

UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS (UAPA)



ESCUELA DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DE CENTROS EDUCATIVOS

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE
LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO, ESCUELA BÁSICA
REPÚBLICA DE GUATEMALA, DISTRITO EDUCATIVO 15-03, AÑO ESCOLAR 2023-
2024

TRABAJO FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR POR
EL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DE CENTROS
EDUCATIVOS

PRESENTADO POR:

ERNI SANAE PÉREZ CHÁVEZ

GRISELDA ALTAGRACIA MARTÍNEZ BÁEZ

ASESORA:

DRA. MARÍA REGINA TAVARES DE A.

SANTO DOMINGO ESTE

REPÚBLICA DOMINICANA

DICIEMBRE 2023

TABLA DE CONTENIDO

Dedicatorias Agradecimiento Resumen (en español e inglés) Introducción.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	12
1.1 Planteamiento del problema.....	12
1.2 Formulación del problema.....	17
1.3 Objetivo general.....	17
1.4. Justificación.....	18
1.6 Delimitación.....	25
1.7 Limitaciones.....	25
1.8. Cuadro de Operacionalización de Variables.....	27
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	32
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	33
2.2. Bases Teóricas que sustentan la investigación.....	40
2.2.1 Aproximación teórica a las actividades lúdicas.....	41
2.2.2 El juego: abordaje teórico.....	42
2.2.3 Del juego y su incorporación en el proceso de enseñar y aprender.....	44
2.2.4 Integración de las actividades lúdicas en el proceso didáctico.....	46
2.2.5 El proceso de aprendizaje, y el aprendizaje significativo.....	47
2.2.6 El aprendizaje significativo.....	50
2.2.7 Método Montessori: Un Enfoque Educativo Innovador.....	51
2.2.8 Marco conceptual.....	53
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	56
3.1. Enfoque, diseño y tipo de investigación.....	57
3.2. Técnicas e instrumentos.....	59
3.3. Población y muestra.....	59
3.4. Validez y Confiabilidad.....	61
3.5. Procedimiento para la recolección de datos.....	62
3.6. Procedimiento para el análisis de los datos.....	62
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN, INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS	

RESULTADOS.....	51
4.1 Presentación de los resultados de la investigación.....	52
4.2. Análisis de los resultados.....	67
CONCLUSIONES.....	70
RECOMENDACIONES.....	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	74
ANEXOS Y APENDICE.....	77

COMPENDIO

El presente trabajo de investigación está enfocado en identificar la incidencia de los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercer grado del nivel primario, Escuela Básica República de Guatemala. Se desarrolló en un enfoque mixto, en otras palabras, mantiene una orientación cualitativa y cuantitativa, con un diseño de carácter no experimental, a partir del cual se pretende contribuir a la resolución de la problemática, una vez que se entiende cómo puede favorecer la incorporación de estrategias lúdicas durante el proceso educativo de los estudiantes. Para ello se recolectó la información mediante la entrevista y la encuesta a una muestra de 32 estudiantes y 7 docentes. Del estudio se desprenden las siguientes conclusiones: es trascendental, para la consolidación de la calidad en los procesos formativos que el docente aplique estrategias didácticas que promuevan acciones en el estudiante donde el hacer sea una herramienta fundamental de aprendizaje; los docentes, fomentan el uso de recursos lúdicos en el desarrollo de sus actividades áulicas. Este hallazgo en el contexto de esta investigación, es importante destacar que una vez que la planta profesoral ha alcanzado plena consciencia de los resultados positivos que supone las estrategias lúdicas, se puede seguir planificando las actividades didácticas al tener presente la incorporación de estas estrategias, para consolidar los conocimientos y las competencias a desarrollar en los niños; en consecuencia se exhorta a los agentes de gestión y las maestras de la Escuela primaria básica República de Guatemala, continuar con la implementación los juegos en los niños, ya que se ha demostrado científicamente que favorecen al desarrollo psicomotor y sus habilidades motrices.

Palabras claves: juegos didácticos, proceso de aprendizaje, nivel primario.

CONCLUSIONES

Una vez aplicado el instrumento y procesada la información que se logró recabar, es importante extraer las conclusiones más relevantes a las cuales se arribó, después de un proceso de reflexión sobre los hallazgos encontrados. Seguidamente se muestran el siguiente conjunto de conclusiones a partir de los objetivos planteados.

