de espacios de reflexión y trabajo colaborativo, con el fin de mejorar la coherencia y efectividad de las prácticas evaluativas en la educación primaria.

Estas opciones colectivamente buscaron dar a la evaluación una transformación continua y significativa para ser un proceso, donde el juego se convirtió en un proceso activo y significativo de observación, retroalimentación y enseñanza, donde el juego fue una herramienta efectiva de enseñanza y aprendizaje y la evaluación ayudó al niño en el desarrollo de su aprendizaje a través del juego, lo cual es importante para que los alumnos de primaria formen parte del desarrollo integral.

Tabla N° 1 Procedimientos de implementación

ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA											INDICADOR DE RESULTADO	
		M	A	M	J	J	A	S	O	N	D			
1. Planificación de sesiones de aprendizaje que integren juegos	Elaboración de sesiones de aprendizaje que integren juegos didácticos alineados a los propósitos de aprendizaje.	X												% de Sesiones planificadas que integran juegos didácticos y criterios de evaluación formativa.

educativos y evaluación formativa	Definición y selección de criterios de evaluación para las actividades lúdicas.	X	X	X	X	X	X	X	X			
	Selección de juegos didácticos adecuados a la edad y contexto de los estudiantes.			X								Instrumentos de evaluación aplicados durante los juegos
	Diseño de instrumentos simples para recoger evidencias durante el juego.			X								
	Socialización de criterios y propósitos con los estudiantes antes del juego.			X								
	Ajuste de las sesiones según los resultados observados.				X							
2. Uso sistemático de retroalimentación formativa durante actividades lúdicas	Observación del desempeño de los estudiantes durante el desarrollo de los juegos.			X								% de observaciones que reconocen la importancia la participación de los estudiantes en los juegos didácticos.
	Formulación de preguntas orientadoras durante el juego.				X							
	Emisión de retroalimentación				X							

	descriptiva enfocada en logros y aspectos por mejorar.											
	Realización de pausas pedagógicas para reflexionar sobre lo aprendido		X	X	X	X	X	X	X	X		
	Cierre reflexivo de las actividades lúdicas con participación estudiantil			X			X			X		
3. Fortalecimiento de las capacidades de los docentes en evaluación formativa y uso pedagógico de juegos	Reuniones pedagógicas sobre evaluación formativa y juegos didácticos	X										Docentes reflexionan sobre su práctica evaluativa.
	Intercambio de experiencias sobre el uso de juegos didácticos.		X									
	Revisión colaborativa de sesiones de aprendizaje.		X	X	X	X	X	X	X	X		

	Diseño de un banco de juegos didácticos evaluables.	X	X									Mejora sostenida en la práctica docente
	Observación entre pares para la mejora de la práctica pedagógica.							X				
	Evaluación final de las estrategias implementadas.									X		

4.2. EVALUACIÓN DE ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN

Se evaluaron las alternativas en función de los siguientes criterios: pertinencia pedagógica, viabilidad, impacto y sostenibilidad

1. Planificación de sesiones de aprendizaje que integren juegos educativos y evaluación formativa

Pertinencia pedagógica, esta alternativa resulta altamente relevante, ya que promueve la coherencia entre los propósitos de aprendizaje, las estrategias didácticas y la evaluación formativa. La incorporación intencional de juegos didácticos favorece un aprendizaje activo y significativo, acorde con el enfoque por competencias.

Viabilidad: su implementación es factible dentro del contexto escolar, debido a que se basa en la planificación regular del docente y en el uso de recursos accesibles. No requiere cambios estructurales, sino una reorganización consciente de las sesiones de aprendizaje.

Impacto: esta alternativa permite mejorar el seguimiento del progreso de los estudiantes, aumentar su motivación y facilitar la recogida de evidencias del aprendizaje, lo que contribuye al desarrollo de competencias de manera sostenida.

Sostenibilidad: al formar parte de la práctica pedagógica cotidiana.

Valoración: muy favorable, ya que existe coherencia entre el enfoque por competencias, la evaluación formativa y el uso del juego.

2. Uso sistemático de retroalimentación formativa durante actividades lúdicas

Pertinencia: Atendió a la necesidad de involucrar a la familia como actor clave en la formación integral del niño, reconociendo que el aprendizaje se enriquece con la participación del entorno familiar.

Viabilidad: Requirió de organización y compromiso de las familias. No implicó gastos significativos, pero sí demanda en estrategias motivacionales y de convocatoria constante.

Impacto: Medio–alto, ya que la participación activa de las familias contribuyó a fortalecer la creatividad de los niños y favorecer la continuidad de las experiencias de aprendizaje en el hogar.

