



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGOS LÚDICOS CON ENFOQUE SOCIO
COGNITIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE
LA CAPACIDAD DE SERIACIÓN Y CLASIFICACIÓN
EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N° 321
DE HUACLLAN – AIJA 2016**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

Autor:

Bach. Tarazona Camones, Rosi Elis

Asesor:

Dr. Timoteo Amado Padilla Montes

HUARAZ – PERÚ

2017

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR



Mg. Andrés ZAVALETA RODRÍGUEZ

Presidente



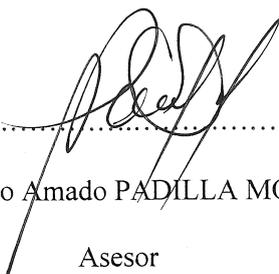
Mg. Sofía CARHUANINA CALAHUALA

Secretaria



Dra. Lita JIMÉNEZ LÓPEZ

Miembro



Dr. Timoteo Amado PADILLA MONTES

Asesor

DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado a mi esposo Williams y a mi hijo Kevin Valentín Tarazona, también a mis padres que ya no están en vida; quienes me dieron aliento, comprensión y entendimiento, a lo largo del desarrollo de mi presente trabajo de investigación en bien de mi superación profesional.

Rosi Elis TARAZONA CAMONES

AGRADECIMIENTO

De manera especial

 **A la Universidad Católica los Ángeles Chimbote**, por concederme la oportunidad de realizar mis estudios de Licenciatura en educación Inicial, en especial al Dr. Timoteo Amado Padilla Montes, por demostrar, que cuando la persona sabe, conoce, es más noble, sencillo y humilde.

MUCHAS GRACIAS

RESUMEN

El presente estudio tiene que ver con el valor que asumen las actividades lúdicas en el desarrollo de la educación pre escolar. Tiene como objetivo general determinar de qué manera las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de la pre-matemática en niños y niñas de educación inicial. La muestra de estudio estuvo conformada por los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 321, del distrito de Huacllán – provincia de Aija, en el departamento de Ancash, que a la fecha viene contando con 02 docentes y 14 estudiantes entre niños y niñas. En la investigación, la técnica de recolección de datos fue la observación, y su instrumento fue la Guía de Observación. Los resultados muestran que, del grupo total de estudiantes evaluados, un grupo de 53 % son los que lograron el más alto nivel, considerado como satisfactorio; asimismo encontrándose que otro grupo conformado por el 47 se ubicó en el nivel de logro en proceso, no encontrándose a ningún niño o niña en el nivel bajo. Con los resultados obtenidos, se concluye que la vida de los niños y niñas se encuentra inmerso dentro del mundo del juego; por lo que los docentes deben utilizar la metodología del juego infantil como un medio que permita a la vez viabilizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática aprovechando las actividades lúdicas para lograr las nociones elementales de la matemática.

Palabras clave: Juego, lúdico, matemática, aprendizaje matemático, educación inicial, niño y niña, actividades lúdicas.

ABSTRACT

The present study has to do with the value of play activities in the development of pre-school education. Its general objective is to determine how play activities influence the learning of pre-mathematics in children of initial education. The study sample consisted of the children of the Educational Institution Initial N° 321, of the district of Huacclán - province of Aija, in the department of Ancash, that to the date comes with 02 teachers and 14 students between boys and girls . In research, the technique of data collection was observation, and its instrument was the Observation Guide. The results show that, of the total group of students evaluated, a group of 53% were those that achieved the highest level, considered as satisfactory; Also finding that another group conformed by the 47 was located in the level of accomplishment in process, not finding any boy or girl in the low level. With the results obtained, it is concluded that the life of the children is immersed in the game world; So that teachers should use the methodology of children's play as a means to enable at the same time the process of teaching mathematics learning by taking advantage of play activities to achieve elementary notions of mathematics.

Keywords: Play, playful, math, mathematical learning, initial education, boy and girl, play activities.

INDICE DE CONTENIDOS

Hoja de jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Contenido	vii
Índice de gráficos, tablas y cuadros	xi
I. Introducción	1
1.1. Planteamiento de la investigación... ..	8
a) Caracterización del Problema.....	14
b) Enunciado del problema	14
1.1.2. Objetivos de la investigación.....	14
1.1.3. Justificación de la investigación.....	15
II. Revisión de literatura	
2.1. Antecedentes del estudio... ..	16
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	22
2.3. Marco Conceptual	22
III. Hipótesis	
3.1. Hipótesis General... ..	40
3.2. Hipótesis Específico.....	40
IV. Metodología	
4.1. Diseño de la investigación	41
4.2. Población, Muestra	41

4.3.1. Población.....	41
4.3.2. Muestra.....	41
4.4. Definición y Operacionalización de variables.....	42
4.4.1. Definición de Variables	42
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos... ..	43
4.6. Plan de análisis	43
4.6.1. Técnica	43
4.6.2. Instrumento.....	43
4.7. Matriz de consistencia.....	44
4.8. Principios éticos	45
V. Resultados	
5.1. Resultados... ..	46
5.2. Análisis de Resultados.....	53
VI. Conclusiones	54
Recomendaciones.....	55
Referencias bibliográfica	56
ANEXOS	

ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS

CUADRO Nro. 1	46
----------------------------	-----------

En el cuadro y gráfico N° 5.1. se muestra que, del total del nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación, el nivel inicio en un 14%; en proceso 43%, en satisfactorio un 43%.

CUADRO Nro. 2	47
----------------------------	-----------

En el cuadro y gráfico N° 5.2. se muestra que, del total de los niños en el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación alcanzaron el nivel inicio en un 14%; en proceso 43%, en satisfactorio un 43%.

CUADRO Nro. 3	49
----------------------------	-----------

En el cuadro y gráfico N° 5.3. se muestra en la aplicación de los juegos lúdicos, del total del nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación, alcanzaron el nivel inicio en un 36%; en proceso 43%, en satisfactorio un 21%.

CUADRO Nro. 4	50
----------------------------	-----------

En el cuadro y gráfico N° 5.4. se muestra en la influencia de los juegos lúdicos, del total del nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 50%, en satisfactorio un 43%.

CUADRO Nro. 5.....	51
---------------------------	-----------

En el cuadro y gráfico N° 5.5. se muestra que, en el desarrollo de la capacidad de seriación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 43%, en satisfactorio un 50%.

TABLA Nro. 1	46
---------------------------	-----------

Nivel de desarrollo de capacidad de seriación y clasificación de los niños y niñas de la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016.

TABLA Nro.2.....	47
-------------------------	-----------

El nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación, alcanzaron el nivel inicio en un 14%; en proceso 43%, en satisfactorio un 43%.

TABLA Nro. 3..... 49

El nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación, alcanzaron el nivel inicio en un 36%; en proceso 43%, en satisfactorio un 21%.

TABLA Nro. 4..... 50

El nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación de los juegos lúdicos, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 50%, en satisfactorio un 43%.

TABLA Nro. 5.....52

Nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 47%, en satisfactorio un 50%.

I. INTRODUCCIÓN

En el desarrollo de niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad que vienen cursando estudios en Educación Inicial, las actividades lúdicas que vienen practicando permanentemente, son actividades cotidianas, que significan que todo su desarrollo evolutivo propio de tal edad, se encuentra marcado por las prácticas, vivencias y ejercicios que se inician desde el nacimiento en el seno del hogar donde la familia juega papel importante, prolongándose luego en la escuela correspondiente al nivel preescolar. Es así, que en la medida en que el niño o niña recibe está sujeto permanentemente a estímulos, esfuerzos y diversos tipos de presiones, que le exige la adquisición de aprendizajes e información en la edad tierna que tiene, necesariamente requiere de las actividades motoras como acciones imprescindibles que le permitan equilibrar su desarrollo intelectual, emocional y la capacidad de movimiento para lograr los niveles de coordinación que le exige su desarrollo evolutivo.

Bajo este criterio, se entiende que la institución educativa como parte del sistema educativo formal, tiene que incrementar su función educativa y formadora, toda vez que se viene observando que a la institución pre escolar se le viene responsabilizando directa o indirectamente de la formación física, académica y social de los niños y niñas en edad preescolar. Por ello, en la actualidad, de acuerdo a lo preconizado por la teoría pedagógica de hoy, se asigna mayor importancia a las actividades lúdicas como parte de un proceso educativo formal que debe cumplirse en el centro preescolar o jardín que debe encargarse de tal fin, exigiéndole que su función educativa y social sea más práctica y efectiva, útil, oportuna, de carácter integral que permita ser realista y científica que viabilice la formación de los niños y niñas preparándoles para afrontar los retos de la vida.

Por la razón fundamentada, los temas referentes a las actividades lúdicas en aula de preescolares se convierten en poderosas estrategias que se orienta a practicar y estimular de manera permanente el desarrollo y formación del niño o niña, sabiendo que a través de las actividades lúdicas en los niños y niñas se consigue formar

y fortalecer los valores sociales, lograr la estimulación de la integración en grupo, permite reforzar los aprendizajes, se logra que el niño se prepare para el seguimiento de orientaciones e instrucciones, que a la vez le permitirá el desarrollo armónico de las capacidades psicológicas, físicas y motoras, donde se estimule sus niveles de creatividad, por lo que además existirá la posibilidad de ofrecer diferentes oportunidades y alternativas para que la participación e intervención del niño o niña sea considerado como parte de su formación integral a través de la actividad lúdica. Por tal razón, a través de las actividades y expresiones lúdicas, el niño o niña que se encuentra en esta etapa de la edad preescolar puede estar preparado en las mejores condiciones de ejercitar la observación, desarrollar la asociación de ideas, practicar mejor la expresión oral, y desarrollo de diferentes habilidades, hechos que les permitirá la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos curriculares previstos.

Al respecto Wallon (2000), refiriéndose a la actividad lúdica infantil, lo comprende como una actividad que tiene como única finalidad de lograr y promover momentos de distracción, emotividad y alegría, que a los niños y niñas les permite divertirse, aunque no sea esto lo que busque como única finalidad; sino que debe propiciar que en la formación del niño, éste debe aprender a disponer de tiempo y espacio suficiente como saber cuidar su cuerpo de acuerdo a la que tiene, así como responder a sus propias necesidades.

Esta referencia, considerado como aporte conlleva a generar e incentivar en los maestros la necesidad de ofrecer de manera efectiva, práctica y de forma atractiva un conjunto de actividades en las que el niño y la niña se sientan y encuentren con plena libertad de acción y de actuar en forma individual y de grupo participando en las actividades lúdicas, que le permitan ejecutar y practicar diversos juegos que les permita expresar y ensayar cambios en su desarrollo psicológico, físico y social, consecuentemente a responder su curiosidad, sus fantasías, su creatividad, todo al tratar de explorar y experimentar diversas actividades; lógicamente asegurando que se encuentre en condiciones exentas de riesgo para su integridad física y mental.

De acuerdo al enfoque socio cognitivo, que viene a ser otra de las propuestas modernas a cargo de Bandura (2001), son aquellas perspectivas orientan y centran tal

importancia en base al aprendizaje social, que se sustenta en el hecho que el niño aprende simplemente por imitación de sus pares, amigos o personas de entorno. Bandura, en tal razón, centra la importancia en su propuesta en base a la interacción entre las personas y el conjunto de sus situaciones. Ampliando la información se señala, que sus planteamientos guardan estrecha relación y similitud con algunos teóricos del aprendizaje, pues son ellos los que proponen que se aprende del comportamiento a través del condicionamiento, que en otros términos son los aprendizajes y conductas aprendidas mediante la observación y la imitación de los demás; por lo que la modelación que los niños y niñas hacen a partir de ellos también se considera como un tipo de aprendizaje tan efectivo en diferentes etapas de la vida humana, especialmente en la edad preescolar.

Por su parte Myrs, (2005), señala que según la influencia de Bandura, es cuando se inicia el análisis teórico de la personalidad considerando dentro del bloque de las teorías del aprendizaje. Esta aseveración considera especial énfasis en el conjunto de variables cognoscitivas que corresponden al aprendizaje y los cambios de conducta desde la edad más tierna que corresponde a niños y niñas preescolares, comprendiendo su importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la capacidad humana y el pensamiento que tiene mucho que ver con la formación de la personalidad.

En cuanto a los planteamientos de Kendler (1997), se tiene en cuenta que la personalidad y sus manifestaciones que se aprecia en el juego y actividades lúdicas, siempre muestran diversas situaciones de cómo reacciona la persona. Deja entrever siempre, la manera como el resto trata a una persona, por lo que tal hecho influye en la manera cómo responder a tal trato. Por tal razón, señala el autor que “Si observamos que alguien muestre signos de estar enfadado con nosotros, exige necesariamente que se la tenga que ignorar, de tal forma se viene preparando a saber responder positivamente situaciones negativas”.

Ampliando la información Dávila (2003), explica que : " Por lo general todo niño o niña siempre tiene derecho a dominar aquellos conocimientos, habilidades y destrezas que harán uso durante todo el transcurso de su vida; tal situación les permitirá tener acceso al derecho a vivir primeramente como niño, luego como

persona según la edad que tenga, por ello es necesario tener en cuenta que la meta es aprender a vivir de forma tranquila y feliz, siendo las actividades lúdicas y recreativas una fuente importantes. En base a tal criterio, el progreso y desarrollo humano depende de esta formación toda vez que se procura como objetivo y finalidad suprema el desarrollo de cada persona en su plena capacidad.

Bajo este enfoque, relacionando el juego y las actividades lúdicas, según el autor, es evidente que el juguete es sí mismo se convierte en un instrumento vacío y sin valor, entendiéndose que de acuerdo

al valor que tiene en la actividad infantil recién adquirirá el potencial pedagógico en su concepción mediante su empleo en la actividad lúdica, por lo que efectos será determinante en la formación de niños y niñas. Por todo ello, se comprende que el juguete no es un instrumento educativo ni didáctico, pero en función al uso y manejo que se les dé en las actividades lúdicas y juegos según los casos permitirán determinar su valor educativo o didáctico.

De acuerdo al diagnóstico nacional, la educación en el Perú viene atravesando por una situación crítica, caracterizada por los siguientes indicadores: Notable persistencia del analfabetismo, encontrándose un bajo nivel de escolaridad en los diferentes niveles educativos; encontrándose altas tasas de repetición y deserción escolar especialmente en la zonas rurales y realidad urbano marginales. La calidad de la educación se encuentra catalogada a nivel internacional como nacional como una educación de baja calidad. Otra considerable debilidad es referente es la deficiente infraestructura educativa, escaso equipamiento como la falta de material educativo y didáctico en las instituciones educativas.

Frente a tal situación crítica, se piensa que todos los esfuerzos que se hagan para cambiar tal situación, exigirán un intervención seria y comprometida del gobierno, que tenga que orientar sus políticas para afrontar adecuadamente los retos que impone el actual proceso de apertura y globalización de la economía que es la razón fundamental. Por tal razón, Ponce, señala que existe una serie de inequidades, encontrándose a nivel nacional se encuentra que los grupos más pobres como los indígenas, pobladores de las zonas del campo, y de las zonas más distantes y alejadas como las fronteras, históricamente son las que han sido los menos

beneficiados por el Estado no solamente en educación, sino en los sectores de salud, vivienda, transporte y otras más; en educación encontrándose elevadas tasas de analfabetismo.

Otro de los graves problemas educativos, es el que tiene que ver con la gran incidencia de la deserción escolar que en la fecha viene generando altos costos sociales en cuanto a la educación pública ocasionando costos sociales y económicos. En relación a los primeros; es decir, a los costos sociales no son fáciles de estimar, sus efectos directos se derivan de disponer de una fuerza de trabajo menos competente y más difícil de calificar, cuando las personas no han alcanzado ciertos niveles mínimos de educación para aprovechar los beneficios de programas de entrenamiento ofrecidos por el Estado o por las empresas, y cuya manifestación extrema es el analfabetismo. La baja productividad del trabajo, y su efecto en el (menor) crecimiento de las economías, se considera también como un costo social del bajo nivel educacional que produce el abandono de la escuela durante los primeros años del ciclo escolar. Asimismo, representan un costo social los mayores gastos en los que es necesario incurrir para financiar programas sociales y de transferencias a los sectores que no logran generar recursos propios. En otro orden de factores, se mencionan igualmente como parte de los costos de la deserción la reproducción intergeneracional de las desigualdades sociales y de la pobreza y su impacto negativo en la integración social, lo que dificulta el fortalecimiento y la profundización de la democracia.

En cuanto a la mala calidad de la educación peruana, se manifiesta por los bajos logros académicos que se encuentran en los niveles de educación, inicial, primaria, secundaria e inclusive a nivel de educación superior. En relación al logro en la educación básica regular las calificaciones promedio alcanzadas en las pruebas “Aprendo” se ubican en el tercer nivel de Lenguaje y Comunicación. En cuanto a los niveles de logro en el área de matemática, según el último informe del Ministerio de Educación, en cuanto a los logros de Matemáticas, disminuyeron progresivamente con la siguiente tendencia: de 10.43 y 9.33 en 1996, descendiendo en relación a media aritmética. Luego bajando de 9.45 y 8.48 en el 2000, es decir, bajando considerablemente en vez de subir los niveles de logro como debe ocurrir.

Por otro lado, se entiende que una educación de calidad siempre procura y facilita la adquisición de competencias, capacidades, conocimientos, y actitudes que se manifiestan a través de su valor intrínseco y extrínseco que contribuyen siempre al desarrollo económico y social que se propicia a través del servicio educativo. Por ello, se precisa con bastante claridad que una sociedad se considera siempre más educada cuando se puede traducir en las mejores condiciones cuando los niveles de innovación, creatividad y productividad se manifiestan en los servicios educativos.

Ampliando la información, Moyles (2002), sustenta que "como una de las manifestaciones favorables para propiciar mejoras en las situaciones educativas, se tiene en cuenta que el juego o actividades lúdicas no sólo proporcionan y se convierten en un auténtico medio de aprendizaje viable y efectivo, sino que permite que también los adultos a través de estas actividades adquieren conocimientos y experiencias en relación a sus necesidades". En relación y dentro del contexto correspondiente a la Educación Inicial, se entiende que los procesos de enseñanza – aprendizaje deben estar orientados a ubicar a los niños y niñas en conseguir aprendizajes para lograr su formación integral, intención que debe motivar a los docentes partir de los nuevos paradigmas que les permita lograr el desarrollo cognitivo, afectivo, procedimental y actitudinal como parte de la formación integral.