Con relación al primer objetivo determinado para **caracterizar las formas en que logran desarrollar sus aprendizajes significativos los estudiantes del tercer grado, nivel primario de la Escuela República de Guatemala**, se concluye que se evidencia un proceso apropiado para que los estudiantes desarrollen aprendizajes significativos, debe ser el aprender haciendo.

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de aprendizajes

significativos en los niños, ya que ofrece un entorno rico y estimulante que involucra tanto la mente como el cuerpo. En primer lugar, el juego proporciona a los niños la oportunidad de explorar y experimentar con conceptos de manera práctica. A través de actividades lúdicas, los niños pueden manipular objetos, probar escenarios y observar las consecuencias de sus acciones, construyendo así un entendimiento más profundo de los principios subyacentes.

Además, el juego fomenta la interacción social, lo que contribuye a la construcción de significado. Durante el juego colaborativo, los niños negocian reglas, comparten ideas y resuelven problemas juntos. Este intercambio activo de información promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, al tiempo que fortalece la comprensión de los conceptos a través de la discusión y la colaboración.

Otro aspecto esencial es la conexión del juego con las experiencias de la vida cotidiana de los niños. A menudo, los juegos simulan situaciones del mundo real, permitiendo a los niños aplicar conceptos y roles que encuentran en su entorno. Esta contextualización brinda relevancia y significado a los aprendizajes, facilitando la internalización de conocimientos de manera más efectiva. En resumen, el juego se convierte en un vehículo excepcional para el aprendizaje significativo al integrar experiencias prácticas, interacción social y conexiones con la vida cotidiana en un entorno divertido y motivador para los niños.

Es trascendental para la consolidación de la calidad en los procesos formativos que el docente aplique estrategias didácticas que promuevan acciones en el estudiante donde el hacer sea una herramienta fundamental de aprendizaje. (Peña, 2016)

Con respecto al segundo objetivo reservado a **identificar los juegos didácticos que emplean los docentes para el fomento del aprendizaje en los estudiantes del tercer grado, nivel primario de la Escuela República de Guatemala**, los resultados alcanzados permiten deducir que los docentes, fomentan el uso de recursos lúdicos en el desarrollo de sus actividades áulicas.

Tocante a este hallazgo en el contexto de esta investigación, es importante destacar que una vez que la planta profesoral ha alcanzado plena consciencia de los resultados positivos que supone las estrategias lúdicas, se puede seguir planificando las actividades didácticas teniendo presente la incorporación de estas estrategias para consolidar los conocimientos y las competencias a desarrollar en los niños.

Lo cual deja evidenciado que las estrategias lúdicas están siendo implementadas por los docentes de la forma adecuada al momento de sus clases. Mientras que los estudiantes distinguieron que las estrategias apoyadas en la lúdica son utilizadas para alcanzar aprendizajes que potencien la adquisición de nuevos conocimientos, por lo que afirman el uso de actividades satisfactorias por parte del docente.

Los juegos didácticos son herramientas pedagógicas fundamentales que los docentes utilizan para fomentar el aprendizaje activo y significativo en el aula. En primer lugar, los docentes suelen emplear juegos que incorporan elementos competitivos o cooperativos para motivar a los estudiantes. Los juegos de mesa, por ejemplo, ofrecen oportunidades para desarrollar habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento estratégico, al tiempo que fomentan la competencia de manera saludable.

Además, los docentes diseñan juegos didácticos que se alinean con los objetivos educativos y el plan de estudios. Estos juegos están cuidadosamente estructurados para abordar conceptos específicos de manera entretenida y efectiva. Pueden incluir actividades que requieran la resolución de problemas matemáticos, la comprensión de conceptos científicos o el fortalecimiento de habilidades lingüísticas. La incorporación de juegos didácticos permite a los docentes adaptar el contenido educativo de manera creativa, adaptándolo a las necesidades individuales de los estudiantes.

Adicionalmente, los docentes emplean juegos digitales y tecnologías educativas para crear experiencias de aprendizaje atractivas. Plataformas interactivas, simulaciones y aplicaciones educativas ofrecen un enfoque lúdico para la enseñanza, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos de manera virtual. Estos juegos digitales no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también proporcionan retroalimentación inmediata, facilitando un aprendizaje adaptativo y personalizado. En conjunto, los juegos didácticos desempeñan un papel crucial en la creación de un ambiente educativo dinámico y estimulante que impulsa el compromiso y el entendimiento profundo de los contenidos.

