



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**EL JUGUETE COMO ESTRATEGIA
DIDACTICA PARA MEJORAR LOS PROCESOS
COGNITIVOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA
I.E. NUESTRA SEÑORA DEL PERPETUO SOCORRO
N° 1633, A.H. ANTENOR ORREGO, EN EL DISTRITO DE
CHIMBOTE – AÑO 2017.**

**TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR EL GRADO
ACADEMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA:

RETUERTO CASTILLO FLOR

ASESOR:

CARLOS SANTIESTEBEN LLONTO

CHIMBOTE – PERÚ

2017

JURADO EVALUADOR

Mgtr. Andrés Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Sofía Susana Carhuanina Calahuala

Miembro

Dra. Lita Ysabel Jiménez López

Miembro

DEDICATORIA

A Dios por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi mente, darme mucha sabiduría para poder culminar con este proyecto de investigación sin dificultad.
Por haber puesto en mi vida a aquellas personas que han sido mi motivación durante todo el periodo de estudio.

A mis padres por su apoyo incondicional, por sus consejos de perseverancia constante, por los valores que me inculcaron,
Por su amor y cariño a si mi persona
gracias infinitas porque nunca me dejaron sola.

A mi esposo e hija Por su apoyo constante que me brindaron siempre, ellos son las personas porque quien lucho día a día por quien quiero salir adelante sin ellos nada de esto hubiera sido posible, ellos fueron mi fuerza ..

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme culminar el presente proyecto satisfactoriamente

Al Dr. Carlos Santisteban Llonto , por sus orientaciones en todo momento, para poder realizar con mejoría este proyecto de investigación.

A la Mg Mirtha Soledad Herrera Álamo por permitirme realizar mi proyecto de investigación en su I.E Nuestra Señora del Perpetuo Socorro.

A mis estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 1633 por brindarme su colaboración y de ser parte de mi logro.

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo general Determinar si el juguete influye en el desarrollo de procesos cognitivos de los estudiantes de 5 años de dicha institución educativa Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, distrito de Chimbote, durante el año 2017.

Teniendo como variables: el juguete y los procesos cognitivos.

En cuanto a la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo ya que se centra en explicar el fenómeno que ocurre y en qué condiciones se da éste problema, o por qué dos o más variables están relacionadas.

El diseño fue pre experimental.

La población estuvo conformada por 13 alumnos de inicial del distrito de Chimbote.

Se utilizó la técnica de observación directa, el instrumento empleado fue el pre- test , pos- test y la lista de cotejo. .

el resultado obtenido en el pre- test fue que el 77 % (10) de los estudiantes se encuentran en un nivel C (inicio), el 15 % (2) B (proceso) y 8 % (1) A (logro previsto).

Así mismo los resultados obtenidos del pos – test fueron favorables ya que el 0 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 15 % “B” (proceso) y el 85 % “A “ (logro previsto).

Palabras claves: el juguete – los procesos cognitivos.

ABSTRACT

The present investigation has like general objective To determine that the toy influences in the development of cognitive processes in the students of 5 years of I.E. Our Lady Perpetual Help No. 1633, A.H. Antenor Orrego, district of Chimbote, during the year 2017.

Taking as variables: the toy and cognitive processes.

The methodology used in the research is of the quantitative and explanatory level because it focuses on explaining why a phenomenon occurs and under what conditions it occurs, or why two or more variables are related.

The design was pre experimental. The study population consisted of 13 students from the initial level of the Chimbote district.

The technique of direct observation was used and the instrument was the pre-test and the post-test and the checklist, test and observation card.

the result obtained in the pre-test was that 77% (10) of the students are in a level C (beginning), 15% (2) B (process) and 8% (1) A (expected accomplishment).

Likewise, the results obtained from the post - test were favorable since 0% of the students obtained "C" (beginning), 15% "B" (process) and 85% "A" (expected accomplishment). .

Keywords: the toy - cognitive processes.