En relación a lo anteriormente señalado, es conveniente analizar lo planteado por Brown (2000), quien manifiesta que la función básica del docente es estimular y prestar a los niños y niñas para lograr mejores aprendizajes en los contextos donde se desenvuelven aprovechando los juegos lúdicos que por su naturaleza corresponde a las necesidades propias de niños y niñas en edad preescolar.

Ampliando y confirmando tal sustento, Montenegro (2000), señala que el niño o niña en razón a la edad que tiene en función a las características propias de su desarrollo evolutivo; debe experimentar siempre preferentemente con objetos concretos, hecho que le permitirá formar ideas abstractas. Este criterio abre un nuevo rumbo nueva perspectiva a la educación moderna. Según este autor, la escuela es y se convierte en una verdadera sociedad generadora de conductas, vivencias, pautas, experiencias y normas, que debe lograrse a través de actividades de juego, esparcimiento y distracción que conlleven a la formación de la responsabilidad y

cooperación. Por tal razón, el juego se convierte en un medio o instrumento de carácter pedagógico orientado a formar personas que una determinada sociedad la ha previsto.

En la Institución Educativa Inicial N° 321 del distrito de Huacclán, provincia de Aija, los niños responden en cuanto a su aprendizaje y están preparados para que se puedan integrar a otra etapa de su vida educacional que es la educación primaria, como también experimentan objetos y a sí desarrolla su capacidad intelectual durante los 3 años que están en el nivel inicial. Esta aseveración está fundamentada por Sewey (1859-1952), citado por Nuñez de A. (2000), quien señala sobre la gran importancia que tiene, refiriéndose a las actividades lúdicas y los juguetes desde una posición pedagógica. Indica el autor que los objetos como instrumentos o medios de manejo y de experiencia solamente tienen significado para el niño, cuando han sido manipulados, experimentados y manejados a través de sus diferentes sentidos.

Ampliando la información, Bruzzo (2007), señala que es posible afirmar que la etapa de la infancia, constituye un período fundamental en la constitución del ser humano, por lo que se hace muy necesario e imprescindible el cuidado de los padres y personas mayores para el debido cuidado y desarrollo de los niños y niñas. También es ampliamente conocido, que el cuidado, la experiencia y protagonismo de la niñez, son considerados como los factores básicos que son determinantes para el aprendizaje, teniendo en cuenta que en esta primera etapa se sientan las bases fundamentales que para la futura formación del niño y niña. Consecuentemente, se entiende que el niño y niña necesariamente debe convertirse en un sujeto activo, encontrándose en pleno proceso de construcción y desarrollo de sus capacidades, habilidades y potencialidades fundamentales. Este proceso de carácter intelectual, debe estar plenamente en constante relación de interacción y convivencia con su medio natural, y su entorno social y cultural.

Sobre el tema, Montessori, (1999), hace referencia a la importancia del juego y las actividades lúdicas como una de las manifestaciones de carácter pedagógico. Tal fundamentación lo sustenta en las experiencias de la “Casa de los niños”, donde se tuvo la notable experiencia que dio origen al modelo propuesto por Montessori, sustentando que los niños aprenden mejor a partir de las sensaciones, donde el

juego es elemento fundamental como los juguetes y su correspondiente manipulación y de las sensaciones.

También sobre el tema, Oxford (1990), frente a las diversas críticas frontales por la clasificación efectuada sobre las estrategias de trabajo de niños y niñas; corrigiéndose explica sobre la aplicación práctica de las estrategias lúdicas según las edades, priorizando criterios sobre la intervención en las actividades lúdicas en la formación de niños preescolares. Argumentando más señala que el profesor debe estar preparado para orientar a sus alumnos en el conocimiento, práctica y desarrollo de las distintas estrategias. Tal situación, señala que permitirá el logro de las cuatro destrezas comunicativas de la lengua correspondiente al área de comunicación.

1.1. PLANTEAMIENTO DE LA LINEA DE INVESTIGACIÓN.

1.1.1. Planteamiento del problema

De acuerdo a las experiencias y vivencias, las actividades lúdicas en general constituyen una necesidad de todo ser humano, sea en forma individual o grupal, que a través del juego se prepara para asumir diferentes retos y responsabilidades del grupo social que integra como un ser humano que tiene un carácter eminentemente gregario.

El ser humano en todo momento de juego, experimenta una serie de vivencias que lo prepara y acondiciona para enfrentar retos y responsabilidades en un tipo de sociedad que le toca y le tocará vivir, donde la actividad del juego permite y favorece el proceso de comunicación y la creatividad por ser y manifestarse como una forma de expresión espontánea, libre y motivadora. En el juego, se observa que existe la alternancia entre dos elementos básicos. Por un lado la seriedad, tiene que ver con el compromiso y la responsabilidad que se asume en los diferentes momentos del juego. Por otro lado, el goce mismo propio de la actividad que conlleva el proceso de aprendizaje. En tal sentido, ambos aspectos conforman la importancia social y académica.

Entonces, si el juego y la actividad lúdica se efectiviza, es necesario que se tome en consideración estos dos elementos para lograr un beneficio dual logrando un equilibrio armónico entre ambos. Es decir, la seriedad por un lado

y el goce por otro, son condiciones que dotará al niño y niña de posibilidades que le proporcionaran simultáneamente un equilibrio emocional y una preparación que les servirá para enfrentar con éxito y mejores posibilidades su adaptabilidad y su formación integral que le asegure a la vez una buena formación académica.

Frente a los nuevos paradigmas planteados como propuesta curricular que fue diseñada e implementada por el Ministerio de Educación, se cumple a través de diferentes procesos, partiendo de la planificación donde se diseñan los objetivos para cada uno de las áreas curriculares de desarrollo teniendo en cuenta la teoría pedagógica que en la actualidad enfatiza mucho sobre la aplicación del juego y las actividad lúdicas como estrategia para la formación, desarrollo y adquisición de habilidades motoras finas y gruesas que en la educación pre escolar forman parte del proceso educativo para lograr su formación y desarrollo integral del niño y la niña. Por tal razón, con el desarrollo del estudio, se efectúa una exploración y evaluación diagnóstica en una determinada realidad donde se manifiesta el problema.

Por otro lado, desde que nace el ser humano, pasa por etapas secuenciales propias del desarrollo humano, donde se manifiestan situaciones en que el aprendizaje es más rápido según la edad, y es allí donde se inicia la formación de las actitudes que son las bases de los modelos a seguir en el futuro. De acuerdo a su edad, los niños y niñas en razón propia a su naturaleza son curiosos y se encuentran prestos y deseosos de aprender de las experiencias y vivencias que les facilita el entorno que les rodea.

Ampliando la información, se considera que la actividad recreativa que se inicia en los años preescolares, por lo general son los que giran en torno al juego y las actividades lúdicas, que significan a la vez experiencias de aprendizajes. Sin embargo, se observa que en muchos casos los docentes no saben aprovechar tales actividades como recursos didácticos para estimular, motivar, aprestar, descubrir y explorar el entorno que tiene, descuidando y desvalorizando esta herramienta natural pedagógica que tiene mucho que ver en el proceso madurativo.

En la educación preescolar, existe la necesidad de aplicarse el juego como una estrategia lúdica de aprendizaje, teniendo en cuenta que

proporciona al niño y la niña todas las posibilidades para construir su propio esquema y conceptos, tal como se explica la concepción cognitiva donde se hace alusión a los procesos de asimilación y acomodación. Por ello, es necesario utilizar la estrategia del juego, y las actividades lúdicas en el proceso formativo e instructivo que conlleva el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte el profesor de Educación Inicial siempre debe manejar diversas herramientas didácticas o estrategias mediante las cuales estimula la formación y el desarrollo integral del niño y la niña, acciones que permite al mismo tiempo que aprendan y estén en condiciones de aplicar la capacidad de predecir los acontecimientos coherentemente, también estén preparados de organizar su tiempo para una mejor realización de sus actividades escolares y cotidianas, también de interrelacionarse en forma directa fomentando su capacidad intelectual, que viene a ser uno de los fundamentos metodológicos que sustentan la Educación Inicial. En tal sentido, la comprensión de todo este proceso lúdico y de aprendizaje deja claro expresamente que el juego y la actividad lúdica tienen un gran valor educativo, por considerarse como una de las actividades más completas.

Por lo tanto, el juego y las actividades lúdicas son acciones que los niños pequeños siempre lo realizan de forma libre y espontánea, lo que deja entender y comprender que jugar en la edad infantil es una necesidad a la que no se puede renunciar. También se entiende que la actividad lúdica es a más de ser una actividad educativa, es también un fin en sí misma. Por ello, para los estudiantes sin considerar la edad que tienen, es la única razón que hay es el placer que encuentra jugando implicando acciones formativas y de desarrollo.

En la Institución Educativa Inicial N° 321 del distrito de Huacclán en la provincia de Aija, se viene cumpliendo y desarrollando las rutas de aprendizaje en franco cumplimiento a las normas establecidas por el Ministerio de Educación, donde se vienen aplicando las competencias, capacidades e indicadores.

La seriación, se considera como una operación lógica que exige al niño o niña partir de un sistema de referencias, que les permite consiguientemente establecer relaciones comparativas entre los diferentes elementos de un conjunto, también puede ordenarse según sus características como ordenarlos en razón a sus diferencias, siendo posible ordenarse en forma creciente o decreciente. En las actividades de seriación, es necesario tener en cuenta que los objetos motivo de seriación deben tener características diferentes sean según sus formas, tamaños, colores, y demás características.

Al propiciar actividades de seriación se le estimula al niño para un adecuado inicio para el aprendizaje y dominio de la matemática, que conlleva a la vez acciones de comparación que significa la complejización del pensamiento de tal modo que se establece ya las diferencias entre “mayor que”, “más grueso que”, “más grande que”, etc.

Por lo general, la actividad lúdica es atractiva y siempre motivadora, por el hecho de captar la atención de los niños y niñas sea en cualquier área curricular que se desarrollen dentro de la actividad educativa. Es decir, es aplicable en el área de comunicación, donde se tenga que manejar la lengua dentro del enfoque comunicativo. En este caso, se entiende como los juegos didácticos o conocido también como lúdico-educativos, que son aquellas actividades que se presentan dentro de un contexto real con una clara necesidad de utilizar el vocabulario básico dentro de las actividades lúdico-educativas.

Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo. Con la llegada de los primeros ordenadores a los hogares, hacia 1980, y su evolución a mediados de los 90 con gráficos, imágenes, animaciones y sonido, es decir, con los ordenadores multimedia, las posibilidades de explotación han aumentado significativamente en la clase de lengua extranjera. Hoy en día es raro el programa para el aprendizaje de una lengua en CD-ROM multimedia que no incluya algún juego tipo sopa de letras, de descubrimiento, crucigramas, Centro Virtual Cervantes 123 Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico etc. Pero no es menos cierto que, gracias a la colaboración multidisciplinar, cada vez es más plausible diseñar y programar informáticamente

los juegos o actividades lúdicas por parte del profesor de lengua. Nuestra experiencia en este sentido ha sido fructífera hasta la fecha. Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para con nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores. Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria y párvulos.

De acuerdo a establecido en la psicología cognitiva, siempre se insiste en el papel y funciones que tiene el juego al propiciar el desarrollo armónico de los niños y niñas tanto en el aspecto físico, como en el desarrollo personal y social. Tampoco se considera como única estrategia ni tampoco se cree que sea la única y consiguientemente que sea la mejor, pero si es conveniente resaltar que es un medio muy interesante que se viven los estudiantes con bastante intensidad y con efectos positivos en la clase. También se conoce que en el juego, a través de la intervención de los niños y niñas se manifiesta una actitud activa, creativa, participativa y creativa, exigiendo a la vez una actitud dinámica inherente y correspondiente al papel de los jugadores según el tipo de juego; por tal motivo la práctica y el desarrollo de tales juegos y actividades lúdicas orientados al aprendizaje de contenidos curriculares de las diferentes áreas en pre escolar exige planificar, implementar, ejecutar y evaluar didácticamente para que se convierta en un medio de enseñanza – aprendizaje efectivo.

La lengua específicamente, que viene a ser un subconjunto de la lengua global; por lo que se caracteriza por presentar funciones, y características acorde a la edad que presentan los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad que atiende la institución educativa; donde vienen a ser parte fundamental en el proceso de las actividades lúdicas. Es así, que esta parte comunicativa se considera un

paralelismo que viene a ser la evidencia de cómo se manifiestan los mecanismos lúdicos y su consiguiente influencia sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje que tiene que ver con el acciones del manejo de la lengua global. En función a ello, es conveniente señala que en los últimos años se vienen acumulando un conjunto de experiencias referentes al desarrollo de las actividades lúdicas en la LFE. Razón suficiente para entender que en tales juegos y actividades lúdicas se adaptan diferentes juegos tradicionales de tipo local como de otros lugares que son también aplicables para el aprendizaje de la segunda lengua de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas de la institución educativa.

Por otro lado, se observa en todo momento que la actitud de los niños y niñas frente a las manifestaciones de logros en las capacidades y habilidades matemáticas de seriación y clasificación vienen siendo considerados como dificultades y limitaciones, en el sentido que presentan serias deficiencias en lograr seriar objetos en relación a sus formas, tamaños, colores, características y otros aspectos característicos. Del mismo modo en lo referente a la clasificación, también, los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa Inicial N° 321de Huacllan-Aija muestran muchas limitaciones, lo que entendiendo que si a estas alturas de su formación matemática inicial no logran dominar tales capacidades matemáticas, es posible que las competencias matemáticas de mayor complejidad que se presenten como dificultades mayores, serán percibidos por los niños y niñas como situaciones que permitan percibir a la matemática como contenidos difíciles, iniciándose la aversión al área de matemática que en muchos casos se extiende en la educación primaria y secundaria, por lo que es necesario afrontarlo a partir de las actividades lúdicas y juegos que permitan entender que la seriación y clasificación de seres y objetos es factible aprenderlo a través de las actividades lúdicas.

a) Problema general.

¿De qué manera los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo posibilitan la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321de Huacllan-Aija 2016?

b) Problema específico.

¿En qué medida los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo posibilitan la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016?

¿De qué manera los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo posibilitan la mejora del desarrollo de la capacidad de clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016?

1.2. Objetivos de la investigación

Objetivo General

Determinar la influencia de los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo posibilitan la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016.

Objetivo Específicos

- a) Identificar el nivel de desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación de los niños y niñas de la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016; mediante la pre prueba.
- b) Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016.
- c) Evaluar la influencia de los juegos lúdicos con enfoque socio cognitivos, que posibilita la mejora de la capacidad de seriación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016.
- e) Verificar la influencia de los juegos lúdicos que mejora la capacidad de clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016.

1.3. Justificación de la Investigación

Las explicaciones sobre la justificación de la investigación efectuada, se parte indicando que surge por la presencia de un problema que tiene incidencia a nivel internacional, nacional, regional, local e institucional; por lo que su desarrollo se consideró pertinente y viable.

Por otro lado, se entiende el valor pedagógico de las actividades lúdicas con enfoque socio cognitivo, que orientado didácticamente permite lograr diferentes capacidades del niño y niña, especialmente permitiendo su formación y desarrollo integral.

Otros referentes de justificación del estudio se consideraron a la justificación teórica y práctica. En el caso primero, el estudio tuvo implicancias correspondientes a los campos de las ciencias de la Psicología y la Matemática en función a las dos variables de estudio. Desde este nivel justificatorio, el estudio no exigió generar conocimientos, sino permitió comprobar que la actividad lúdica si se convierte en una efectiva estrategia para mejorar los aprendizajes. En cuanto a los temas relacionados con la seriación y clasificación matemática.

En cuanto a la justificación práctica, existe evidencias claras que a través de las actividades y juegos lúdicos desarrollados en las sesiones de aprendizaje permiten mejorar los niveles de logros en los aprendizajes de la seriación y la clasificación, por lo que se constata la efectividad de su aplicación. Por otro lado, el carácter práctico también, se manifiesta cuando los resultados de la investigación son traducidos en el respectivo informe, que servirá como fuente de referencia para futuras investigaciones y como antecedente a nivel de la región y localidad.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes del estudio

En todo sistema educativo, la organización formal se encuentra estructurado a partir de la educación pre escolar o educación inicial, según los casos, siguiendo la primaria, secundaria y superior. En toda esa trayectoria formativa escolarizada los estudiantes se van formando en diferentes aspectos del conocimiento, algunos relacionados a la comunicación donde interviene el aprendizaje y desarrollo de la lengua, los conocimientos en el área personal social, ciencia y ambiente, como el área de matemática. Se conoce entonces, que hay diversos estudios e investigaciones en diferentes latitudes sobre el juego y las actividades lúdicas, así como estudios sobre la didáctica de la matemática, siempre con el único propósito de apoyar a los estudiantes para su mejor aprendizaje. En este sentido, exponiéndose los antecedentes, se tiene a:

Deulofeu, (1993) sustenta su estudio titulado “Instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje de los juegos lúdicos”, donde hace conocer que en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de las actividades, experiencias y juegos lúdicos, siempre estará presente la Didáctica de las Matemáticas, y que bajo este criterio será el docente como el responsable de diseñar el contenido curricular. Este proceso de reconceptualizar el juego y las actividades lúdicas, señala que sólo será factible si se superan los filtros epistemológicos, psicológicos, pedagógicos y socioantropólogos que son los que le atribuyen la función didáctica al “saber a enseñar” que parte de la ciencia pedagógica.