En cuanto al tercer objetivo destinado a **conocer los juegos didácticos que son de interés a los estudiantes del tercer grado en el nivel primario para el desarrollo de sus aprendizajes significativos, en la Escuela República de Guatemala**, los docentes expresan que debido al impacto que han venido causado los recursos lúdicos en la construcción de nuevos conocimientos, ellos lo han ido incorporando de las diferentes áreas curricular.

Los juegos didácticos que más atraen a los niños de tercer grado suelen ser aquellos que combinan diversión y aprendizaje de manera creativa. Los juegos de rompecabezas, por ejemplo, son particularmente populares en esta etapa. Los niños disfrutan del desafío de ensamblar piezas para formar una imagen completa, lo que no solo estimula la coordinación viso-motora sino que también promueve la resolución de problemas y la paciencia. La gratificación instantánea al completar el rompecabezas refuerza el sentido de logro y contribuye al aprendizaje significativo al tiempo que se divierten.

Otro tipo de juego que a menudo cautiva a los niños de tercer grado son los juegos de palabras y los juegos de mesa educativos. Actividades como el Scrabble Junior o juegos de ortografía interactivos les permiten a los niños expandir su vocabulario, mejorar la ortografía y desarrollar habilidades lingüísticas de manera entretenida. Estos juegos fomentan la competencia amistosa y la colaboración, alentando a los niños a explorar el lenguaje de manera divertida y creativa. Además, la estructura del juego proporciona un marco claro para el aprendizaje, haciendo que los conceptos sean más accesibles y memorables para los niños.

Los juegos digitales también tienen un atractivo significativo para los niños de tercer grado en la era actual. Aplicaciones educativas interactivas y juegos en línea ofrecen experiencias visuales y auditivas que capturan la atención de los niños. Estos juegos a menudo presentan personajes animados, historias emocionantes y desafíos adaptativos, proporcionando una experiencia educativa atractiva y personalizada. En resumen, los juegos didácticos que combinan desafío, diversión y un componente interactivo suelen ser los favoritos de los niños de tercer grado, ya que ofrecen una experiencia de aprendizaje envolvente y gratificante.

Para dar respuesta al cuarto objetivo, **Determinar la importancia del uso de juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes del tercer grado en el nivel primario de la Escuela República de Guatemala**, los resultados indicaron que en la investigación se comprobó que la docente hace uso de estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

El uso de juegos didácticos en el tercer grado es de suma importancia para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que proporciona un entorno de aprendizaje interactivo y estimulante. En esta etapa crucial del desarrollo, los niños están ávidos de explorar el mundo que los rodea y aprender de manera activa. Los juegos didácticos ofrecen una plataforma efectiva para consolidar conceptos académicos a través de la práctica lúdica, permitiendo que los estudiantes se involucren de manera más profunda con el contenido.

En primer lugar, los juegos didácticos fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales. Juegos de matemáticas, por ejemplo, pueden mejorar la comprensión de conceptos numéricos y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas. Además, los juegos de palabras y ortografía contribuyen al enriquecimiento del vocabulario y al perfeccionamiento de las habilidades lingüísticas. Esta integración de aprendizaje y diversión no solo hace que la experiencia sea más atractiva para los estudiantes, sino que también promueve la retención a largo plazo y el entendimiento profundo de los conceptos.

Además, el uso de juegos didácticos en el tercer grado fomenta el trabajo en equipo y la interacción social. Los juegos de mesa cooperativos, por ejemplo, promueven la colaboración entre los estudiantes mientras abordan desafíos compartidos. Estas interacciones no solo fortalecen las

habilidades sociales, sino que también contribuyen al desarrollo emocional de los niños. La inclusión de elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje crea un ambiente positivo que nutre la curiosidad y la motivación intrínseca de los estudiantes, esencial para cultivar un amor duradero por el aprendizaje. En resumen, los juegos didácticos en el tercer grado no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también promueven habilidades cognitivas, sociales y emocionales cruciales para el crecimiento integral de los estudiantes.

Esta información resulta trascendental, pues la teoría en que se sustentan las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños muestra que la motivación de los estudiantes del nivel escolar suele despertarse con actividades didácticas que están acompañadas con juegos que favorezcan mantener la atención de los niños en el tema.