INDICE

1. Título de la investigación.....	2
2. Introducción.....	12
3. Planeamiento de la investigación.....	12
3.1. Planteamiento del problema.....	12
a) Caracterización del problema	
b) Enunciado del problema	
3.2. Objetivos de la investigación	
3.3. Justificación de la investigación	
4. REVISIÓN DE LA LITERATURA	18
4.1. Antecedentes.....	18
4.2. Bases teóricas de la investigación.....	31
4.3. Hipótesis.....	32
5. Metodología.....	32
5.1. Tipo de investigación.....	32
5.2. Nivel de la investigación.....	32
5.3. Diseño de la investigación	33
5.4. Universo y muestra	33
5.5. Definición y operacionalización de variables.....	
5.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	
5.7. Plan de análisis.....	
5.8. Matriz de consistencia	
5.9. Principios éticos.....	41
6. Referencias bibliográficas.....	67
7. ANEXOS.....	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes.....	50
Tabla 2 muestra de estudiantes	52
Tabla 3 nivel de desarrollo de los procesos cognitivos obtenidos en el pre test	57
Tabla 4 aplicación de la primera sesión,	58
Tabla 5 aplicación de la segunda sesión,	59
Tabla 6 aplicación de la tercera sesión.....,	60
Tabla 7 aplicación de la cuarta sesión.....,	61
Tabla 8 aplicación de la quinta sesión.....,	62
Tabla 9 aplicación de la sexta sesión,	63
Tabla 10 aplicación de la séptima sesión.....,	64
Tabla 11 aplicación de la octava sesión.....,	65
Tabla 12 aplicación de la novena sesión.....,	66
Tabla 13 aplicación de la décima sesión.....,	67
Tabla 14 aplicación de la onceava sesión.....	68
Tabla 13 aplicación de la doceava sesión	69
Tabla 14 aplicación de la treceava sesión	70
Tabla 15 aplicación de la catorceava sesión.....	70
Tabla 16 aplicación de la quinceava sesión.....	71
Tabla 17 Nivel del desarrollo de procesos cognitivos obtenido en el pos test.....	72

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1	57
Nivel de desarrollo cognitivos en los estudiantes de 5 años obtenido en el pre test.	
Gráfico 2	58
Resultado de la primera sesión.	
Gráfico 3	59
Resultado de la segunda sesión	
Gráfico 4	60
Resultado de la tercera sesión	
Gráfico 5	61
Resultado de la cuarta sesión	
Gráfico 6	62
Resultado de la quinta sesión	
Gráfico 7	63
Resultado de la sexta sesión	
Gráfico 8	64
Resultado de la sétima sesión	
Gráfico 9	65
Logro de aprendizaje de la octava sesión	
Gráfico 10	66
Resultado de la novena sesión	
Gráfico 11	67
Resultado de la décima sesión	
Gráfico 12	68

Resultado de la onceava sesión	
Gráfico 13	69
Resultado de la doceava sesión	
Grafico 14	69
Resultado de la treceava sesión	
Grafico 15	69
Resultado de la catorceava sesión	
Grafico 16	69
Resultado de la quinceava sesión	
Grafico 17	69

INTRODUCCION

La preocupación de los docentes de educación inicial siempre es algo preocupante y novedosa, como en el caso de mejorar los procesos cognitivos en los estudiantes de la I.E Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, distrito de Chimbote, así mismo se genera el interés de mejorar también una educación que contribuya un desempeño adecuado para los educandos.

La realidad educativa en el Perú es muy compleja para los docentes de educación inicial, debido que el servicio educativo se da en diversos espacios de nuestro país, así mismo las instituciones educativas están orientadas más a implementar el aspecto infraestructura de los colegios, descuidando temas como el proceso de aprendizaje – enseñanza de los educandos, de esta manera mediante la propuesta de como el juguete aporta en la estimulación de los aprendizajes.

Sirviendo de mucha ayuda la aplicación de actividades muy importantes en este caso con el uso del juguete, así como la importancia, color, tamaño y función de los juguetes.

Con respecto a los estudiantes están en una etapa muy importante y el juego contribuye al desarrollo de los infantes a socializarse, favorece el desarrollo cognitivo afectivo y social ya que despiertan sus habilidades físicas o psicológicas, su creatividad, se le puede enseñar a ser auténtico. Torres (2008)

En el Jardín el juguete se puede presentar como un instrumento que motiva los conocimientos, el presente proyecto de investigación es titulada El juguete como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de procesos cognitivos en estudiante de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego en el ámbito del distrito de Chimbote en el año 2017.

Ello permitirá desarrollar los procesos cognitivos a partir del empleo del juguete como parte del juego de los niños, propios de su naturaleza, entonces el juguete deberá ser incluido en las sesiones de aprendizaje como una estrategia didáctica ; así podremos otorgarle su real dimensión como un fin pedagógico y no como se considera como un objeto de diversión.