El investigador concluye, que en este proceso, las instituciones de educación inicial en términos generales cumplen un rol fundamental, toda vez que aquí es donde el docente enseña sistemáticamente la matemática elemental, para que los niños y niñas aprendan los contenidos matemáticas siguiendo los procesos lógicos que exigen esta área curricular en base a los

procesos didácticos dirigidos a los preescolares. Como otra de las conclusiones, señala el investigador que los materiales didácticos cumplen un papel muy importante, entendiendo que el aprendizaje de la matemática pre escolar parte de la manipulación del material concreto que le permita llegar después a los niveles de abstracción como parte del aprendizaje de la matemática. Tal situación, debe ir de la mano y ser reforzado a través de los procesos de aprendizaje de contenidos matemáticos con los juegos y actividades lúdicas.

Pastor (2008), en su tesis titulado “El juego es una actividad natural del ser humano”, hace conocer que a través del juego y las actividades lúdicas se viene aplicando el enfoque constructivista. Por un lado se encuentra plena aplicación de procedimientos cognitivos, y por otro lado se considera como una estrategia metodológica propia de para la enseñanza-aprendizaje del área de Matemática bajo el principio que “Aprender Matemática por el niño, significa construir Matemática por el niño a través del juego”.

Por otro lado, para sustentar teóricamente con mayor propiedad y claridad la presente investigación, se ha visto por conveniente plantear temas y contenidos teóricos como metodológicos referentes a las Matemáticas para el nivel de educación inicial, analizando su componente didáctico, incluso partiendo de la formación inicial del docente, su práctica y experiencia en este nivel. También, siendo necesario analizar los métodos y estrategias que docentes aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática; así cumpliendo un previo análisis de las competencias y capacidades básicas del área de Matemática, todo ello para tener un visión y concepción más completa sobre los resultados en el estudio.

Katz (2005), en su investigación titulado “Acción y efecto de jugar con los niños”. Luego del estudio el investigador señala que “Que la acción de jugar y las actividades lúdicas en la enseñanza de la matemática, están enfocadas en las experiencias de vida, como la formación de la mente en su expresión más amplio y completo, incluyéndose las capacidades y sensibilidades de orden estético, práctico, moral, procedimental y de tendencia procedimental por su forma operacional que tiene al desarrollarse un determinado contenido. También,

señala el autor que, la definición de la expresión intelectual, hace alusión a lo que es el razonamiento como proceso mental, el proceso de reflexión como proceso de análisis e inferencias, secuencias fundamentales en los procesos de la aplicación de la mente. También argumenta, que un ambiente de alta calidad propicio para atender la formación matemática para niños y niñas pequeños tiene que tener y contar con condiciones especiales en lo que se refiere a la organización del aula, no solamente por tener que desarrollar las habilidades matemáticas, sino tiene que ir a la par con el desarrollo de las habilidades comunicativas y de las otras áreas curriculares donde el aprendizaje de la matemática se convierte en un eje articulador, en franca concordancia con el principio que aprender matemática a través de las actividades lúdicas significa interrelacionar la mental con la actividad motora.

Fernández (2009), en su tesis titulada “La actividad lúdica como una estrategia “. El investigador argumentando su posición señala que la actividad lúdica dentro del campo de Matemática tiene que ver con la representación mental o abstracta de una idea. En función a tal criterio, al iniciar su aprendizaje se le ofrece al niño el símbolo, figura, signo o un determinado tipo de representación con la intención que el niño intente comprender y deducir su significado de lo que el signo, figura o representación lo indica, siendo un aspecto básico del pensamiento lógico-matemático.

Dentro de la didáctica tradicional de la matemática, se ha constatado que el símbolo, representación o el nombre convencional de un elemento matemática, siempre se considera equivocadamente como el punto de llegada y no siempre es entendida que constituye el punto de partida. Por tal razón, en la didáctica moderna de la matemática, se recomienda trabajar primeramente sobre la comprensión del concepto, entender sus diferentes propiedades, como determinar sus diferentes relaciones. Otro aspecto que revierte bastante importancia en este aprendizaje, es la distinción lógica y coherente entre lo que es la representación del concepto y su correspondiente interpretación como fruto de diversos procesos cognitivos.

Esta situación contextual del aprendizaje de la matemática en preescolares expresa por ejemplo, que apreciando la figura del dos, se parte de la idea de un patito. El reconocimiento de esta forma con un nombre de un animal permite señalar el dos por un proceso de asociación entre las experiencias del niño o niña. Llegando al punto de determinar que tal situación no significa una contribución y manifestación del pensamiento matemático. Por otro lado, es necesario señalar que lo que favorece promueve la formación del conocimiento lógico-matemático en los niños, viene a ser la capacidad de entendimiento de los procesos que lleven a la interpretación Matemática, y no debido a la gran cantidad de símbolos y signos que se puede identificar y comprender por efectos de procesos de asociación de formas.

Woolfolk, (1999), en tesis titulado "Proyecto pedagógico para la utilización de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo corporal y estimular el proceso educativo", cuya muestra de estudio estuvo conformado por 85 estudiantes, 60 padres de familia y 11 profesores. Fue una investigación de corte cualitativo, llegando a las siguientes conclusiones: Se encuentra una falta de orientación pedagógica al desarrollar las actividades lúdicas-recreativas, encontrándose la falta de espacios suficientes en la institución educativa que permita ejecutar los juegos y actividades lúdicas perjudicando su formación tanto física como emocional. Otra de las debilidades encontradas, es el escaso interés de los docentes por planificar, implementar, ejecutar y evaluar las actividades lúdico- recreativas.

Dávila (2003) en su investigación titulada "El juego y la Ludoteca", siendo una investigación descriptiva, donde luego del trabajo de campo demostró la importancia de la aplicación del juego como estrategia para la enseñanza de la matemática, demostrando también que el juego en sus diferentes variantes propicia la formación y desarrollo de las facultades psicológicas, físicas y sociales de los escolares. Desarrolla su imaginación creadora, fomenta su criterio de libertad, procura y promueve su independencia y desarrollo de sus facultades físicas como temperamentales y de conducta. También concluye que es un deber y responsabilidad del docente de aula promover e incentivar el juego como parte de su práctica pedagógica para que los niños y niñas mejores sus

competencias, capacidades y habilidades específicamente en el campo del área de matemática, que una finalidad importante del servicio educativo.

Bañeres (2008), en su investigación, bajo el título “Desarrollo de estructuras del pensamiento, en la creatividad infantil”, luego del proceso indagatorio sostiene que la investigación cognoscitiva referente a la creatividad infantil y sobre las actividades del juego-recreativo, ha permitido confirmar que los niños y niñas han conseguido disfrutar plenamente estas experiencias de juego, encontrándose a la vez que han logrado incrementar su inteligencia, así como observándose claras mejoras en el coeficiente intelectual de cada uno de los estudiantes. Notándose también un incremento en las aptitudes de madurez para el aprendizaje, desarrollo de la creatividad, mejora de las habilidades lingüísticas. En lo que se refiere a los logros en el área de matemática se encontró mejoras en la soltura y aptitud matemáticas.

Pavia (2002), en la investigación titulada "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares". Luego del proceso de recolección de datos y su correspondiente análisis e interpretación, el investigador señala que en las instituciones educativas que se encuentran localizadas en las provincias de Neuquen y Río Negro en la República de Argentina. Las conclusiones a que arriba el investigador, indica que los docentes considerados en la muestra de estudio trabajaron en forma práctica y organizada de acuerdo a la planificación prevista, siendo una acción sistemática de observación, evaluación y registro de las distintas formas que adopta el juego infantil en el aula y fuera de ella, así como en los modos particulares que tienen los jugadores de realizarlos en función a los objetivos perseguidos. Por otro lado, la información proporciona valiosas referencias para la formación docente y su consiguiente mejora en la práctica pedagógica, mejorando así los niveles de aprendizaje y la formación general de los niños y niñas.

Sandoval (2003), realizó su tesis titulada “Importancia del Juego Infantil en la Planificación de las Actividades del Docente del nivel inicial”. Como información genérica, se conoce que la población del estudio estuvo conformada por 52 profesores, determinándose la muestra que quedó establecida por 24 profesores de la Zona Norte de la Parroquia Milla del Municipio Libertador, en

el Estado de Mérida-Venezuela. Como instrumentos de recolección de datos se aplicaron el Cuestionario, la lista de cotejo y la guía de observación estructurada, que permitieron captar y registrar información valiosa sobre sus dimensiones e indicadores. Como conclusiones el investigador señala que la mayoría de los docentes considerados en l muestra de estudio conocen los enfoques teóricos del juego, pero que no son cumplidos en los proyectos de aprendizaje en el aula. También el autor concluye que se observa una actitud pasiva e indiferente de parte de los docentes para el desarrollo efectivo del juego como estrategia didáctica en bien del aprendizaje y formación de los estudiantes.

Puig (1994), en su tesis titulado “El juego como trascendencia en la dimensión psicomotriz, intelectual, afectiva y social del niño”. El investigador, en el respectivo informe del estudio explica que es una actividad vital e indispensable en la formación del niño como para el total desarrollo humano de los varones y mujeres de la sociedad. Por otro lado, considera también que la diversidad de juegos permite el desarrollo armónico y de forma equilibrada; por lo que es aconsejable que no sea visto solamente como un medio o instrumento facilitador del aprendizaje, tampoco solamente como un medio de descanso y recreación, por lo que es necesario que se tenga en cuenta que el desarrollo de todo tipo de juegos tanto educativos como recreativos constituyen un elemento básico para la formación y desarrollo global del niño y de las personas en general.

Lozano (1996), en su investigación titulada “La introducción del juego en la escuela infantil”. Después de las tareas de gabinete y de campo en sus conclusiones señala que el juego es parte fundamental en el Aprendizaje y desarrollo que ocurre en las instituciones educativas atendiendo las necesidades de los estudiantes. Tal situación, exige la participación de un docente que tenga clara la concepción de lo que es el juego, las actividades lúdicas, sus beneficios, especialmente en el manejo de las estrategias. Ampliando la información, señala el investigador que el juego es un derecho del niño y la niña a disfrutar plenamente de las oportunidades que tenga de jugar y divertirse, considerando que tales actividades corresponden a las etapas propias de la

infancia, por lo que su recomendación es su fiel cumplimiento, con mucha y mayor razón dentro del servicio educativo.

2.2. Bases teóricas de la investigación

Teóricos del juego y la educación inicial diferentes autores que exponen teorías desde su concepción referidas al juego, los cuales no presentan diferentes fundamentos relacionadas a la forma de jugar y con la formación que tiene el investigador. Todos han realizado aportaciones para una mejor explicación y a la ejecución de los diferentes juegos infantiles como una expresión natural; una necesidad filogenética del de las personas como seres humanos y un aspecto tiene influencias en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, más que todo en la fase o etapa inicial.

Dávila (2003), explica que el juego como parte de la expresión de las estrategias visuales había sido utilizado en el transcurso del siglo XVIII, de esta manera se origina las obras híbridas o Cadavre Exquis de los surrealistas, un nuevo juego de salón denominado cabeza, cuerpo y piernas; consistía principalmente hacer representaciones de diferentes dibujos en cartón o lienzo. Ya concluida su parte, se tapaba con papel, para que el siguiente pintor no sufriera la influencia de la obra anterior. Lo mismo sucede con el juego cabeza, cuerpo y piernas, cada participante representa una parte del cuerpo humano, en seguida se procede a doblar para que el siguiente participante no vea lo que dibujado.

A su vez, Platón (427- 348), citado por la autora estableció diferentes postulados de lo que actualmente es brindar educación por medio de actividades lúdicas. Manifestaba Platón que a partir de los siete años de edad los niños recién debían comenzar a estudiar y que sus primeros años de vida lo debían dedicar principalmente a realizar juegos educativos mixtos pero con la vigilancia de los adultos y en los jardines infantiles.

Del mismo modo, Platón hace referencia que se debe preferir dar a los juegos valor pedagógico educativo y que permita la recreación y no la competencia entre los participantes. Se pensaba que este era dañino para la

formación y el desarrollo de los niños y de los adolescentes. Refiriéndonos al pensamiento lógico en la matemática Platón incorpora la enseñanza por medio de diferentes actividades lúdicas y a través de las aplicaciones educativas.

Posteriormente los egipcios romanos, de la antigüedad, solían hacer uso de del juego como metodología de enseñanza a las generaciones más jóvenes y como medio de recreación. Las primeras muñecas de trapo procedentes del alto Egipto. De igual manera Sarazanas y Bandet, (1972), manifiestan que la arcilla o barro se utilizó para moldear y diseñar diferentes muñecos y carritos, que se originó en Grecia y Roma. de igual modo se han encontrado figuras bolitas, soldados y caballos que posiblemente procedan del mismo lugar.

Barbara y Kaufman (1994), manifiesta que las actividades lúdicas o de juego tienen la facultad de generar adecuadas oportunidades para un buen desarrollo cognitivo y socioemocional y evidencia sobre algunos casos donde se percibe la importancia de incorporar el juego en programa de desarrollo del infante. En conclusión, se pudo percibir que la mayoría de los autores concuerdan en resaltar la función del juego en el aprendizaje. La etapa infantil, es fundamental y característico para la construcción de la personalidad o del individuo, está influenciada en gran parte por la actividad lúdica el juego debe de manifestarse como algo inherente a todos los niños. Se debe de tener en cuenta lo que sustentan los autores al manifestar que el juego no reemplaza a las otras formas de enseñar.

Brinkley y Watson (1988), sustentan que, en la realización de una investigación a niños de tres años de edad, se comprobó que los estudiantes consiguen aprender a clasificar, con gran facilidad por medio de actividades en la computadora, debido al uso adecuado de la muñeca. Del mismo modo, McCollister (1986) también citado por Clements (2002), sustenta y manifiesta que los niños de cinco años, quienes hicieron uso de la computadora para encontrar la relación del número con la cantidad y del reconocimiento oral del número, lograron un óptimo desarrollo en las evaluaciones relacionadas, a los niños a quienes se les enseñó por medio de los métodos tradicionales.

Wright (1994), citado por Clements (2002), manifiesta que, los niños que utilizaron “manipuladores digitales”, en este caso figuras geométricas,

entendieron y suministraron definiciones como simetría, patrones y de orden espacial. En una oportunidad los niños hicieron uso de los gráficos que le proporciona el software para realizar una composición los colores primarios y obtener como resultado tres colores secundarios. Estas capacidades complejas de combinar y mezclar, por lo general son considerados inalcanzables por los niños, pero en diferentes ocasiones, la practica con la computadora dirigió a los niños y niñas exploren y les permitió sobrepasar los límites que se consideraban imposibles. Por medio de las investigaciones y planteamientos que se ejecutaron por diferentes autores, se puede constituir y establecer la utilización de los juegos digitales en los niños de cuatro y cinco años como método para fortalecer y desarrollar de manera significativa las nociones básicas y las nociones de orden lógico matemático.

Definido el juego según el diccionario del Español actual citado por Matos (2002), como "acción y efecto de jugar; se infiere que jugar es una actividad propicia la distracción y diversión, abarca actividades competitivas o no, que se ejecuta únicamente con la finalidad de recrearse. Por lo general el juego es libre, su definición hace referencia a la diversidad de actividades lúdicas existentes en la sociedad, es importante resaltar que desde inicios del ciclo en curso, se ha ocasionado una transformación muy notoria en la postura sobre las actividades lúdicas, como producto de estudios científicos sobre de qué forma y manera pueden ayudar y contribuir en el desarrollo integral de los niños. En caso de juzgarlas como la manera de perder tiempo, los investigadores manifiestan que es la más óptima forma para que los niños aprendan.

Moyles (2002), refiere que "dentro de los procesos educativos, el juego no solo genera un medio positivo y apropiado para aprender, aparte de esto los padres de familia van adquiriendo conocimientos sobre el niño y sus necesidades". en relación a la educación inicial, En el campo de la Educación Inicial, se debe tener en cuenta los procesos y niveles de aprendizaje en el que se encuentren, lo que les da también indicios a los docentes formadores para brindarles nuevos conocimientos, tanto en el desarrollo cognitivo y por lo mismo en el campo afectivo.

Manifiesta por otro lado, la labor que realiza el maestro es influir a que los niños exploren, descubran y prueben ese mundo. A lo mencionado Brown (2000), señala que los niños deben estar más enfocados en desarrollar actividades lúdicas en el transcurso de su vida diaria, estas actividades le permitirán liberar toda la energía, de igual modo las condiciones neuromusculares que implican desarrollar la coordinación visomanual generando un apropiado desarrollo social e intelectual. Por lo general las actividades lúdicas forman parte en sus vidas como infantes, por medio de estas actividades los maestros conocen el ambiente, el mundo que está a su alrededor y adquieren conocimientos, para luego ayudarles a mejorar sus capacidades físicas, intelectuales y del mismo modo apoyarles para que puedan solucionar sus problemas dentro de la sociedad.

En conclusión, la actividad lúdica es primordial porque los niños a través de este manifiestan sus sentimientos, emociones e influye en el desarrollo integral de los niños.

Al realizar las actividades lúdicas se impulsa el desarrollo sensorial, motriz, y de la misma inteligencia favoreciendo de este modo y conduciendo a la buena expresión y superación de los conflictos.

En este caso las estrategias que se desarrollan con los niños deben poseer la característica de ser dinámica, didáctica y sobre todo lúdicas, las cuales son un momento propicio para el aprendizaje y la comunicación, se infiere que el aprendizaje propicia un cambio impresionante y significativo que se va adquiriendo por medio de las experiencias. El valor didáctico principalmente se basa en el entrenamiento que tiene la capacidad de fortalecer el interés y la actividad cognoscitiva sin propiciar el aburrimiento ni las emociones usuales, puesto que lo novedoso y lo asombroso son inherentes a la actividad lúdica. Del mismo modo por medio de la actividad lúdica y los diferentes juguetes como recursos formativos, se brinda a los niños la oportunidad de valorar y enriquecer las experiencias de su vida para que pueda concretar su inteligencia y su voluntad, tener en cuenta sus limitaciones y potencialidades para realizar diversas actividades en su vida cotidiana.