Para dar respuesta al objetivo general de **Explicar la incidencia del juego didáctico en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del tercer grado, nivel primario de la Escuela Básica República de Guatemala, Distrito Educativo 15-03, Distrito Nacional, año escolar 2023-2024,** La incidencia del juego didáctico en el proceso de aprendizaje de estudiantes de tercer grado es significativa y se refleja en múltiples aspectos del desarrollo cognitivo y social. En primer lugar, los juegos didácticos brindan a los estudiantes una oportunidad única para internalizar conceptos académicos a través de la experiencia práctica y la participación activa. Al participar en actividades lúdicas, los estudiantes no solo memorizan información, sino que la aplican, exploran relaciones y comprenden conceptos de manera más profunda y significativa.

El juego didáctico también fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Al participar en juegos de equipo, los estudiantes aprenden a colaborar, comunicarse y resolver problemas de manera conjunta. Estas interacciones contribuyen al desarrollo de habilidades sociales esenciales, como la empatía, el respeto y la tolerancia. Además, el juego proporciona un espacio seguro para que los niños expresen emociones, practiquen el autocontrol y desarrollen habilidades para la resolución de conflictos.

Además, el juego didáctico en el tercer grado puede mejorar la motivación y el interés en el aprendizaje. La naturaleza lúdica de las actividades hace que el proceso de aprendizaje sea atractivo y divertido, lo que puede aumentar la participación y la atención de los estudiantes. Esta conexión positiva con el aprendizaje puede tener un impacto duradero, cultivando una actitud positiva hacia la educación y promoviendo el deseo continuo de aprender.

En resumen, la incidencia del juego didáctico en el tercer grado es holística, afectando positivamente el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Proporciona un enfoque integral que no solo refuerza la adquisición de conocimientos, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades fundamentales para el éxito académico y personal a lo largo de la vida.

El Método Montessori, desarrollado por la educadora italiana María Montessori, se centra en el respeto por la individualidad del niño y su capacidad innata para aprender a través de la exploración y la interacción con su entorno. En el contexto de estudiantes de tercer grado, la aplicación del Método Montessori implica proporcionar un ambiente de aprendizaje que fomente la autonomía, la autoevaluación y el descubrimiento.

En este método, se incorporan materiales educativos específicos y manipulativos que permiten a los estudiantes experimentar con conceptos abstractos de manera concreta. Para el tercer grado, esto puede incluir actividades matemáticas, lingüísticas y científicas. Los juegos didácticos son una parte esencial de esta metodología, ya que proporcionan una forma lúdica de aprender conceptos importantes. Por ejemplo, juegos de palabras, rompecabezas matemáticos y experimentos científicos prácticos se utilizan para involucrar activamente a los niños en su proceso educativo.

Los juegos didácticos en el Método Montessori no solo se centran en el contenido académico, sino también en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Los estudiantes de tercer grado aprenden a trabajar en colaboración, a comunicarse de manera efectiva y a resolver problemas de

manera independiente. Además, se fomenta el respeto mutuo y la responsabilidad, creando un ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor.

En resumen, la combinación del Método Montessori con juegos didácticos específicos para tercer grado ofrece una experiencia educativa integral, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos académicos, sino también habilidades prácticas y sociales que les serán útiles a lo largo de su vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andreu, A., & García, M. (s.f.). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Universidad Politécnica Valencia (España) - IES La Moreria, Mislata, Valencia (España). [Enlace](#)

Caballero, G. (2021, 8 de abril). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. [Enlace](#)

Carrasco, C., & Teccsi, M. (2017). La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015. [Enlace](#)

Córdoba, E., Lara, F., & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la Educación Inclusiva del buen vivir. [Enlace](#)

Culqui, (2019). Programa de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 4º grado del Nivel Primaria, Institución Educativa N.º 15509, Talara–Piura. [Enlace](#)

Díaz, M. (2017). Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena. [Enlace](#)

Iguiní, Y. (2020). El Juego como Estrategia de enseñanza. [Enlace](#)

Lesmes, J. (2019). Estrategias Lúdicas como Herramientas Potenciadoras de los

Aprendizajes de Básica Primaria del Centro Educativo “Los Encantos Guamaral” De la Paz.