Sostenibilidad: Su permanencia dependió del grado de compromiso que logró la institución en las familias. Puede variar debido a factores externos como el tiempo y disponibilidad de los padres.

Valoración: es muy favorable, debido a que fortalece el acompañamiento permanente del aprendizaje.

3. Aplicación del juego simbólico como estrategia pedagógica

Pertinencia: Constituyó el eje central de la propuesta, pues respondió de manera directa al problema identificado: el limitado desarrollo de la creatividad en la producción de textos, pues a través del juego los niños construyen historias, roles y escenarios que luego se expresan en sus producciones orales y escritas incipientes. Además, se articula con el enfoque del CNEB, que promueve aprendizajes significativos y contextualizados

Viabilidad: Fue altamente viable porque se desarrolló en el aula utilizando materiales disponibles

(juguetes, disfraces, objetos del entorno, sectores de juego, material reciclado, etc.) disponibles, adaptándose al contexto y a las características de los niños sin demandar grandes recursos económicos. Requirió más de creatividad y planificación docente que de grandes recursos materiales, lo que asegura su ejecución en cualquier institución educativa de nivel inicial.

Impacto: Muy alto, porque favoreció el desarrollo integral de los niños. Promovió la imaginación y la creatividad, la expresión oral y escrita mediante la narración de situaciones vividas en el juego, fortaleció la interacción social al asumir roles, negociar reglas y cooperar con sus pares, y generó un aprendizaje significativo al vincular lo vivido en el juego con experiencias reales. Asimismo, contribuyó al desarrollo de competencias comunicativas, socioemocionales y cognitivas, esenciales para la formación integral en la primera infancia.

Sostenibilidad: Su permanencia se garantiza de manera permanente porque el juego simbólico forma parte natural de la infancia y puede ser potenciado en las diferentes áreas de aprendizaje como parte de la práctica pedagógica, al integrarse dentro de la programación curricular. Además, los docentes pueden seguir perfeccionando su aplicación a través de la innovación pedagógica y la incorporación de nuevos materiales y escenarios de juego. A futuro, se proyecta como una estrategia de enseñanza que seguirá enriqueciendo la creatividad y el aprendizaje significativo de los niños en distintos contextos educativos.

Valoración: La valoración de esta alternativa es muy favorable, ya que incide directamente en la mejora de la práctica pedagógica. Es pertinente al promover el desarrollo profesional docente y la reflexión sobre la evaluación formativa. Su viabilidad es media, debido a que requiere tiempo y espacios institucionales de trabajo colaborativo.

4.3. IMPLEMENTACION DE LA ALTERNATIVA SELECCIONADA, ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS

La implementación de la estrategia basada en el juego didáctico y la evaluación formativa en la institución educativa Agustiniانو San Martín de Porres se desarrolló bajo las siguientes acciones:

A. Actividades estructuradas.

Tabla N° 1 *Actividades estructurales*

ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN	ACTIVIDADES	PROCEDIMIENTOS	CRONOGRAMA											INDICADOR DE RESULTADO		
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D				
1. Fortalecimiento de las competencias docentes mediante capacitación continua	Diseño de sesiones que incorporen juegos didácticos con criterios de evaluación claros	Análisis de competencias, selección de juegos.	X		X			X							% de Sesiones planificadas que integran juegos didácticos y criterios de evaluación formativa.	
		Definición de criterios e instrumentos de evaluación.		X												
	Elaboración de instrumentos de evaluación para actividades lúdicas	Diseño y validación de listas de cotejo y fichas de observación		X												
	Selección y adaptación de juegos didácticos considerando la edad, intereses y contexto de los estudiantes.	Se pidió a las docentes que presenten evidencias de experiencias significativas											X			Instrumentos de evaluación aplicados durante los juegos
	Socialización de criterios con los estudiantes	Explicación de propósitos y criterios antes del juego											X			

2. Uso sistemático de retroalimentación formativa durante actividades lúdicas	Observación del desempeño durante los juegos	Registro continuo de evidencias de aprendizaje			X	X	X						% de observaciones que reconocen la importancia la participación de los estudiantes en los juegos didácticos. Estudiantes mejoran su desempeño progresivamente
	Aplicación de retroalimentación descriptiva	Emisión de comentarios orales y escritos orientados a la mejora				X	X	X					
	Realización de pausas pedagógicas para dialogar brevemente sobre lo aprendido y las dificultades encontradas.	Se dialogo sobre lo positivo y negativo			X			X				X	
	Cierre reflexivo de las actividades lúdicas	Diálogo guiado sobre logros y dificultades					X	X					
3. Aplicación del juego didáctico como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas.	Juegos de retos con múltiples soluciones.	Juegos basados en situaciones problemáticas abiertas.		X	X								Docentes reflexionan sobre su práctica evaluativa.
	Juego de roles para la resolución creativa de problemas	Se asignan roles a los estudiantes dentro de una situación problemática planteada como juego.				X	X	X	X				
	Creación de juegos por los estudiantes	Los estudiantes diseñan un juego didáctico que presente un problema a resolver de manera creativa.						X	X	X	X		