Por otra parte, el Ministerio de Educación de Guatemala, (2010). Indica que los sectores de aprendizaje vienen a ser espacios físicos del aula, estructurados con la finalidad de fomentar el desplazamiento cómodo y apropiado para los niños, la exploración, valoración y la construcción de conocimientos. en estos sectores se evidencian una variedad de materiales didácticos, como recursos específicos del contexto y materiales que han sido hechos o fabricados por los profesores y niños, con estos materiales buscan mejorar los aprendizajes de cada niño a través del juego lúdico, de esta manera también se puede generar intercambios de vivencias que sin duda fomenta el desarrollo de las competencias, habilidades y destrezas, valorando, respetando las diferentes costumbres culturales y hábitos propios de cada compañero.

Según Condemarín (2009), referido al proceso de seriar la teoría cognitiva da a conocer tres estadios de desarrollo: el estadio número uno, el niño todavía no está en la capacidad de determinar o establecer la relación mayor que y menor que, aprecia los elementos como una clase total subdividida en dos subclases (grandes y pequeño), el niño por lo general se concentra en los extremos, posteriormente es capaz de agrupar 13 tríos de elementos por tamaños de pequeños, medianos y grandes. Los niños pueden colocar objetos según el tamaño que posea, en base a cantidades mínimas o pequeñas, de mismo modo es capaz de construir torres de tacos de diferentes tamaños, pero realizara esta acción probando y tratando de encajar las piezas y desechara los elementos que no logren encajar. A medida de esto ira probando e intercalando entre grandes y pequeños.

Piaget, (citado por Rencoret, 2000), diferencia tres fases primordiales en las operaciones clasificación: Etapas de las colecciones figúrales, los niños realizan agrupaciones sin ninguna finalidad u objetivo, van cambiando y agregando más objetos y se va perdiendo el sentido de clasificación, para que se dé una clasificación los elementos deben poseer por lo menos una característica en particular. Etapa de las colecciones no figúrales, esta etapa se caracteriza por realizar clasificaciones según a la semejanza de los atributos que presente cada elemento e incluso se forman subclases, pero todavía no se entiende la idea de inclusión, lo cual demuestra que el niño no tiene una estructura operacional de

clase. El niño suele establecer una comparación entre la sub clase y la complementaria. Etapas de las clasificaciones genuinas, al tener desarrollado la noción de la clase complementaria singular y nula se llega a la relación de inclusión y discriminación entre los cuantificadores “algunos” y “todos”. Cuando se incorpora a un elemento a la agrupación o al conjunto.

Thorne (1997), considera importante el proyecto que se está encamino en el Perú, sobre la articulación de la educación inicial con la educación primaria manifiesta: los profesores asumimos el compromiso y el reto de proporcionar a los alumnos una educación de calidad en la matemática, y al asumir este compromiso debemos tener en cuenta los ritmos, niveles, conocimientos, iniciativas, sentimientos y las experiencias y las diferentes etapas en la que se encuentren los estudiantes. Más que todo los niveles que corresponden a las operaciones formales, se debe procurar no enseñar solo verbalmente, se estaría brindando conocimientos elaborados, a partir de esto se estará fomentando en los niños disgusto y fobia que se transmitirán en la universidad o en cualquier institución superior y por lo general también se manifiestan en la vida adulta de forma negativa. Los profesores como educadores deben respetar la secuencia lógica en el proceso de enseñanza aprendizaje para que los niños adquieran y tengan conocimiento sobre las nociones matemáticas.

Teoría, de esparcimiento y recuperación del juego en el niño la finalidad de este juego es mantener y restablecer las energías cuando uno se siente agotado. Cuando el cerebro presenta cuadros de cansancio y agotamiento, es fundamental dejar de realizar dicha actividad para pasar tal vez a desarrollar ejercicios físicos, el cual restablecerá la energía en los nervios. Esta teoría principalmente se enfoca en las personas adultas, son las que más necesitan distraerse y recrearse para seguir con la rutina de todos los días como el trabajar; en el proceso del juego se hacen uso de grandes porciones del sistema muscular que aún no han sido agotadas para la recuperación del equilibrio, y las energías perdidas. Este equilibrio se produce en el organismo por medio del juego y los deportes.

Teoría de la auto expresión

El juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas. El juego lúdico como el resultado de la necesidad de autoexpresión. Los juegos generalmente se encontraban influenciados por diversos factores influyentes en la sociedad como el factor psicológicos, anatómicos, la condición física y los deseos de la humanidad, tales como el de una nueva experiencia, el cual constituye que: 1- la estructura anatómica y fisiológica de cada persona le da la capacidad de desarrollar diversas actividades como: correr, saltar y trepar 2- el manejo de estos movimientos estimula la perfección de la función, 3- la característica de cada estructura de nuestro cuerpo u organismo predomina en la selección de las actividades del juego, 4- la capacidad física de la persona establece los gustos y preferencias hacia diferentes actividades de juego. Las actitudes que pueden tener las personas son respuestas del comportamiento preciso de las sociedades y culturas. Las personas que se identifican con las costumbres de su cultura, van perfeccionando sus hábitos por medio del juego en equipos en el que participan diferentes grupos sociales, adquiriendo nuevos conocimientos y costumbres de su alrededor

¿Por qué juega el niño? los niños juegan porque la actividad lúdica es el mejor medio de aprendizaje, le permite ir organizando y formando su personalidad. La condición competitiva, participativa, comunicativa y agonista va acomodándose a las cualidades que dirigen esta personalidad. Los niños por lo general perciben deseos de actuar con control y dominio total sobre los demás de establecer comunicación y relación con los que se encuentran a su alrededor, a través de su cuerpo era una fantasía liberadora; y encuentran la posibilidad de que sus deseos lo representan en el momento de jugar, lo que puede definir como auténtica expresión del mundo del niño. Los niños actúan de manera activa y positiva dentro de la sociedad cuando se trata de compartir, en el aspecto afectivo se va conociendo a sí mismo y también a los demás, mientras que en lo cognitivo a medida que va jugando desarrolla la habilidad intelectual, del mismo modo desarrolla mejor sus destrezas. Existen diversos juegos y para las distintas edades. Los juegos funcionales se caracterizan por ser manipulativos y de exploración idónea para los niños de seis meses; para los niños de uno y dos años

se recomiendan los juegos de autoafirmación, en el cual el niño desarrolla su motricidad que le proporcionara más confianza para ser autónomo y tener más iniciativa. Cuando el niño llega a la edad de dos a cuatro años suelen realizar juegos simbólicos como los juegos de construcción y destrucción. Aquí se inicia los juegos de representación a través de la imitación y simulación de algunos acontecimientos que han pasado en el curso de sus vidas, en esta etapa todavía no se evidencia los juegos compartidos. A la edad de los cuatro a seis años para que desarrolle sus actividades de juego busca un compañero, pero no suele ser una actividad social debido a que el niño percibe a sus compañeros como objetos o juguetes, se le denomina a este tipo de actividad como juego asociativo. A esta edad todavía no tiene la capacidad de organizar un juego, se limitan a incorporarse en otros juegos y realizar representaciones o interpretan cada uno un papel dentro de la comunidad. En el momento de hacer uso del juego como recurso educativo, se debe procurar que tengan las siguientes características.

Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

Juegos sensoriales: propician un óptimo desarrollo en los sentidos de cada niño.

Se determina principalmente Se determinan por ser pasivos y fomentar un dominio de uno o más sentidos en concreto.

Juegos motrices: proporcionan a los niños que desarrollen mejor su psicomotricidad y de esta manera tendrán control y coordinación en sus movimientos. Los juegos motrices tienen la capacidad de contribuir en no solo en el desarrollo físico, sino también en el aspecto emocional y social.

Juegos de desarrollo anatómico: tienen la capacidad de propiciar estímulos para un óptimo desarrollo de los músculos y de la misma manera la articulación de cada niño.

Juegos organizados: estos juegos fortalecen la convivencia de la sociedad y el aspecto emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.

Juegos pre deportivos: estos tipos de juegos propician y tiene la capacidad de que se desarrollen las destrezas específicas de cada niño. En estos deportes los niños participan activamente.

Juegos deportivos: la finalidad de este juego desarrollar los principios, fundamentos y las reglas de un deporte, como también el saber ganar y perder.

La seriación es una operación mental, una habilidad que trabaja estableciendo relaciones comparativas entre los elementos que se encuentran presentes en un conjunto las cuales se van ordenando de acuerdo a sus diferencias.

Se puede definir a seriar en este caso a una determinada orden jerárquica, la mayoría de las veces el orden es de acuerdo al tamaño (de grande a pequeño o al inverso), puesto que viene a ser una de las características que más fácil se puede percibir, sobre todo con niños de preescolar.

Temas que son ideales para trabajar con los niños de preescolar:

- Tamaños.
- Grosos.
- Utilidades.
- Funciones.

Los niños que presentan dificultades ante la definición o el significado de seriación, presentara un cuadro de desventaja para comprender por completo el significado de número; por lo general estos niños o estudiantes realizan el conteo de los números mecánicamente, sin tener en cuenta la cantidad de objetos presentes en la agrupación, por lo suelen apoyarse repetidas veces en el conteo oral para obtener una respuesta.

Para que los niños o estudiantes puedan entender las definiciones de los temas de la matemática, “más” y/o “menos” es necesario que se le hayan brindado los conceptos de cantidad y la noción de número.

Estrategias para trabajar la seriación en casa. Para desarrollar el tema de la seriación con los niños en casa se puede hacer uso de diversos objetos que se tenga al alcance de nuestras manos como, por ejemplo.

Para comenzar se debe utilizar objetos sencillos y seriaciones cortas. Materiales como los bloques son ideales para los niños pequeños, así se puede colocar una pieza estableciendo un orden como el color amarillo y azul.

- De la misma manera se puede trabajar con los gomets, en este caso con niños más grandes o mayores, para que sea un poco más complejo la seriación: triángulo grande verde, cuadrado pequeño amarillo.
- Ahora existe en el mercado una variedad considerable de materiales que están diseñados especialmente para el desarrollar o el trabajar esta capacidad de seriación, pero si se pueden elaborar en casa mejor.
- La mejor manera de trabajar la seriación es por medio de estrategias divertidas uno de ellas puede ser elaborando brochetas con las frutas.

Desarrollar el razonamiento verbal. Tanto los padres de familia como los docentes se encuentran en condiciones de estimular la capacidad de lenguaje de los niños y niñas a través de actividades metodológicas como trabalenguas, adivinanzas, chistes, sopa de letras o crucigramas, además de ser juegos son herramientas adecuadas para la estimulación del razonamiento verbal en los niños y niñas. Dicha capacidad es primordial en el desarrollo del proceso cognoscitivo de todos los niños y niñas estudiantes, por el motivo de que se encuentran ligados a la capacidad para comprender, atender, estructurar y organizar el lenguaje, no se puede prescindir de esta destreza, ya que es fundamental en las diferentes fases académicas.

La habilidad del lenguaje hace referencia al potencial lingüístico que posee cada niño y a la destreza para la comprensión y análisis los conceptos, argumentos, frases e información que se van adquiriendo en el transcurso de los años. Brinda al hablante las mejores condiciones intelectuales que son necesarios para el uso adecuado de la lengua y para el procesamiento de toda la información adquirida de su entorno. No implica básicamente en tener un vocabulario con una variedad extensa

de palabras, si también se debe de tener la capacidad para clasificar, ordenar y relacionar los significados entre sí.

Lo primordial e ideal es que los niños estén rodeados de un entorno familiar y académico que influyan y le ayuden en el óptimo desarrollo de las habilidades de razonamiento verbal.

La capacidad o habilidad del razonamiento verbal no es algo con lo que los niños nacen, aunque algunos posean más dominio que otros. Lo que determina un buen razonamiento verbal es el entorno en el cual se desarrollen o crezcan los niños, este ambiente debe de ser apropiado para que puedan desarrollar todas sus habilidades en función al razonamiento verbal, se le debe invitar a los niños a participar en las conversaciones de los adultos, se les debe de leer continuamente, también se debe frecuentar teatros o representaciones de cuentos y títeres, de esta manera se les está conduciendo a un mejor desarrollo de la expresión y el razonamiento verbal.

La adecuada forma de brindar estimulación para que desarrollen mejor las habilidades del lenguaje de los niños y niñas es mediante los juegos verbales. Uno de los instrumentos que cumple la función para el desarrollo de esta habilidad es el denominado “veo veo”, las trabalenguas y adivinanzas también son adecuados para los niños de educación preescolar. En cambio, para los niños que ya escriben y leen se les puede incentivar a participar en juegos de palabras, en crucigramas o sopa de letras, estos juegos verbales son herramientas lúdicas que favorecen en el desarrollo del razonamiento verbal. Estos tipos de actividades si se realizan con frecuencia son favorables para vocabulario del niño y presentan mejor fluidez al momento de expresarse, también desarrollan óptimamente la capacidad memorística e incluso mejora la redacción, escritura y ortografía.

La técnica de seriación permite ordenar los conjuntos de objetos en una sucesión que posteriormente son aplicados para encontrar su ordenación temporal. Estos objetos deben presentar las mismas características, y la misma función, por lo tanto el resultado de la serie debe tener un valor cronológico relativo que debe ser contrastado con la estratigrafía o las dataciones absolutas.

Tipos de seriación

- **Seriación contextual:** referido a la duración de diferentes estilos de artefactos.
- **Seriación frecuencial:** cambios en la abundancia o frecuencia proporcional de un estilo cerámico.

Si la estratigrafía se utiliza para ver las relaciones de cronología relativa referida a la ubicación de los estratos, la seriación pretende hacer lo mismo con los diferentes objetos arqueológicos. Establece cronologías relativas de artefactos de diferentes orígenes basado en el cambio gradual de sus características e independiente de los contextos en los que se percibe (método tipológico: Thomsen, Montelius, entre otros).

La **seriación** es la operación lógica que consiste en acomodar sistemáticamente los diferentes objetos en una determinada agrupación de series conforme a la variación de una o más propiedades y características. Teniendo en cuenta el grosor, tamaño, color, peso, superficie, entre otras características que puede presentar un objeto.

La seriación involucra al niño en el aspecto ordinal del número, al ubicarlo a cada unidad en diferentes posiciones de a seriación.

De este modo se incluye algunos conceptos:

Transitividad: este tipo de método de la matemática permite elaborar una seriación comprando tres elementos. Puede ser de la siguiente manera: Objeto A más grande que objeto B, y objeto B más grande que objeto C, entonces Objeto A es más grande que el objeto C.

- **Reversibilidad:** se realiza movimiento en el pensamiento en direcciones invertidas. Se puede ejemplificar de la siguiente manera. A es más chico que C, pero también C es más grande que A.

Según a la etapa o edad en el que se encuentre el estudiante, la seriación puede clasificarse de la siguiente manera:

- **Nivel I: No Seriación (Niños de 3 a 4 años) al principio, tiene la capacidad de establecer una seriación por pareja con los elementos comparados entre sí por simple yuxtaposición; no establece la relación " grande", o" pequeño";** todavía no tienen la capacidad de comparar dos pares en un mismo tiempo. A medida que van avanzando forman tríos (grande, mediano, pequeño); en el momento de seriar utilizando objeto por longitud, se tienen en cuenta un extremo del objeto; no se tiene en cuenta la línea base. Posteriormente prolonga los tríos y forma series de 4 o 5 objetos, teniendo como modelo o referencia el último objeto que se encuentra colocado en la seriación. Por último, el niño puede formar una seriación de 4 o 5 objetos, pero sin establecer las relaciones en todos estos, es aquí donde se da inicio a las relaciones de seriación.

- **Nivel II: Seriación Empírica (Niños de 5 a 6 años y medio)** al comienzo logran formar una serie de 10 objetos o elementos pero suelen a equivocarse, a esta equivocación se denomina en las matemáticas ensayo y error; suelen comparar en la práctica y lo relacionan los objetos entre sí (cada nuevo objeto es comparado con los objetos anteriores); a esta edad aún no se ha construido la transitividad y la reversibilidad (hace las comparaciones solo en un sentido); no cuenta con un plan en mente que le permita seriar, lo realiza de acuerdo como se le presenta los objetos. Posteriormente logra seriar 10 objetos o elementos, pero no puede intercalar o incluir 9 objetos más

- **Nivel III: Seriación Operacional (7 años)** a esta edad ya los niños son capaces de anticipar la seriación, e incluso ya elaboran un plan mental, aunque no perciba todos los objetos; ha logrado construir la transitividad. Después de esto llega a construir la reversibilidad, comparando distintos objetos en ambos sentidos.

La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial En el Nivel Inicial, el rol y la responsabilidad del docente es compartida con los

estudiantes, con los padres de familia y el entorno comunitario, las que están involucradas en la educación de los niños.

Los docentes tienen en cuenta las necesidades e intereses de los niños, estos identifican los estilos y ritmos de aprendizaje de cada niño e incorporan elementos del entorno para que a través de estos puedan experimentar y poseer una libre expresión. Los estudiantes desde este punto de libertad hacen sugerencias, reclamos y dan opiniones desde lo que conocen o sienten.

Los niños por lo general adquieren conocimientos realizando diversas actividades como jugando, haciendo y experimentando, dada participación significa que el niño se apropia del entorno, se sumerge en él, conquistándolo en el proceso de socialización con los demás. Es algo más complejo que seleccionar los materiales o los participantes para los juegos. El fomento de la participación del niño en educación inicial desarrolla la autonomía, la creatividad y la capacidad de solucionar diversos problemas que se presenten en la vida cotidiana.

La participación positiva y activa de cada niño en el proceso educativo permite redimensionar el juego. La actividad del juego pasa a ser una metodología pedagógica positiva y adecuada por la sencilla razón de que los niños se manifiestan mediante el juego, por lo natural el aprendizaje es placentero y es único medio para que expresen sus deseos, fantasías y emociones.

El juego es fuente de aprendizaje que posibilita consolidar diferentes concepciones en base al mundo, en la cual se desarrollan las distintas formas de expresarse y desarrollar el lenguaje, del mismo modo se desarrolla mejor la motriz, a su vez se construyen relaciones con la sociedad por medio de los roles y las normas morales, así como el surgimiento del hecho de expresar los sentimientos y temores que van dando crédito a la formación de la personalidad de cada niño.