La finalidad de trabajar con los juguetes es estimular la creatividad y la motivación de los pequeños, potenciando los más diversos procesos cognitivos y habilidades motrices que ayuden a desarrollar las particularidades intrínsecas del niño, esto dependiendo de cada tipo de juguete a ser r utilizado por los docentes.

De lo expuesto es evidente, que, en las aulas, las docentes aún no descubren la importancia del juguete, lo consideran como un objeto más para jugar, restándole su real valía en la educación integral de los estudiantes. Por ser el problema real y vigente, es el fondo de dicha investigación pedagógica.

Como enunciado del problema tengo ¿Cómo influirá el juguete para mejorar el desarrollo de procesos cognitivos en estudiante de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego - distrito de Chimbote en el año 2017?

En la cual se formula como objetivo General, determinar que el juguete mejorara el desarrollo de procesos cognitivos en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego de niños en el ámbito del distrito de Chimbote en el año 2017.

Los objetivos específicos fueron:

- Diagnosticar mediante un pre té el proceso cognitivo de los estudiantes de 5 años.
- Demostrar si el juguete influye en los procesos cognitivos de las estudiantes de 5 años.
- Comprobar mediante un pos test los procesos cognitivos en estudiantes de 5 años de la I.E ‘Nuestra señora del perpetuo Socorro’.

Con este propósito se ha diseñado el planteamiento como también la metodología para el proyecto investigación, dentro de un marco teórico conceptual se analizará teóricamente al juguete, respondiendo a la variable independiente.

finalmente realizaremos la contratación de la hipótesis, lo cual se contrastará los resultados del pre test y pos test, así mismo los logros alcanzados de la aplicación mostrando una propuesta de mejora para dicha investigación.

La finalidad es contribuir una mejor calidad educativa, mediante estrategias motivadora, que será utilizada por las docentes de educación inicial

Su justificación se centra en el empleo del juguete para mejorar los procesos cognitivos de los alumnos de 5 años, teniendo en cuenta las actividades en su desarrollo de habilidades y destrezas motora gruesa y fina de la mano para el agarre correctamente el juguete: Más importante aún, cuando contribuye al desarrollo de su razonamiento; en la actividad del educando reviste una gran importancia para su formación.

La investigación responde a cómo influye el juguete como estrategia didáctica en el desarrollo de los proceso cognitivo en alumnos de 5 años, el emplear el juguete mejora en los estudiantes la concentración, memoria, percepción y la comprensión de la actividad significativa que se les está impartiendo, el cual será de base para otros aprendizajes en su vida cotidiana en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, en el distrito de Chimbote - 2017

Por naturaleza el uso de los juguetes permitirá desarrollar procesos cognitivos, es decir el docente en su actividad diaria debe emplear un material sumamente didáctico que permita a los estudiantes experimentar, describir y construir aprendizajes a partir de sus actividades vivenciales.

Por lo tanto, al emplear el juguete como una estrategia didáctica permitirá la estimulación integral en el proceso de desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Si en las aulas los docentes no son capaces de descubrir la importancia del juguete, entonces estarán restándole su real valía en la formación integral de los niños, por dicha consideración es de vital importancia su estudio.

En lo que respecta el campo teórico, se llevará a cabo actividades significativas en el aula, utilizando el juguete como estrategia didáctica para desarrollar el proceso cognitivo en los niños que les conduzcan a lograr un aprendizaje significativo.

En lo metodológico, permitirá que los niños al manipular el juguete manifiesten sus conocimientos previos y validen otros conocimientos.

En lo que respecta lo práctico, se generará expectativas en el salón de clases, en ello tendrá un gran cambio tanto para el docente como para los estudiantes.

para futuros docentes es relevante el empleo de juguetes como materiales didácticos en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la actividad con los estudiantes de esta manera ellos manifestaran sus conocimientos previos hacia los juguetes o materiales que les rodea y lograr conocimiento para enriquecerse en forma integral, siempre buscando que nuestros estudiantes sean creadores de su propio aprendizaje en el mundo que les rodea.

Si en las aulas las docentes no son capaces de descubrir la importancia del juguete, entonces estarán restándole su real valía en la formación integral de los niños; por dicha consideración es de vital importancia su estudio.

La realización del proyecto se muestra viable por la razón que la disponibilidad de los diversos juguetes que se manipula y se tiene como material didáctico contribuirá a mejorar los procesos cognitivos de los estudiantes, en este caso de los niños de la I.E “Nuestra Señora del perpetuo socorro”.