	Reuniones pedagógicas y reflexión docente.	Análisis de prácticas evaluativas y estrategias lúdicas.			X			X			X		Mejora sostenida en la práctica docente
	Diseño de banco de juegos didácticos	Trabajo colaborativo para seleccionar y crear juegos evaluables					X	X	X	X			
	Evaluación y ajuste de las estrategias implementadas	Revisión de resultados y propuestas de mejora									X		

4.4. COSTOS DE IMPLEMENTACIÓN:

Durante el desarrollo e implementación de las acciones previstas en el presente trabajo no se generó ningún gasto monetario directo por parte de la institución educativa ni del docente responsable. La ejecución de las actividades se realizó de manera eficiente gracias a la colaboración de diversas editoriales educativas, las cuales brindaron apoyo mediante la implementación de cursos, capacitaciones y el acceso a recursos pedagógicos necesarios para el desarrollo de las propuestas planteadas.

Esta colaboración permitió cubrir los costos relacionados con la implementación de las actividades, tales como el uso de materiales educativos, recursos digitales y espacios de formación docente, sin que ello represente una carga económica para la institución. El apoyo recibido contribuyó significativamente al fortalecimiento de las competencias pedagógicas del docente y a la adecuada aplicación de las estrategias de evaluación formativa y juegos didácticos en el aula.

Asimismo, la articulación con las editoriales facilitó la actualización pedagógica y el acceso a herramientas metodológicas innovadoras, favoreciendo la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje. Gracias a esta cooperación, fue posible desarrollar las actividades planificadas conforme a los objetivos establecidos, garantizando la calidad de la intervención educativa y la sostenibilidad de las acciones implementadas.

En este sentido, la ausencia de gasto monetario no limitó el desarrollo del proyecto, sino que evidenció la importancia del trabajo colaborativo y el aprovechamiento de alianzas estratégicas como mecanismos eficaces para optimizar recursos y fortalecer la práctica docente.

4.5. EVALUACIÓN DE FACTIBILIDAD DE LA IMPLEMENTACIÓN

Factibilidad pedagógica

La propuesta es pedagógicamente viable, ya que integra la evaluación formativa y los juegos didácticos dentro del desarrollo regular de las sesiones de aprendizaje. Estas estrategias permiten recoger evidencias de aprendizaje en tiempo real y fortalecer la retroalimentación, sin alterar la secuencia curricular del 6.º grado.

Factibilidad curricular

Las actividades propuestas se articulan con el Currículo Nacional de Educación Básica, respetando las competencias, capacidades y desempeños esperados para el nivel. Los juegos didácticos se adaptan a las áreas curriculares, facilitando su aplicación transversal.

Factibilidad institucional

La institución educativa brinda las condiciones necesarias para la implementación, promoviendo prácticas innovadoras y el trabajo colaborativo. No se presentan restricciones administrativas que dificulten la ejecución de la propuesta.

Factibilidad económica

La implementación no genera gasto monetario para la institución ni para el docente. Los recursos utilizados provienen del aula y del apoyo de editoriales educativas que brindan cursos y materiales, cubriendo los costos de implementación.

Factibilidad de recursos humanos

El docente cuenta con la formación pedagógica y el acompañamiento necesario para aplicar las estrategias propuestas. La capacitación brindada por las editoriales fortalece las

competencias docentes para el uso de la evaluación formativa y los juegos didácticos.

Factibilidad temporal

Las actividades se desarrollan dentro del horario escolar establecido, sin requerir tiempos adicionales. La integración del juego y la evaluación formativa permite optimizar el tiempo de clase.

Factibilidad operativa

La propuesta es operativamente viable, ya que las actividades son de fácil aplicación y pueden ser ajustadas según el contexto del aula. La evaluación continua permite realizar mejoras durante la implementación.

La evaluación de factibilidad a través de la matriz FODA demostró que la estrategia educativa fundamentada en el juego didáctico y la evaluación formativa es tanto viable como sostenible en la institución educativa Agustiniانو San Martín de Porres.