Se fomenta estrategias relacionadas con la exploración y la experimentación del medio contribuyendo en el desarrollo cognoscitivo del niño. Por esta razón se tiene en consideración esta propuesta que tiene la finalidad de desarrollar los juegos lúdicos como una metodología para la enseñanza y

aprendizaje en la educación inicial, ya que diferentes autores manifiestan que esta estrategia es óptima en el aprendizaje de los niños.

El juego es considerado el motor del desarrollo, por la razón de que el niño entra en contacto con el mundo que le rodea por medio del juego, a medida que va jugando mejora sus destrezas y habilidades, satisface muchas de sus necesidades como: ser estimulado y divertirse, satisfacer la curiosidad y explorar, a su vez favorece en el desarrollo de las capacidades sensoriales, perceptuales, física e intelectuales, de esta manera se propicia la mejora de creatividad.

Se evidencian a diferentes autores que han realizado investigaciones referidas al juego como metodología o estrategias pedagógicas.

Freire (1989), en la investigación que realizó relata acerca del juego educacional " el niño y todos los seres humanos se diferencian de los animales irracionales, por ello los niños deben ser educados y no adiestrados". El jugar para los niños no es un pasatiempo, a través del juego aprenden y adquieren más conocimientos del entorno el cual le rodea. En base al juego el niño crea en su mente diversas especulaciones referentes a la vida. Las mismas que en el futuro o en la etapa de la adultez volverá a descubrir y crear por medio del razonamiento y estableciendo un parámetro entre el juego y la vida.

Zapata (1990), en la investigación que realizó fundamenta que el juego es "parte fundamental de la educación escolar". Los niños poseen la capacidad de aprender mejor mediante el juego, por lo que toda la actividad que se desarrolla debe estar orientada principalmente al juego. La ejecución de diferentes movimientos en el proceso del juego proporciona al niño grandes beneficios, las cuales se desarrollan mejor el aspecto cognitivo, perceptivo, desarrollan mejor su lenguaje y poseen una mejor capacidad de memoria.

Flinchun (1988), da a conocer mediante una investigación en la que se evidencio en los niños desde el nacimiento hasta un promedio de los 8 años de edad, un aproximado al 80% del aprendizaje individual ya ha sucedido, debido a la etapa de juego en la cual el niño se encontraba, porque mediante el juego el niño aprende y desarrolla mejor diversas capacidades. Se debe considerar y tener en cuenta a que grado o aporte del juego tiene influencia en el desarrollo

cognoscitivo. **Bruner también hace referencia** a esta teoría y sustenta que contribuye al proceso memorístico.

Wallon (1852), en la investigación que realizó manifiesta que el juego es muchas veces confundido con las actividades que el niño o estudiante realiza, generalmente el juego debe ser espontáneo, no debe de ser impuesto. En los centros de educación pre escolar se debe fomentar el juego debe despertar el interés del niño y no deben de estar condicionados a finalidades educativas cerradas. • Froebel (1782), especialista en pedagogía infantil fomentó una corriente referida a la educación inicial sistemática de este se originan los centros de estudios para niños de preescolar como necesidad social y familiar, que son fundamentales para que el niño desarrolle mejor su espontaneidad, estas instituciones tienen en cuenta la naturaleza infantil o las características que presenta cada niño, son considerados plantitas y se encuentran bajo los cuidados y estímulos de la docente encargada de formarlos, guiarlos y orientarlos para que desarrolle su individualidad debido a las actividades que realiza espontáneamente, se debe incentivar a que el niño se desenvuelva frente a la sociedad, en un ambiente colaborativo y apropiado.

Bequer, González & Plous (1993), Clasifican los juegos de acuerdo a diferentes criterios los cuales son: intensidad de movimiento, edad, grado escolar, forma de participación, características y tipo. En cuanto a la clasificación por edades se tiene en cuenta a los estudiantes de los diferentes ciclos en la educación básica regular, para ello se debe tener claro las edades de los niños porque los juegos deben ser adecuados a cada edad o ciclo en donde se encuentren. Dentro de la intensidad del movimiento, se proporcionan los juegos de movimientos en donde desarrollan la capacidad de razonar y memorizar.

Borges & Gutiérrez (1994). En su libro “Juegos socializadores, para docentes”, refiere que el juego es de vital importancia para el óptimo desarrollo cognitivo, desarrollo motor y el desarrollo socioemocional de cada uno de los niños o estudiante ya que por medio de estos se obtiene conocimientos,

habilidades y destrezas e incluso le permite tener conocimiento de sí mismo, de los demás y del entorno que le rodea.

Peña (1996), en su trabajo de investigación denominada "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Asegura que los juegos recreativos tienen la característica de poseer gran influencia en la socialización de los niños y estudiantes, señala que los profesores también manifiestan que los juegos recreativos son estrategias para que los niños desarrollen cada una de sus capacidades y habilidades de manera óptima.

Perdono & Sandoval (1997), en su trabajo de investigación titulada "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", manifiestan que se debe de aprender a socializarse desde la etapa preescolar, cuando los niños se encuentran en el jardín, por medio de actividades y estrategias lúdicas que le provoquen satisfacción y diversión al momento de participar e integrarse al juego.

García (1998), en el trabajo de investigación denominado "El juego como estrategia socializadora", determina que el niño por medio del juego desarrolla la habilidad cognoscitiva que abarcan los procesos del conocimiento en el cual los niños van adquiriendo y desarrollando su inteligencia a medida que van socializando y relacionándose el uno con el otro.

Los juegos de socialización de acuerdo en el ámbito o espacio donde se realicen son interiores o exteriores, pueden ser colectivos o individuales. Existen diferentes tipos de juegos socializadores las cuales pueden ser representativos, dramatizados, creativos acompañados de canciones que brinden enseñanzas positivas e incluso pueden ser tradicionales. Los juegos muchas veces pueden ser constructivos o destructivos.

2.3. Marco Conceptual

Juego.- Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la

vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Ludismo - Ostenta dos usos en nuestra lengua que repasaremos a continuación, uno de ellos asociado al juego y el otro que nada tiene que ver con éste y que está vinculado a un movimiento obrero inglés que sentaría precedentes en la historia sindical.

Matemática - Francisco López Hernández La Matemática Educativa (ME) es una disciplina relativamente joven, y esta denominación suele causar confusión sobre su tema; da la impresión de ser un tipo especial de matemática, como es el caso de las matemáticas aplicadas o las discretas o las finitas.

Seriación - Jean Piaget (1896 – 1980). En concreto, este lo que hizo fue determinar las distintas etapas del desarrollo humano y los elementos, acciones o avances.

Clasificación - Es un concepto vinculado con el verbo clasificar, que se refiere a la acción de organizar o situar algo según una determinada directiva. El término también se utiliza para nombrar al vínculo que se establece entre aquellos clasificados tras una prueba.

Capacidad - la capacidad es la facultad de algo de albergar ciertas cosas dentro de un marco limitado de alguna forma. Por ejemplo: “La capacidad del estadio se colmó en poco más de una hora”, “Todavía tenemos que cargar dos bolsos, pero el baúl ya no tiene más capacidad”, “Esta jarra tiene una capacidad de dos litros”, “Creo que estamos a punto de agotar la capacidad del depósito”.

Se llama educación inicial a la fase de la escolarización que se desarrolla antes de comenzar la educación primaria en el proceso de la educación básica. La cual se denomina jardín de infantes, preescolar o jardín de niños. Perfecciona y complementa las enseñanzas o educación que le brindan los padres de familia y su entorno a el niño, los que toman la responsabilidad de guiar el aprendizaje de los niños son docentes especializados en el primer y segundo ciclo de la educación básica regular, contando con la capacidad de relacionarlos a los niños entre ellos y fomentando el desarrollo integral de cada uno de estos. Rosario Vera Peñaloza (1873-1950).

III. HIPÒTESIS

3.1. Hipótesis General

los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321de Huacllan-Aija 2016.

3.2. Hipótesis Específicas

Los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321de Huacllan-Aija 2016.

Los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la capacidad de clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321de Huacllan-Aija 2016.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

Diseño de investigación “Pre experimental” El Pre- Test. Y el Pos-Test. Cuyo diseño es:

$$O_1 \quad x \quad O_2$$

Donde:

O₁: Es el pre Test.

X: Es la variable independiente

O₂: Es el post Test.

4.2. Población, Muestra

4.3.1. Población

La población está conformada por los niños y niñas de la I.E.I. N° 321, del distrito de Huacllan – Aija, que cuenta con 14 niños y niñas.

Tomamos como base e está Institución Educativa Inicial, porque reúne las condiciones para nuestra investigación. Los niños y niñas son de condición económica media y baja.

4.3.2. Muestra

La muestra es de 14 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 321 de Huacllan-Aija.

4.4. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

4.4.1. Definición de Variables

- a) **variable dependiente:** capacidades de seriación y clasificación
- b) **Variable independiente:** Juegos lúdicos

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
<p>variable dependiente: capacidades de seriación y clasificación.</p> <p>Variable independiente: Juegos lúdicos</p>	<p>Definición conceptual. - La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.</p> <p>La educación inicial a aquella etapa de la escolarización que antecede a la escolaridad primaria en el proceso de educación formal. Suele recibir el nombre de jardín de niños, preescolar o jardín de infantes. Complementa la educación que recibe el niño dentro de su familia, esta vez estando a cargo de docentes especializadas en primera infancia, integrándolo con otros niños, y ampliando su círculo social, hacia un desarrollo humano pleno.</p>	<p>Se evaluará teniendo en cuenta la:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selección de materiales didácticos • Observación de materiales didácticos • Aplicación de estrategias con materiales didácticos 	Selección de materiales didácticos	<p>Materiales Estructurados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cartulinas. ❖ cajitas de medicinas
			Observación de materiales didácticos.	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Cubos
			Aplicación de estrategias con materiales didácticos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloques Lógicos.

4.6. Técnicas e instrumentos

4.6.1. Técnica. La técnica a que se utilizó fue la observación para los niños y niñas.

4.6.2. Instrumento. Los instrumentos que se aplicaron a los niños y niñas es la lista de cotejo.

4.6.3. Análisis. Para el análisis de los datos recogidos en la presente investigación se hará el uso del método Inductivo-Deductivo y de la estadística descriptiva. De los datos se organizan en tabla de frecuencias para su análisis interpretativo y en gráficos estadísticos de variables cualitativos para su presentación, se considerará como herramienta básica.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
<p>Problema General ¿De qué manera los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo posibilitan la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016?</p> <p>Problemas específicos ¿En qué medida los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo posibilitan la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016?</p> <p><</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia de los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo posibilitan la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016.</p> <p>Objetivo Específicos A) Identificar el nivel de desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación de los niños y niñas de la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016; mediante la pre prueba. b) Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016. c) Evaluar la influencia de los juegos lúdicos con enfoque socio cognitivos, que posibilita la mejora de la capacidad de seriación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016. e) Verificar la influencia de los juegos lúdicos que mejora la capacidad de clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016.</p>	<p>Hipótesis General los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan-Aija 2016.</p> <p>Hipótesis Específicos Los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016. Los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la capacidad de clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016.</p>	<p>Metodología En la presente investigación se utilizó el método Diseño de investigación “Pre experimental” El Pre-Test. Y el Pos-Test. Cuyo diseño es:</p>	<p>Diseño de la investigación Diseño de investigación “Pre experimental” El Pre- Test. Y el Pos-Test. Cuyo diseño es: $O_1 \times O_2$</p> <p>Donde: O₁: Es el pre Test. X: Es la variable independiente O₂: Es el post Test.</p>

4.8. Principios éticos

En el desarrollo de una investigación, se tiene en cuenta los principios éticos, que son las actuaciones éticas, morales y responsables de parte del investigador en el fiel cumplimiento de sus responsabilidades como tal. Uno de tales principios, es el relacionado con el respeto a la dignidad del estudiante; por lo que, para efectuar estudios con intervención de niños y niñas, siempre se exige la autorización de los padres, quienes debe estar al tanto del accionar de sus hijos, por lo que deben firmar el consentimiento informado.

Otro de los aspectos éticos de la investigación, tienen que ver con la participación, el logro de los objetivos, información real y objetiva, no llegando a criterios subjetivos y antojadizos del investigador en todos los casos, que lleva también a exigir la fidelidad del informe y la rendición de cuentas de los resultados encontrados tanto a nivel de gabinete como del trabajo de campo.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Seguidamente, se exponen los hallazgos encontrados en la investigación “Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016”

5.2. Análisis de Resultados

De los objetivos Específicos.

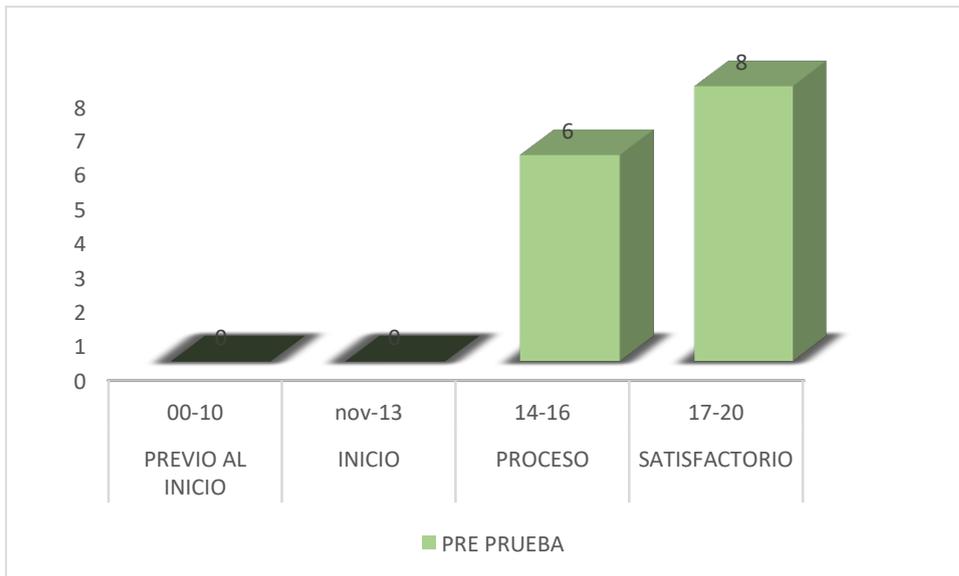
- a) Identificar el nivel de desarrollo de capacidad de seriación y clasificación de los niños y niñas, de la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016.

CUADRO 5.1			
Nivel de desarrollo de capacidad de seriación y clasificación de los niños y niñas de la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016.			
Niveles	Intervalos	f	%
PREVIO AL INICIO	00-10	0	0 %
INICIO	11-13	0	0%
PROCESO	14-16	6	47%
SATISFACTORIO	17-20	8	53%
TOTAL		14	100 %

En el cuadro y gráfico N° 5.1. se muestra que, del total de los niños y niñas evaluados, alcanzaron el nivel satisfactorio en un 53%; que se demuestra todas las calificaciones en los registros y actas de evaluación, mientras un 47% se encuentran en proceso.

GRÁFICO N° 5.1

Nivel de desarrollo de capacidad de seriación y clasificación de los niños y niñas de la I.E.I. N° 321 de Huacllan-Aija 2016



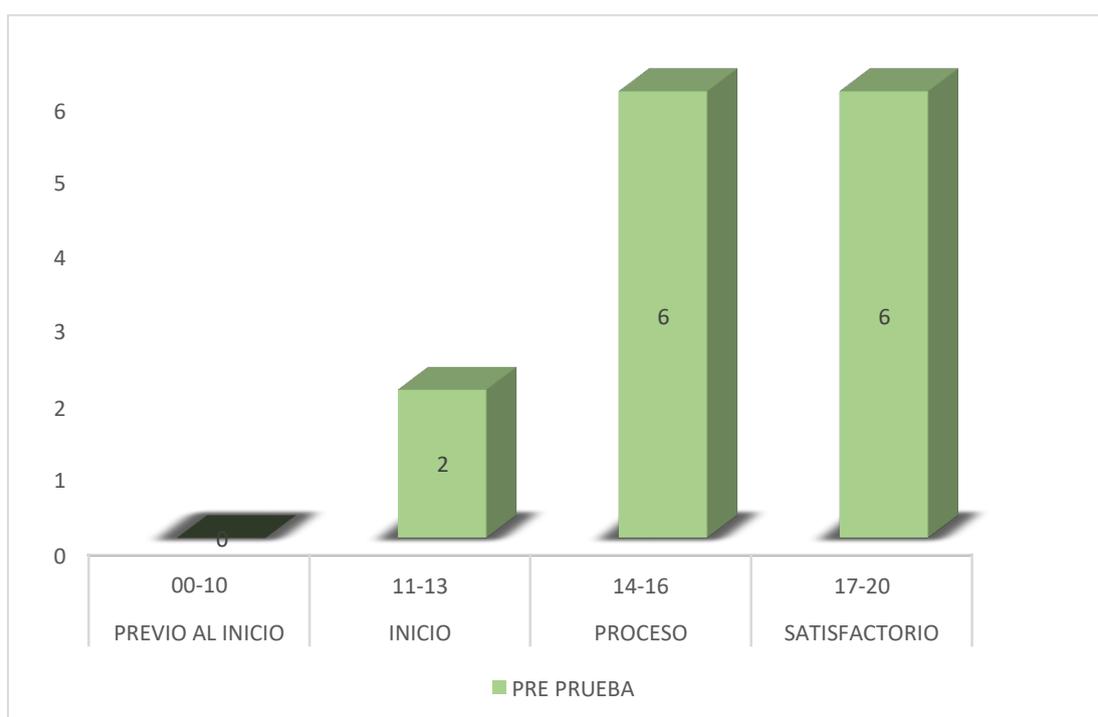
En el cuadro y gráfico N° 5.1. se muestra que, del total del nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación alcanzaron el nivel inicio en un 14%; en proceso 43%, en satisfactorio un 43%.