[Enlace]([https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj9kMKn4or6AhUbmWoFHUV9D2AQgQN6BAgCEAE&url=https%3A%2F%2Fscholar.google.com.do%2Fscholar%3Fq%3DLesmes%2C%2BJ.%2C%2B\(2019\)%2BEstrategias%2B1%25C3%25BADica%2Bcomo%2Bherramienta%2Bpotenciadora%2Bde%2Blos%2Baprendizajes.%26hl%3Des%26as_sdt%3D0%26as_vis%3D1%26oi%3Dscholart&usg=AOvVaw086fnSjmO33ezwBJ52HhZk](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj9kMKn4or6AhUbmWoFHUV9D2AQgQN6BAgCEAE&url=https%3A%2F%2Fscholar.google.com.do%2Fscholar%3Fq%3DLesmes%2C%2BJ.%2C%2B(2019)%2BEstrategias%2B1%25C3%25BADica%2Bcomo%2Bherramienta%2Bpotenciadora%2Bde%2Blos%2Baprendizajes.%26hl%3Des%26as_sdt%3D0%26as_vis%3D1%26oi%3Dscholart&usg=AOvVaw086fnSjmO33ezwBJ52HhZk))

Medina, C., Arrieta, T., Medina, C., Vidal, L., Rojas, R., & Guarín, A. (2019). Importancia del uso de la lúdica para el desarrollo de las competencias específicas en el área de logística. Vol. 40 (N.º 35) Año 2019. Pág. 9. [Enlace](#)

Morán, A. (2017). [Enlace](#)

Núñez, I., & Bonilla, N. (2020). Estrategias de convivencia, familia-escuela y su influencia en el desarrollo del proceso de aprendizaje en el estudiantado del primer y segundo ciclo en el nivel primario del Centro Educativo Melecio de la Cruz, de la Comunidad Arroyo Sabana, del Distrito 03 De Río San Juan, Regional 14 De Nagua año escolar 2019-2020 [Enlace](#)

Núñez, C., & Martínez, E. (2019). La música como estrategia en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes de preprimario del Colegio Padre Emiliano Tardif del Distrito Educativo 08-03 y el Centro Educativo María Ramona Reyes Del Distrito Educativo 08-05. [Enlace](#)

Pareces, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza aprendizajes. Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Ciencias

Pomare, K., & Steele, J. (2018). La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo. [Enlace](#)

Peña, L. (2016). Fundamentos para construir aprendizajes significativos. Universidad Politécnica del Carchi. Tulcán Ecuador.

Reyes, X., & Ríos, P. (2021). La lúdica como aliada metodológica para intencional el uso apropiado de las TIC en el aula para docentes. [Enlace](#)

Ruiz, M. (2017). El Juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación Infantil.

Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El Juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. [Enlace](#)

Sagrario, J. (2021). Integración de recursos Tics, para estimular el interés hacia el aprendizaje de la química inorgánica en los alumnos de 5to de secundaria del Colegio Pre Universitario Pedro Henríquez Ureña de Santo Domingo, año escolar 2020-2021. [Enlace](#)

Serrano, V. (2020). Guía lúdica metodológica para fomentar habilidades adaptativas en estudiantes con discapacidad intelectual. [Enlace](#)

Solimán, G. (2020). Estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico en lengua española en tercero y cuarto grado de secundaria. [Enlace](#)

Torres, L. (2019). La importancia de la Lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación Superior. Universidad Militar Nueva Granada. [Enlace](#)

UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. [Enlace](#)

Zapata, T. (2020). El Juego como Estrategia Didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero. [Enlace](#)

Montessori, M. (1912). *The Montessori Method: Scientific Pedagogy as Applied to Child Education in "The Children's Houses"* (A. E. George, Trans.). Frederick A. Stokes Company.

Lillard, A. S. (2005). *Montessori: The Science Behind the Genius*. Oxford University Press.

Standing, E. M. (1957). *Maria Montessori: Her Life and Work*. Hollis & Carter.

Chacón, L. (2005). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta, 16(5). Recuperado de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.

Clérici, C. (2012). El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior.

Revista diálogos pedagógicos, 10(19), 136-140.

Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Gibralfaro:

Revista de creación literaria y humanidades, 68. Recuperado de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

Echeverri, J., & Gómez, J. (2010). La formación lúdica del maestro en formación complementaria de la Escuela Normal de Manizales (Tesis de maestría).

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:

Para consultar a texto completo esta tesis [solicite en este formulario \(https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59 como hipervínculo\)](https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59) o dirigirse a la Sala Digital del Departamento de Biblioteca de la Universidad Abierta para Adultos, UAPA.

Dirección

Biblioteca de la Sede – Santiago

Av. Hispanoamericana #100, Thomén, Santiago, República Dominicana
809-724-0266, ext. 276; biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana. Tel.:
809-483-0100, ext. 245. biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.
809-584-7021, ext. 230. biblioteca@uapa.edu.do