Tabla N° 3 *Matriz de FODA*

Fortalezas	Oportunidades
Fomentan el aprendizaje activo y relevante a través de la utilización deliberada del juego como una estrategia educativa.	Concordancia con el enfoque de competencias y la evaluación formativa impulsados por el MINEDU.
Permiten la recopilación de evidencias genuinas para la evaluación formativa a lo largo del proceso educativo.	Acceso a recursos lúdicos, materiales tangibles y estrategias económicas para el aula.

Aumentan la motivación, la participación y el compromiso de los alumnos en la solución de problemas.	Motivación de los estudiantes hacia metodologías activas e innovadoras que incorporan el juego.
Promueven el crecimiento de la creatividad, así como la autonomía y la autorregulación en el aprendizaje.	Áreas institucionales destinadas a la reflexión pedagógica y la colaboración entre docentes.

Debilidades	Amenazas
Formación docente insuficiente en la creación y evaluación de juegos educativos con un enfoque formativo.	Resistencia de ciertos docentes y actores educativos ante la adopción de nuevos métodos.
Dificultad inicial para integrar el juego con criterios e instrumentos de evaluación bien definidos.	Exceso de carga administrativa que limita el tiempo disponible para la innovación en la enseñanza.
Tiempo limitado para la planificación minuciosa de actividades lúdicas que sean evaluables.	Visión del juego únicamente como una actividad recreativa, sin reconocer su potencial como herramienta de aprendizaje
Aplicación convencional de la evaluación, enfocada en los resultados en lugar de los procesos de aprendizaje.	Inexistencia de apoyo pedagógico constante que respalde la implementación de nuevas alternativas.

CONCLUSIONES

1. Cuando la evaluación formativa se realiza de manera intencionada y sistemática, es clave para mejorar el aprendizaje en la educación primaria. Esto se debe a que facilita el acompañamiento del proceso educativo del estudiante, proporciona retroalimentación oportuna y fomenta la reflexión sobre su progreso y desafíos.
2. La aplicación de juegos educativos como estrategia de enseñanza apoyó el compromiso y la motivación para aprender, involucrar a los estudiantes y generar creatividad en el aprendizaje
3. Esta integración de la evaluación formativa con estrategias lúdicas creó un enfoque cohesivo que facilitó la construcción de competencias, particularmente en los ámbitos de la resolución de problemas, la autonomía y la autorregulación del aprendizaje
4. La implementación de soluciones basadas en juegos educativos con un enfoque formativo requirió fortalecer las capacidades docentes, realizar una planificación reflexiva y asegurar el compromiso institucional.
5. Asimismo, la experiencia obtenida demuestra que la conexión entre la evaluación formativa y los juegos educativos no solo potencia el aprendizaje de los estudiantes, sino que también transforma la práctica docente. Esto fomenta una enseñanza más reflexiva, adaptable y centrada en el alumno. Este enfoque ayuda a crear entornos de aprendizaje inclusivos y relevantes, en consonancia con el enfoque por competencias del Currículo Nacional de Educación Básica.

RECOMENDACIONES

1. Promover el uso del juego simbólico en las planificaciones curriculares anuales, para garantizar su continuidad en el tiempo, asegurando que los beneficios observados en la creatividad y producción de textos de los niños se mantengan y consoliden.
2. Capacitar al personal docente en estrategias lúdicas y producción creativa de textos, realizando talleres, círculos de interaprendizaje y jornadas de reflexión pedagógica que incluyan el uso de técnicas de escritura creativa, el desarrollo de ambientes de aprendizaje innovadores y el aprovechamiento de recursos accesibles.
3. Se sugiere mantener un sistema de colaboración activa con las familias mediante campañas de recolección de materiales reciclables para la elaboración de diferentes artículos para la ambientación de los sectores de juego.
4. Sistematizar la experiencia, registrando evidencias, logros y desafíos encontrados durante su implementación y compartir buenas prácticas promoviendo la innovación educativa en otras instituciones del nivel inicial.
5. Realizar investigaciones pedagógicas que evalúen el impacto del juego simbólico en otras áreas del desarrollo infantil, como la comunicación oral, la autorregulación emocional, la empatía y la resolución pacífica de conflictos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Anijovich, R., & Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza: Otra mirada al quehacer en el aula*. Aique Grupo Editor.
2. Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
3. Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74.
<https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
4. Bruner, J. S. (1986). *Realidad mental y mundos posibles*. Gedisa.
5. Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. McGraw-Hill.
6. Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
7. Perrenoud, P. (2008). *Evaluar para aprender: ¿Qué evaluación para qué aprendizajes?* Graó.
8. Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
9. Sadler, D. R. (1989). Formative assessment and the design of instructional systems. *Instructional Science*, 18(2), 119–144. <https://doi.org/10.1007/BF00117714>
10. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.