CUADRO 5.2.			
El nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación, alcanzaron el nivel inicio en un 14%; en proceso 43%, en satisfactorio un 43%.			
Niveles	Intervalos	f	%
PREVIO AL INICIO	00-10	0	0 %
INICIO	11-13	2	14%
PROCESO	14-16	6	43%
SATISFACTORIO	17-20	6	43%
TOTAL		14	100 %

En el cuadro y gráfico N° 5.1. se muestra que, del total de los niños y niñas evaluados, alcanzaron el nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación, alcanzaron el nivel inicio en un 14%; en proceso 43%, en satisfactorio un 43%.

GRÁFICO N° 5.2

El nivel de inicio es un 14%, mientras un 43% se encuentran en proceso, y satisfactorio en un 43%, que se demuestra todas las calificaciones en los registros y actas de evaluación.



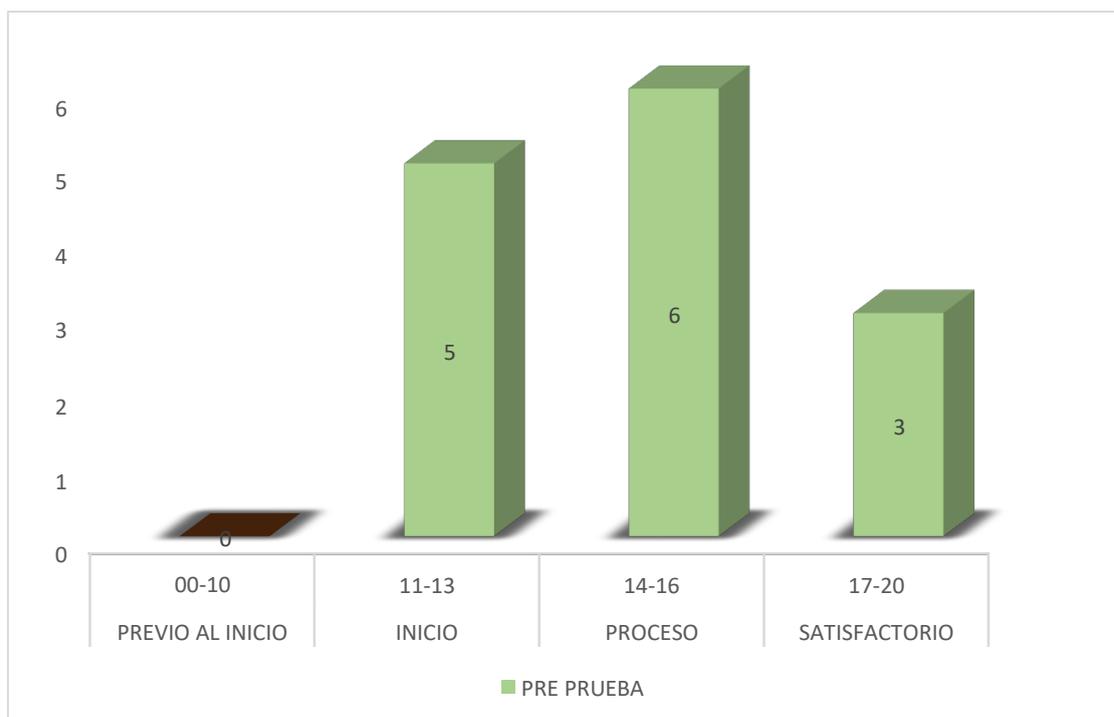
En el cuadro y gráfico N° 5.2. se muestra que, del total del nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación, alcanzaron el nivel inicio en un 14%; en proceso 43%, en satisfactorio un 43%.

CUADRO 5.3.			
El nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación, alcanzaron el nivel inicio en un 36%; en proceso 43%, en satisfactorio un 21%.			
Niveles	Intervalos	f	%
PREVIO AL INICIO	00-10	0	0 %
INICIO	11-13	5	36%
PROCESO	14-16	6	43%
SATISFACTORIO	17-20	3	21%
TOTAL		14	100 %

En el cuadro y gráfico N° 5.3. se muestra que, del total de los niños y niñas evaluados, alcanzaron el nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación, alcanzaron el nivel inicio en un 36%; en proceso 43%, en satisfactorio un 21%.

GRÁFICO N° 5.3

Nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación, alcanzaron el nivel inicio en un 36%; en proceso 43%, en satisfactorio un 21%.



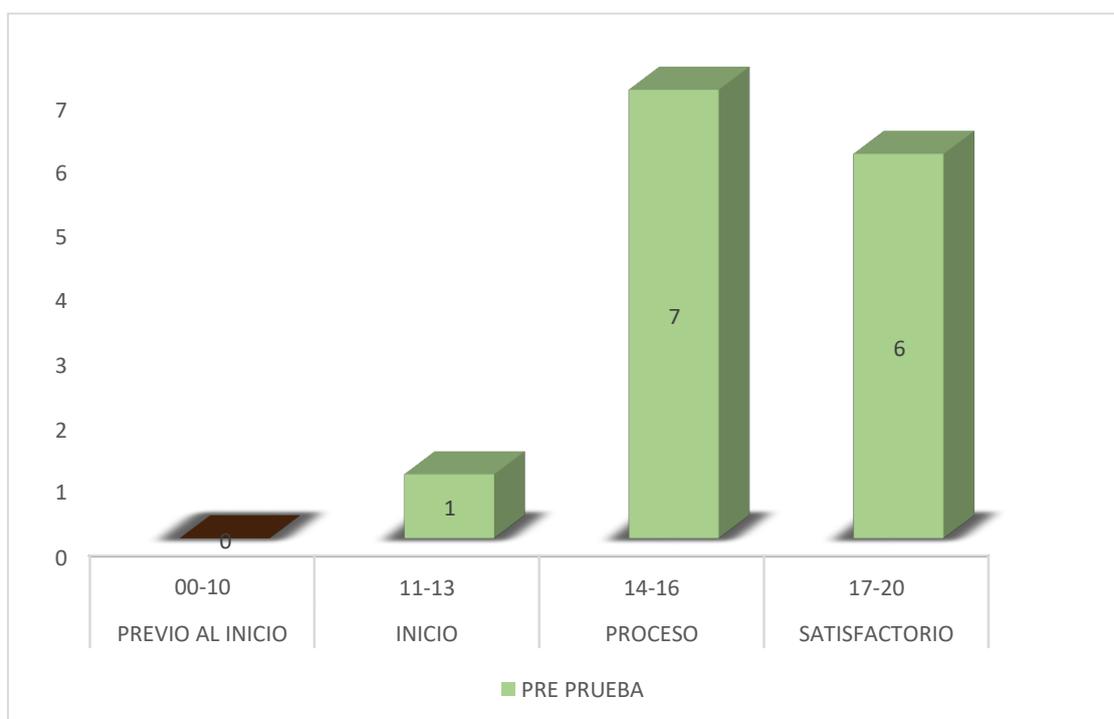
En el cuadro y gráfico N° 5.3. se muestra en la aplicación de los juegos lúdicos, del total del nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación, alcanzaron el nivel inicio en un 36%; en proceso 43%, en satisfactorio un 21%.

CUADRO 5.4.			
El nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación de los juegos lúdicos, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 50%, en satisfactorio un 43%.			
Niveles	Intervalos	f	%
PREVIO AL INICIO	00-10	0	0 %
INICIO	11-13	1	7%
PROCESO	14-16	7	50%
SATISFACTORIO	17-20	6	43%
TOTAL		14	100 %

En el cuadro y gráfico N° 5.4. se muestra en la influencia de los juegos lúdicos, del total del nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 50%, en satisfactorio un 43%.

GRÁFICO N° 5.4

El nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 50%, en satisfactorio un 43%.



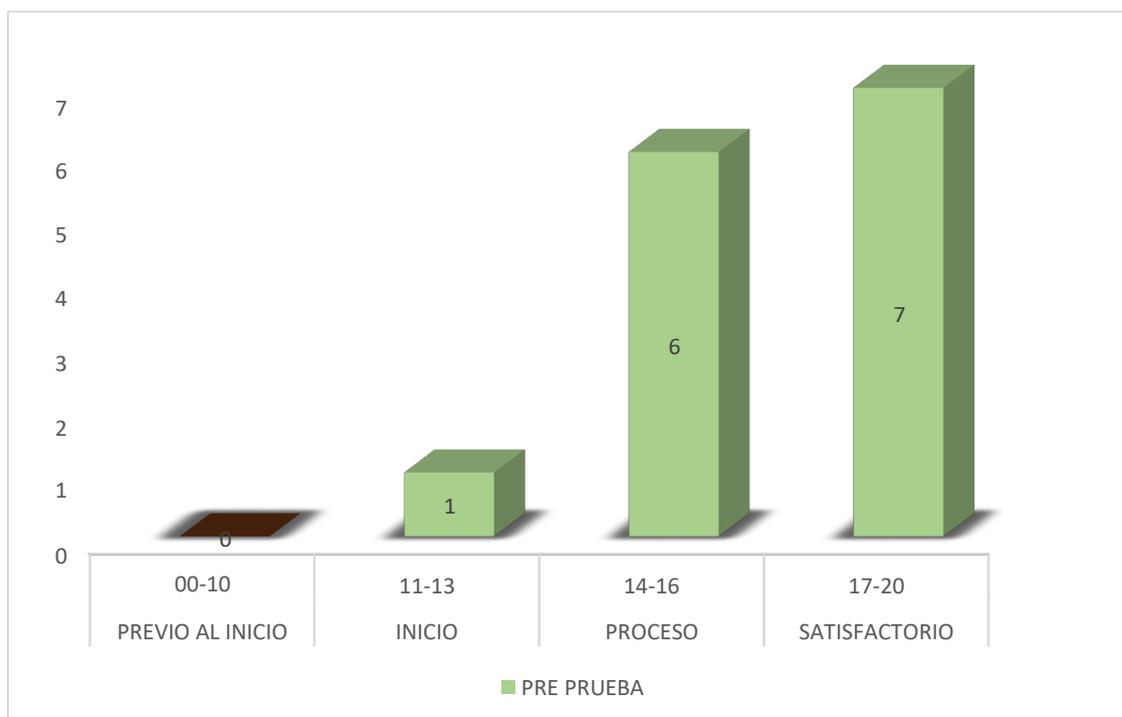
En el cuadro y gráfico N° 5.4. se muestra en la influencia de los juegos lúdicos, del total del nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 50%, en satisfactorio un 43%.

CUADRO 5.5.			
Nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 47%, en satisfactorio un 50%.			
Niveles	Intervalos	f	%
PREVIO AL INICIO	00-10	0	0 %
INICIO	11-13	1	7%
PROCESO	14-16	6	43%
SATISFACTORIO	17-20	7	50%
TOTAL		14	100 %

En el cuadro y gráfico N° 5.5. se muestra que, del total de los niños y niñas evaluados, alcanzaron el nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la capacidad de seriación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 43%, en satisfactorio un 50%.

GRÁFICO N° 5.5

Nivel de los niños y niñas en el desarrollo de la aplicación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 43%, en satisfactorio un 50%.



En el cuadro y gráfico N° 5.5. se muestra que, en el desarrollo de la capacidad de seriación, alcanzaron el nivel inicio en un 7%; en proceso 43%, en satisfactorio un 50%.

5.2. Análisis de los resultados

Se ha determinado en base al objetivo general, que indica Determinar la influencia de los Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo posibilitan la mejora del desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016. Como se puede ver en el cuadro y gráfico N° 5.1. se muestra que, del total de los niños y niñas evaluados, alcanzaron el nivel satisfactorio en un 53%; que se demuestra todas las calificaciones en los registros y actas de evaluación, mientras un 47% se encuentran en proceso

Fundamentados con los aportes de Moyles (2002), refiere que "dentro de los procesos educativos, el juego no solo genera un medio positivo y apropiado para aprender, aparte de esto los padres de familia van adquiriendo conocimientos sobre el niño y sus necesidades". en relación a la educación inicial. En el campo de la Educación Inicial, se debe tener en cuenta los procesos y niveles de aprendizaje en el que se encuentren, lo que les da también indicios a los docentes formadores para brindarles nuevos conocimientos, tanto en el desarrollo cognitivo y por lo mismo en el campo afectivo. Asimismo, la seriación es una operación mental, una habilidad que trabaja estableciendo relaciones comparativas entre los elementos que se encuentran presentes en un conjunto las cuales se van ordenando de acuerdo a sus diferencias

Corroborados con los estudios realizados por Fernández (2009), en su tesis titulada "La actividad lúdica como una estrategia ". El investigador argumentando su posición señala que la actividad lúdica dentro del campo de Matemática tiene que ver con la representación mental o abstracta de una idea. En función a tal criterio, al iniciar su aprendizaje se le ofrece al niño el símbolo, figura, signo o un determinado tipo de representación con la intención que el niño intente comprender y deducir su significado de lo que el signo, figura o representación lo indica, siendo un aspecto básico del pensamiento lógico-matemático.

VI. CONCLUSIONES

La presente investigación llegó a las siguientes conclusiones:

1. La aplicación de juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos de 5 años en el nivel inicial, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.
2. El juego lúdico es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje.
3. Los juegos educativos lúdicos indican el logro concreto de las competencias, pues permiten que la mente de los alumnos sea más receptiva.
4. Se determinó la influencia del método aplicativo, en contraposición con la tradicional, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los juegos lúdicos cumplen un fin didáctico que desarrolla las habilidades del pensamiento.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda el personal docente que este en `permanente actualización de acuerdo a las rutas de aprendizaje, para alcanzar una buena formación profesional desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.
- Se recomienda a las autoridades educativas del distrito de Huacllan - Aija. implementar la institución de educación inicial con bibliotecas virtuales.
- Se recomienda a la directora realizar gestiones para implementar centro de cómputo y otras necesidades importantes que necesita la institución de educación inicial con urgencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bautista vallejo, j.m. (2004): el Juego como método didáctico. propuestas didácticas y organizativas., editorial adhara, granada
- Borges, (2000) en el manual juegos lúdicos para docentes, juegos socializadores, publicado el 19 de abril de 2000
- Briseño, g. (diciembre 2001). el juego en los niños de transición. estudio sobre las culturas. Bogotá.
- Brower, (1988) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo.
- Calmels, d. (2004). juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: editorial biblios.
- Claparede, r. (1969). Psicología del niño y Pedagógica experimental. Buenos Aires: paidós.
- Díaz barriga Frida (2002) estrategias docentes para un aprendizaje lúdico y significativo. santa fe de Bogotá
- Dienes, z. y e. w. golding (2003) los primeros pasos en matemática: lógica y juegos lógicos, editorial san marcos. lima.
- estrada, a. (2001). escuela lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia.
- Flinchum, (1988) el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.
- Gairin, j. (1990) artículo efectos de la utilización de juegos en la enseñanza de la matemática, publicado por. Zaragoza maría, España.
- Garvey, c. (1985). el juego infantil. Madrid: ediciones Morata s.a.
- Gonzales, g. (febrero 2000). el juego libre en la ludoteca. fundación crecer. lima-Perú.

- Iturralde, (2002) artículo juegos lúdicos, disponible en la revista talleres vivenciales, en la página 8, publicado el 28 de abril 2002.lima.
- Jean, p. (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
- Martin, p. (2006). convención sobre los derechos de las niñas y los niños. Colombia: Unicef.
- Moreno, j. (2002). aproximación teórica a la realidad del Juego. aprendizaje a través del Juego. ediciones aljibe.
- Moyles, j.r. (1990). ministerio de educación y cultura. el juego en la educación infantil y primaria. Madrid.
- Vigotsky, (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.
- Wallon, considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño.
- Zapata, (1990) afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas

ANEXOS

Instrumentos de recojo de información

Base de datos

LISTA DE COTEJO

Nº	CARACTERISTICAS	SI	NO
1	Tiene conocimiento usted por los juegos lúdicos.		
2	Conoces usted la seriación.		
3	Podría usted definir que es la seriación.		
4	Puede clasificar usted materiales referentes a los juegos lúdicos.		
5	Entiende usted que es un enfoque socio afectivo.		
6	Cree usted lo cognitivo desarrolla la capacidad del niño.		
7	Usted tiene conocimiento sobre seriación y clasificación.		
8	Usted tiene idea que es un enfoque socio cognitivo.		
9	cree usted que la seriación y la clasificación son iguales.		
10	Usted estaría en la capacidad de definir que son los juegos lúdicos.		

CERTIFICADO DE PRÁCTICAS EXPERIMENTALES DE SU INVESTIGACIÓN EDUCACIONAL

Certificamos que:

La Señora ROSI ELIS TARAZONA CAMONES, profesora de la Institución Educativa Inicial N° 321 de Huacclan, realizó sus prácticas experimentales de su investigación educacional titulado **“Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 321 de Huacclan – Aija 2016”** cumpliendo con todos los requisitos y obligaciones.

Las Prácticas experimentales lo realizó con la única finalidad de obtener el Título de Licenciada en educación inicial, se encontró bajo el monitoreo de la señora Directora EUGENIA MATILDE YANAC BENITO Directora General, durante el tiempo que realizó sus prácticas, desde el 20 de Octubre hasta el 22 de Diciembre del 2016, durante su permanencia demostró eficiencia, puntualidad y responsabilidad.

Se expide el presente Certificado, para los fines de la interesada.

Atentamente,



Eugenia Matilde Yanac Benito

Eugenia Matilde YANAC BENITO

DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE

N° 1

“CONTAMOS HASTA 10 FORMANDO LA DECENA”

I. DATOS INFORMATIVOS

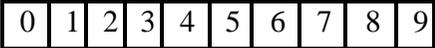
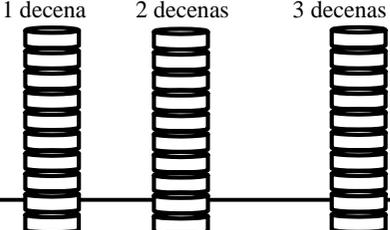
1.1. UGEL : _____
 1.2. I.E.I. : _____
 1.3. DIRECTOR(A) : _____
 1.4. PROFESORA : _____
 1.5. SECCION : _____

II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	NÚMERO Y OPERACIONES	ARGUMENTA el uso de los números y sus operaciones en la resolución de problemas	Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad del 1 hasta el 9 en material concreto y representativo
C.	COMPRENSIÓN DE TEXTOS	IDENTIFICA información en diversos tipos de textos según el propósito.	Elabora oraciones completas y compuestas que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN-

MOMENTOS	PROCESO DE LOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS
I N I C I O	MOMENTOS Actividades permanentes de entrada	(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS) - Nos formamos, saludamos. - Saludamos a Dios - Actualizamos carteles	MATERIALES Carteles Material de los sectores
	Utilización libre de los sectores	- Planificación: Los niños deciden el sector en el que desean jugar - Organización: Organizan su juego en grupo - Ejecución: Juegan compartiendo el material y respetando ideas. - Orden: Guardan y ordenan el material - Socialización: Verbalizan lo realizado.	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés	- Se coloca la banda numérica en la pizarra y los niños nombran los números. 	Papelotes Plumones Chapas Chapas
	Recuperación de saberes previos	- ¿Quién sabe qué número continúa?... - El 10 es una decena. Ustedes saben contar hasta 10	
	Planteamiento del conflicto cognitivo	- Se les entrega chapas, harán grupos de 10 en 10 y a cada grupo de 10 le llamaremos "DECENA" - La decena.	
	Presentación del tema	- Después de agrupar las chapas cuentan cuantas decenas tiene cada grupo. Ejmp.	
Construcción del aprendizaje			

		<p style="text-align: center;">10 chapas 10 chapas 10 chapas</p> <ul style="list-style-type: none"> - No debemos olvidar que una decena equivale a 10 unidades, es decir a 10 objetos o elementos. - Escuchan con atención: Un día el número 1 dijo a sus hermanos: <ul style="list-style-type: none"> o Hermanos ¿Qué podemos hacer para crear más números? o Todos se pusieron a pensar preocupados. o En eso el 1 dijo, ya sé, yo voy a agarrar a cada uno de ustedes, luego lo hará el N° 2, el 3, ... y los números nunca se acabarán. o Todos dijeron: ¡Qué buena idea!. Todos estuvieron de acuerdo. - ¿Les gustó el cuento? ¿Cuál era el problema? ¿Cómo se resolvió? ¿Qué números se formaron? <div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 0 auto; padding: 2px;"> <table border="1" style="display: inline-table; text-align: center;"> <tr> <td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td> </tr> </table> </div>	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Objetos
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				
C I E R R E	<p style="text-align: center;">Aplica lo aprendido</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Evaluación</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Metacognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelven fichas de trabajo sobre los números hasta la decena. - Heteroevaluación la maestra y niños evalúan su trabajo. - ¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad? 	Fichas de trabajo										

SESIÓN DE APRENDIZAJE

N° 2

“UTILIZO CUANTIFICADORES: MITAD, PEDAZO”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : _____
- 1.2. I.E.I. : _____
- 1.3. DIRECTOR(A) : _____
- 1.4. PROFESORA : _____
- 1.5. SECCION : _____

II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	NÚMERO Y OPERACIONES	REPRESENTA situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Dice con sus palabras los criterios de agrupación de una o más colecciones de objetos usando los cuantificadores “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”.

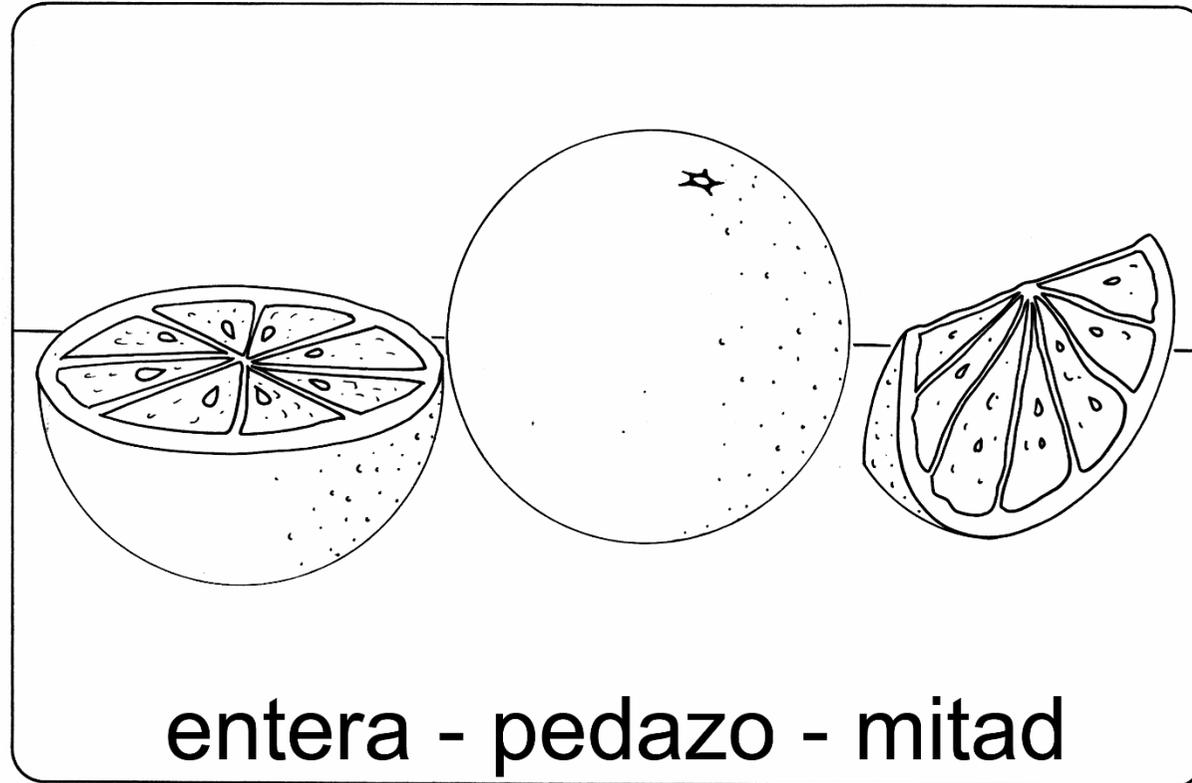
I. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <p>Utilización libre de los sectores</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. - Los niños deciden el sector por grupos. - Organizan su juego grupal. - Juegan de acuerdo a su organización. 	Material de sectores
D E S A R R O L L O	<p>Despertando el interés</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Planteamiento del conflicto cognitivo</p> <p>Presentación del tema</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>La maestra presenta un queso.</p> <p>¿Qué es? ¿De qué color? ¿Con qué lo hicieron? ¿De dónde salió? ¿Para qué sirve? ¿Les gusta?</p> <p>¿Cómo podríamos comer todos del queso?</p> <p>Utilizo cuantificadores.</p> <p>La maestra indica que el queso está entero y les pregunta a los niños que pongan otros ejemplos de alimentos enteros.</p> <p>Luego pregunta qué ocurre si corto por el centro al queso ¿está entero? ¿cómo está ahora? Indica que esta por la mitad y luego pregunta ¿Cómo tengo que partir los alimentos enteros para que estén a la mitad? Seguidamente pregunta ¿ahora que el queso esta a la mitad podemos comer todos? ¿cómo tenemos que partirlo? Indicamos que tenemos que partirlo en pedazos y procede a realizarlo y todos comemos1 pedazo, luego muestra las tarjetas y los niños tienen que denominar como se encuentra la naranja en cada caso.</p>	<p>Cuchillo</p> <p>Tarjetas</p>

			
<p>C I E R R E</p>	<p>Aplica lo aprendido</p> <p>Evaluación</p>	<p>En una ficha identifican las tarjetas donde observa un alimento entero a la mitad y en pedazos.</p> <p>Heteroevaluación.</p>	<p>Ficha de trabajo</p>
	<p>Metacognición</p>	<p>¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad?</p>	

FICHA ANEXA

⇒ Une con una línea las palabras con las naranjas correspondientes.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 3

“JUGUEMOS CON EL NÚMERO

I. DATOS INFORMATIVOS

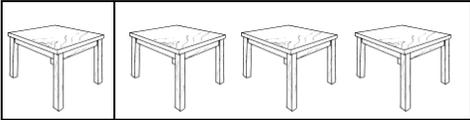
1.1. UGEL : _____
1.2. I.E.I. : _____
1.3. DIRECTOR(A) : _____
1.4. PROFESORA : _____
1.5. SECCION : _____

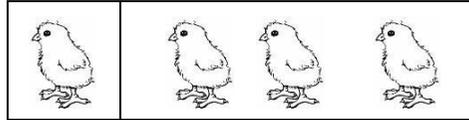
II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
C.	EXPRESIÓN ORAL	APLICA variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	Expresa sus deseos y necesidades a través de oraciones completas.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

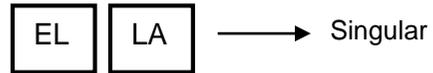
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada	- Acciones de rutina.	
	Utilización libre de los sectores	- Juego – trabajo.	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés	- Se muestra dos bolsas transparentes una con una pelota y la otra con 4 pelotas. Pide que los niños las nombren.	Bolsas transparente pelotas
	Recuperación de saberes previos	- Cogiendo las partes de su cuerpo los niños las van mencionando Ejm: Ojos, boca, brazos, piernas, nariz, pecho, etc.	
	Planteamiento del conflicto cognitivo	- Qué es plural y qué es singular.	Objetos del aula.
	Presentación del tema	- Plural y singular.	
	Construcción del aprendizaje	- La profesora va señalando objetos del aula y los niños los nombran Ejm. Cuadro, cuadernos, pupitre, plumones, etc. <ul style="list-style-type: none"> o Cuando hay un solo objeto, animal o persona decimos que es singular y cuando hay más de un objeto, animal o persona decimos que es plural y se le aumenta la letra “S” para nombrarlos. o La profesora muestra listones y los leemos. o La profesora muestra listones y los leemos. <div style="text-align: center;">  <p>Mesa Mesas</p> </div>	Listones



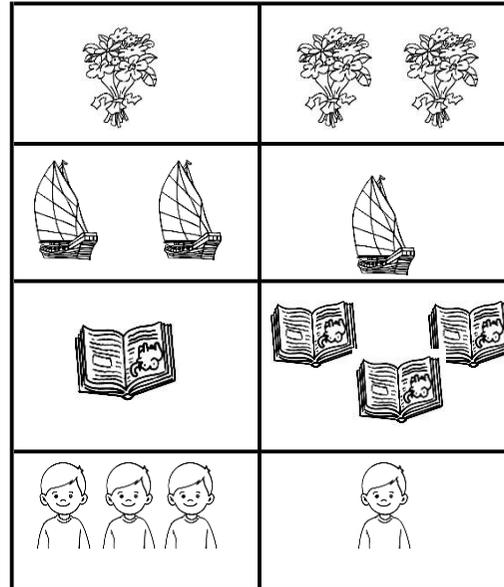
Pollito

Pollitos

- Para reconocer mejor les antepone los artículos.



- Se presenta una lámina con imágenes y los nombran utilizando los artículos.



tarjetas

Lámina

		<p>Experiencia directa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vamos a formar nuevas oraciones y las leemos - La profesora saca de las cajitas de sustantivos, verbos y complementos tarjetas y forma una oración y los niños la leen Ejm. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"></div> </div>	
C I E R R E	Aplica lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelve fichas de trabajo sobre el tema. 	Fichas de trabajo
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la heteroevaluación. 	
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - ¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

N° 4

“ME GUSTA MEDIR”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : _____
- 1.2. I.E.I. : _____
- 1.3. DIRECTOR(A) : _____
- 1.4. PROFESORA : _____
- 1.5. SECCION : _____

II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	CAMBIO Y RELACIONES	ELABORA estrategias haciendo uso de los patrones, relaciones y funciones para resolver problemas.	Compara longitudes al medir diferentes objetos de su entorno, describiendo las relaciones y utilizando medidas arbitrarias (mano, pie ... cintas, lana ... etc) a través de actividades lúdicas

C.	EXPRESION ORAL	EXPRESA con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral	Crea oralmente rimas, adivinanzas, historias.
----	-----------------------	--	---

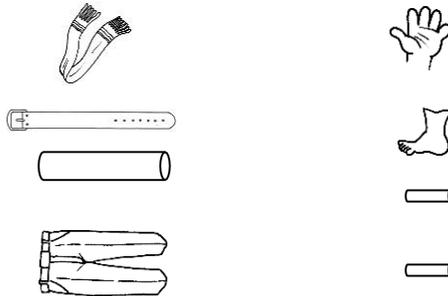
IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Nos formamos, nos saludamos. - Actualizamos carteles en el aula. - Ocupamos los servicios higiénicos. - Nos organizamos y planificamos el juego trabajo en sectores. - Los niños juegan libremente, la maestra hace seguimiento para el cumplimiento de lo planificado, tomando nota de conductas observadas. 	CD – Equipo Carteles SSHH Cometas
D E S A R R O L L O	Despertando el interés Recuperación de saberes previos Planteamiento del conflicto cognitivo Presentación del tema	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra presenta a los niños dos cometas con las raberas una larga y otra corta. - ¿Cómo están las raberas? ¿para qué sirven? ¿Si es más corta que ocurre? ¿Si es más larga? ¿Las puedo medir? - ¿Cómo se miden las cosas? - 	

Construcción del aprendizaje



- La maestra indica que si queremos poner una cortina en la ventana tenemos que medir la longitud, si queremos poner un cordel de ropa debemos medir, si queremos poner la ramera larga a una cometa también medimos y así otros objetos como el largo de los pantalones, faldas, chalinas, etc.
- Pregunta ¿Ustedes saben medir? ¿Algunas vez han medido?
- Narramos la historia de María y Juan aprenden a medir, comentamos la importancia de las medidas.
- Hoy aprenderemos a medir la longitud con nuestro cuerpo y objetos.
- La maestra proporciona por grupos objetos para medir chalinas, correas, palos, pantalones, damos indicaciones de cómo medir
 - Con manos
 - Con pies
 - Con paletas
- Posteriormente se proporciona siluetas de manos, pies, y paletas para realizar las mediciones y anoten en el papelote.



- Luego exponen sus papelotes.

Experiencia Directa:

- La maestra les indica que aprenderemos la rima:
 - Once Once once
 - Somos 2 hermanos
 - Uno y uno juntos
 - Siempre siempre estamos.
- Colocamos en la mesa paletas para que cuenten una decena de paletas del mismo color y luego le aumentamos 1 paleta de otro color.
- Contamos todas hasta 11

Cuento

objetos.

Siluetas
Papelote
Crayolas
Plumones

		<ul style="list-style-type: none"> - Identificamos al número 11 - En una hoja impresa cuentan y escriben el numero 11 - Luego exponen y repiten la rima 	<p>Paletas</p> <p>Hoja, lápiz colores.</p>
C I E R R E	Aplica lo aprendido Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Miden objetos que se le pide y anota en la ficha. - Hetero evaluación. 	Ficha Lápiz
Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? 		

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 5

“CUENTO E IDENTIFICO EL NÚMERO 9”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : AIJA
1.2. I.E.I. : MARQUI
1.3. DIRECTOR(A) :
1.4. PROFESORA : ROSI ELIS TARAZONA CAMONES
1.5. SECCION : ÚNICA

II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	CAMBIO Y RELACIONES	UTILIZA expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.	Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual.

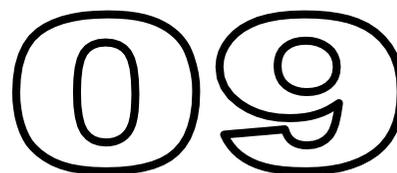
IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada	- Acciones de rutina.	
	Utilización libre de los sectores	- Acciones de rutina.	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés	- La maestra les presenta un juguete nuevo y les cuenta que le costó 09 soles.	Juguete
	Recuperación de saberes previos	- ¿Cuánto es 09.00 soles?	
	Planteamiento del conflicto cognitivo	- Cómo se forma el número 09?	
	Presentación del tema	- El número 09	
	Construcción del aprendizaje	 <p>- En una lámina muestra una cartera con 05 soles dentro, indica cuantas monedas faltarán para tener 09 soles.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Se les proporciona un sobre que simula la cartera y ponen dentro 5 soles (chapas) ahora cuántas faltan para tener 9. ○ Aumentan 4 y cuentan 5 	Lámina
			Sobre

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Luego salen al patio y consiguen 9 piedritas. Contamos 9 paletas y otros objetos. - La maestra les presenta en silueta el N° 9 para que lo reconozcan 	chapas
C I E R R E	Aplica lo aprendido	- En una ficha cuentan y realizan el trazo.	Piedras paletas Ficha Lápiz Tijera
	Evaluación	- Hetero evaluación.	
	Metacognición	- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad?	

FICHA ANEXA

- ⇒ **Delinea el número 9, pega 9 bolitas de plastilina de colores en el árbol de navidad.**
- ⇒ **Traza el número 9 sobre la línea.**
- ⇒ **Completa los 9 regalos**



SESIÓN DE APRENDIZAJE

N° 6

“IDENTIFICAMOS EL ORDEN EN UN EDIFICIO”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : _____
- 1.2. I.E.I. : _____
- 1.3. DIRECTOR(A) : _____
- 1.4. PROFESORA : _____
- 1.5. SECCION : _____

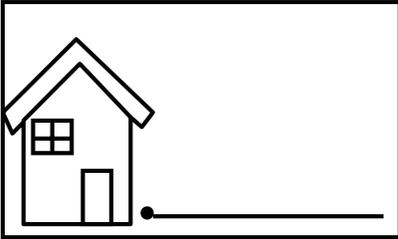
II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	NÚMERO Y OPERACIONES	ELABORA estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.	Dice los números ordinales para expresar la posición de objetos o personas, considerando un referente hasta el quinto lugar.
C.	EXPRESION Y APRECIACION GRAFICO PLASTICA (DCN)	Utiliza adecuadamente diversos materiales, propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Demuestra su creatividad utilizando diversas técnicas gráfico plásticas como un medio de expresión.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	

		<ul style="list-style-type: none"> - ¿En que piso está Michifuz? ¿En qué piso esta la flor? ¿En qué piso no hay puertas? ¿En que piso no hay ventanas? - Entregamos a cada grupo cubos de madera para que construya un edificio. - Contamos el orden de nuestro edificio 1º, 2º, 3º, 4º, 5º piso. - En el franelógrafo colocamos la silueta del edificio y muchas siluetas. - Llamamos a algunos niños para que coloquen las siluetas en el 1º, 2º, 3º 4º, 5º piso. <p>Escuchamos un cuento: Narramos la historia “Blanca nieves y los 7 enanitos”, resaltando que cuando iban a trabajar en forma desordenada los enanitos no podían avanzar y cuando se ordenaban (Creciente o en forma decreciente) Si podían avanzar. Técnica a utilizar: dibujo y pintura</p> <p>Desarrollo: Entregamos una hoja impresa</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Para que dibujen a los enanitos cuando llegan de trabajar</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos.</p>	<p>Cubos</p> <p>Silueta</p> <p>Cuento</p> <p>Ficha, lápiz, colores</p>
C I E R R E	Aplica lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> - Se entrega un papelote con un Edificio para que pinte el 1º piso, decoren con las vocales el 3º piso, en las ventanas del 4º piso colocarle cortinas, etc. 	
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Exponen sus trabajos. 	
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

N° 7

“ORDENAMOS SERIES POR TAMAÑOS”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : _____
- 1.2. I.E.I. : _____
- 1.3. DIRECTOR(A) : _____
- 1.4. PROFESORA : _____
- 1.5. SECCION : _____

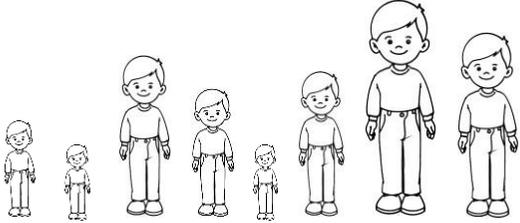
II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	NÚMERO Y OPERACIONES	COMUNICA situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Dice los números ordinales para expresar la posición de objetos o personas, considerando un referente hasta el quinto lugar.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

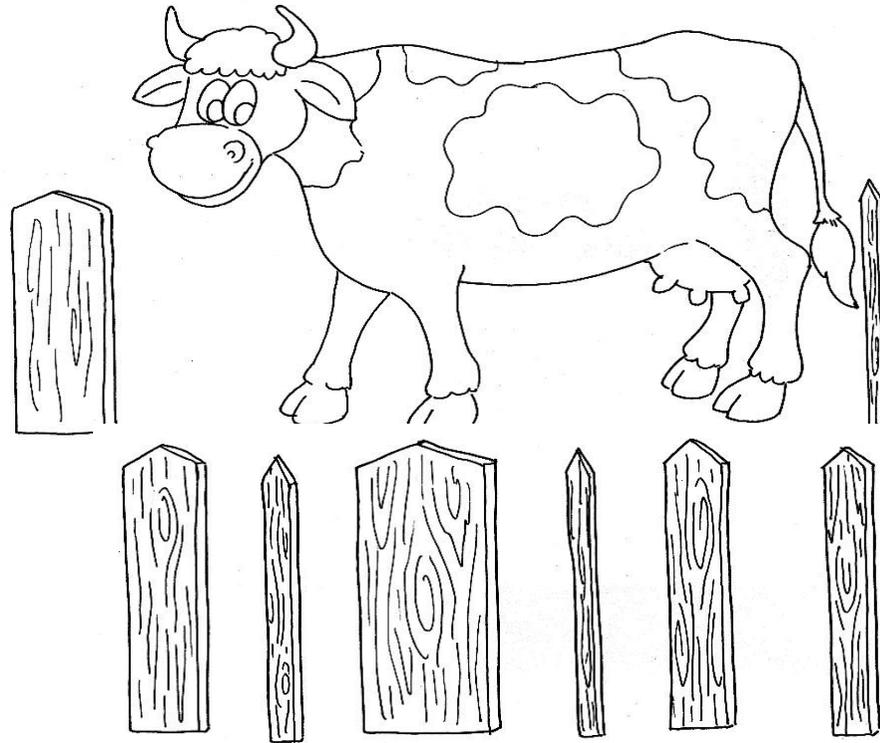
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I	Actividades permanentes de entrada	- Acciones de rutina.	

C I O	Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio, en forma ordenada - Siguen por un camino saltando en un pie - Se ubican en un círculo grande y realizan ejercicios de calentamiento. 	
D E S A R R O L L O	<p>Despertando el interés</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Planteamiento del conflicto cognitivo</p> <p>Presentación del tema</p> <p>Construcción del aprendizaje</p>	<p>Pegamos en la pizarra las siluetas de 8 niños</p>  <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quiénes son? ¿Son iguales? Están ordenados - ¿Ustedes les podrían ayudar a ordenarse? ¿Cómo? - Seriación por tamaño. - Llamamos adelante a 7 niños de diferente tamaño y les decimos: - Se van a ordenar según la canción “los pequeños adelante y los grandes atrás” - Colocamos una silla como referencia de inicio - Se miden y forman la fila. - Verificamos y preguntamos: ¿Cómo se han formado los niños? - Explicamos que cuando nos formamos de pequeños a grande lo denominaremos CRECIENTE: - Ahora ¿Podremos ordenarnos de grande a pequeño? - Se miden y forman de grande a pequeño, explicamos que cuando se forman así lo denominamos DECRECIENTE 	<p>Siluetas</p> <p>Silla</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño saca su cartuchera y ordena sus colores en forma CRECIENTE O DECRECIENTE sobre una línea trazada en su mesa. - Se coloca siluetas de animales diversos en el franelógrafo y los ordenamos en forma creciente y/o decreciente. 	
C I E R R E	Aplica lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> - Se entrega una ficha para que recorten y peguen armando una serie por tamaño. 	Siluetas Ficha, tijera, goma
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Heteroevaluación. 	
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? 	

FICHA ANEXA

⇒ Recorta las tablas y ordénalas de acuerdo a su grosor, luego pégalas en el corral de la más gruesa a lo más delgado.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

N° 8

“RESOLVEMOS PROBLEMAS DE SERIACIÓN”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL : _____

1.2 I.E.I. : _____

1.3 DIRECTOR(A) : _____

1.4 PROFESORA : _____

1.5 SECCION : _____

II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	NÚMERO Y OPERACIONES	ELABORA estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.	Construye sucesiones de personas u objetos identificando el orden de cada uno, describiendo sus ubicaciones: primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, primero y último.

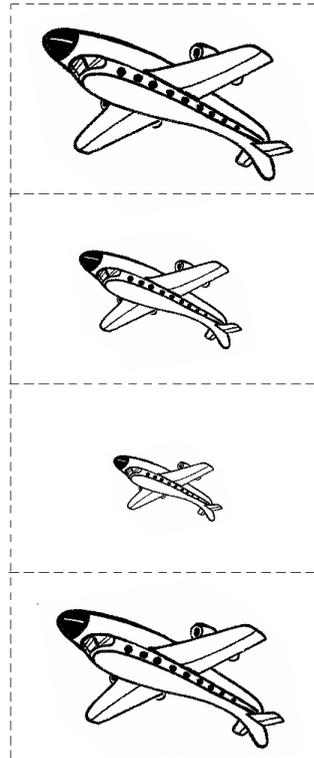
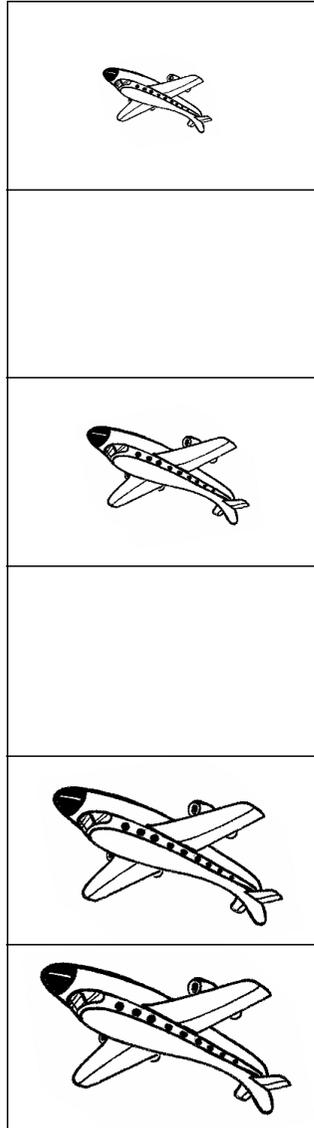
IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N		- Acciones de rutina.	

I C I O	Actividades permanentes de entrada Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos marchando hacia el espacio delimitando siguiendo un orden los pequeños adelante y los grandes atrás. - Trotamos alrededor del patio aplaudiendo arriba y abajo. 	
D E S A R R O L L O	<p>Despertando el interés</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Planteamiento del conflicto cognitivo</p> <p>Presentación del tema</p> <p>Construcción del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se les muestra una tira de una serie "Agregando un detalle" - ¿Es una serie? ¿Qué sigue? - Se puede realizar otras series? - Problemas de seriación. <p>Entregamos a cada grupo tarjetas de seriación por cantidad Ejm. Arboles con manzanas, observan, manipulan y ordenan en forma creciente o decreciente.</p> <p>Luego se les entrega una serie sin dos elementos intermedios, observan, comparan y ordenan</p> <p>Se les entrega dos piezas faltantes para que las coloquen en el lugar que corresponde, se repite la actividad.</p> <p>En el franelógrafo realizan problemas de seriación donde después de ordenar una serie de 8 elementos tendrán que incorporar 2 elementos más.</p> <p>En cada caso la profesora da el criterio con el que se trabajará para la ordenación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan otros ejemplos más como ordenando a los amigos extraterrestres. 	<p>Tarjeta</p> <p>Siluetas</p> <p>Siluetas</p> <p>Franelógrafo</p>
	<p>Aplica lo aprendido</p> <p>Evaluación</p> <p>Metacognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se les entrega una ficha para que completen los elementos que faltan en la serie. - Exponen sus trabajos. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? 	<p>Ficha</p>

FICHA ANEXA

⇒ Recorta y pega los aviones en el lugar que corresponda para completar la serie.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

N° 9

“REALIZAMOS SERIACIONES DOBLES”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL : _____
 1.2 I.E.I. : _____
 1.3 DIRECTOR(A) : _____
 1.4 PROFESORA : _____
 1.5 SECCION : _____

II. DURACION : DEL _____ Al: _____

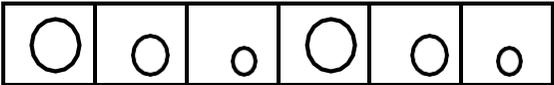
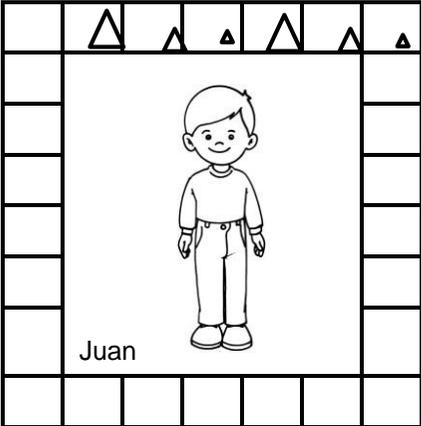
III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	NÚMERO Y OPERACIONES	ELABORA estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.	Construye sucesiones de personas u objetos identificando el orden de cada uno, describiendo sus ubicaciones: primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, primero y último.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I	Actividades permanentes de entrada	- Acciones de rutina.	

C I O	Utilización libre de los sectores	- Juega trabajo.	
D E S A R R O L L O	<p>Despertando el interés</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Planteamiento del conflicto cognitivo</p> <p>Presentación del tema</p> <p>Construcción del aprendizaje</p>	<p>Se muestra la silueta de un perrito con su hueso</p>  <p>- ¿Qué observan? ¿De qué tamaño son? ¿Está bien que el perrito coma un hueso tan grande?</p> <p>- ¿Qué hueso le corresponde al perrito?</p> <p>- Seriación doble.</p> <p>- La profesora llama a un niño y hacen intercambio de chompas, el niño se pone la chompa de la profesora y la profesora la del niño, hacen lo mismo con sus bolsones, sombreros, etc. los niños observan y mencionan si está bien, ¿Qué está pasando? ¿por qué no corresponde?</p> <p>- Se les entrega por grupos siluetas de medias con zapatos (zanahorias con conejos, platos con tazas, etc.) los niños realicen la seriación de ambos según corresponda.</p> <p>- En el franelografo se coloca las siluetas de perritos y huesos</p> <p>- Los niños proceden a medir, comparar, y a realizar la seriación doble.</p> <p>Actividad gráfico plástica:</p>	<p>Chompas</p> <p>Siluetas</p>

		<p>Proponemos a los niños realizar un cuadro con diferentes formas y tamaños. Técnica a utilizar dibujo y pintura.</p> <p>Desarrollo: La profesora muestra una tira</p>  <p>Entregamos un pedazo de cartulina con un marco</p>  <p>Dibujan, pinta y escriben su nombre Cada niño dibujará una secuencia por tamaño en el marco de su foto Mencionan el orden de los tamaños utilizados.</p>	Siluetas
C I E R R E	Aplica lo aprendido	- En una hoja forma una serie doble.	Hojas, tijeras, colores, goma
Evaluación	- Exponen sus trabajos.		
Metacognición	- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?		

SESIÓN DE APRENDIZAJE

N° 10

“NÚMEROS 1 y 2”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL : _____
1.2. I.E.I. : _____
1.3. DIRECTOR(A) : _____
1.4. PROFESORA : _____
1.5. SECCION : _____

II. DURACION : DEL _____ Al: _____

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	NÚMEROS Y RELACIONES	UTILIZA expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.	Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad del 1 hasta el 5, en material concreto y representativo.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

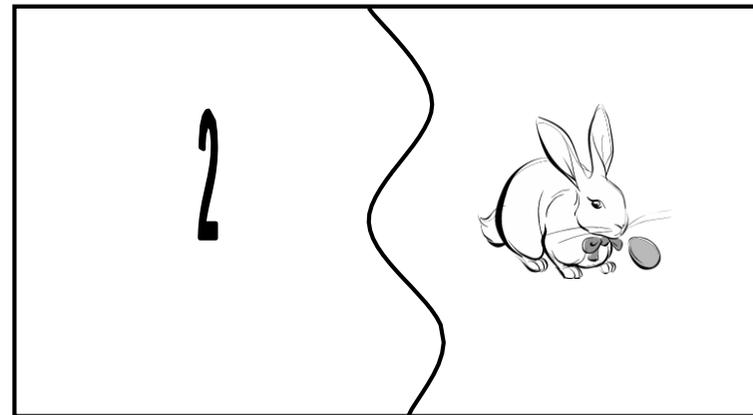
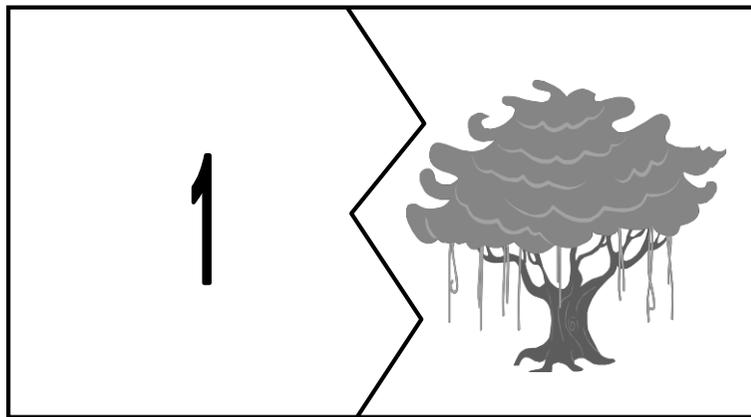
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I	Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none">- Nos formamos, nos saludamos.- Saludamos a Dios.- Actualizamos carteles.- Ocupamos los servicios higiénicos.	Carteles

O	Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - los niños deciden el sector en el que desean jugar. - Organizan su juego en grupo. - Juegan compartiendo el material y respetando ideas. 	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés	<ul style="list-style-type: none"> - Cantamos la canción “Las calaveras” mientras van observan las tarjetas. 	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué se trata la canción? ¿Hasta qué número saben contar ustedes? 	
Planteamiento del conflicto cognitivo	Presentación del tema	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se escriben los números correctamente? - Los números. 	
Construcción del aprendizaje		<p>Contamos cuántos niños hay en cada mesa o grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les entrega tarjetas de dominós de números para que puedan relacionar cada número con su cantidad correcta (por grupo). Guardan el material ¿Cuántas profesoras hay en el aula? ¿Cuántos cuadros de Jesús hay en el aula? ¿Cuántos ojos tenemos? ¿Cuántas manos? ¿Cuántas piernas? ¿Cuántos zapatos? - La profesora enseña la escritura correcta del número 1 y 2. - Se les entrega plastilina para que modelen el número 1 y 2. - Vamos a confeccionar el papelote de los números. La profesora pega una silueta de flor ¿Cuántas flores tengo aquí? Tengo una y si le aumento una <u>más</u> ¿cuántas tengo ahora? <div data-bbox="757 1061 1012 1212" style="text-align: center;"> </div>	<p>Tarjetas de dominós</p> <p>Plastilina</p> <p>Papelote</p> <p>Siluetas de flores</p>

C I E R R E	Aplica lo aprendido	- Desarrollan las fichas de trabajo sobre el número 1 y 2.	Fichas de trabajo
	Evaluación	- Realizan la coevaluación.	
	Metacognición	- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?	

FICHA ANEXA

⇒ **Hacerlas en cartulina cartón y plastificarlas o hacerlas en microporoso con plumón indeleble.**



ARCHIVO HORA DE LA ENTREGA 28-MAR-2017 04:33A.M. IDENTIFICADOR DE LA ENTREGA 790588687 NÚMERO DE PALABRAS 13977 SUMA DE CARACTERES 74827 TESIS_CORREGIOD_ROSI.DOCX (315.04K)

Tesis Rosi

INFORME DE GRADEMARK

COMENTARIOS GENERALES

Instructor

NOTA FINAL

/0