La importancia del juguete como recurso didáctico en el proceso educativo nos permite entender que la función principal del juguete como estrategia didáctica es lograr y desarrollar las habilidades y destrezas motora gruesa y fina de la mano para el agarre del juguete, en los niños teniendo como medio al juguete, que influye en el desarrollo del su razonamiento; en conclusión, en la actividad cognitiva del educando reviste una gran importancia para su formación cognitiva.

II. REVISION LITERARIA

2.1 Antecedentes

En antecedentes tengo investigaciones con relación al juguete y su estrategia didáctica para el desarrollo de procesos cognitivos en los estudiantes de 5 años, esto permitirá tener una visión más concreta, en la que enfocare nuevas investigaciones a una interacción con el contexto internacional, nacional y local. Para tener perspectivas para la investigación mencionada, aquí les menciono algunos resultados de investigación de algunos autores sobre el juguete como estrategia didáctica.

Como primer lugar tenemos los estudios de Rojas (2006), en su trabajo de investigación concluye la gran importancia del juguete como estrategia didáctica en la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes,

Como segundo lugar tengo a Oramas (2000), en su trabajo de investigación habla que los juguetes son los mejores compañeros para la diversión, pero también para el aprendizaje, pues al jugar se conocen cosas sobre el mundo que nos rodea, respecto del comportamiento del ser humano y la conducta de los animales. Aun cuando hoy en día hay miles de juguetes de diferentes tipos, tamaños y materiales, nadie sabe dónde apareció el primer juguete. Por ello se dice que su presencia fue simultánea a la existencia de los infantes en el planeta; es decir, que el primer juguete nació con el primer infante.

Seguidamente Choque L (2001) Es importante destacar la trascendencia de la elección adecuada de juegos y juguetes para cada una de las etapas de crecimiento.

En cada una de estas etapas el niño/a va a desarrollar una serie de funciones, y es importante que cuente con los juguetes más apropiados para ayudarlo a conseguirlo. Jugar es fundamental.

Pero también lo es, hacerlo en el lugar adecuado. Por ello, tanto en casa, como en el ámbito escolar, es importante adecuar estos espacios lúdicos, con el objeto de propiciar el juego de una forma segura, tanto física como psíquica, y siempre promoviendo la libertad y la independencia inherentes al juego infantil.

Para Mora (2013), El juguete debe ser abierto, no restrictivo, y que deje un margen muy importante para la imaginación. De ahí, que los juguetes más sofisticados son los que menos desarrollan la inventiva del niño/a que en muchas ocasiones se convierte en un simple espectador de “tanta maravilla”, cuando lo ideal es que sea el actor protagonista.

Por ultimo Camacho (2012) , nos habla en su investigación que los padres y educadores ostentan un papel muy importante en el juego infantil, ya que son los que observan las necesidades lúdicas de los pequeños y, en base a esa observación, les proporcionan los medios para su disfrute, permitiendo siempre la libertad de explorar, manipular, tantear, investigar, etc. En definitiva, padres y educadores guían y ayudan sutilmente a los niños/as a descubrir el mundo que les rodea y el papel que van a desempeñar en el mismo.

El juego y, por tanto, los juguetes no están destinado únicamente a que los niños/as pasen el tiempo, sirve para mucho más, sirve para educar.

2.2 BASES TEORICAS

2.2.1 El juguete.

Cualquier objeto o material que el niño utiliza en sus juegos. una pelota, una hoja, una caja. Un juguete es un objeto con el cual jugar, generalmente destinado a niños y niñas. Es decir, cualquier objeto le puede servir para realizar infinidad de juegos de acuerdo a sus necesidades y etapas de desarrollo cognitivo. Sahelices (2003)

Cualquier objeto le puede servir para realizar infinidad de juegos de acuerdo a sus necesidades y etapa de desarrollo.

El propósito de los juguetes siempre ha sido el mismo: llevar alegría y placer, y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo infantil. Galagovsky (2004)

2.2.2 importancia del juguete

Los juguetes siempre se desempeñan en un papel bien importante en la vida de los niños, se puede decir que a pesar de que los juguetes de hoy día parecen ser diferentes a los de antaño. el propósito es que siempre ha sido el mismo: la cual cumple la función de llevar alegría y placer, y sobre todo crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo infantil de ellos .

Los juguetes tienen la magia y traen emoción al aprendizaje sobre la vida, el funcionamiento de las cosas y cómo llevarse bien con las demás personas .

Debemos Saber escoger los juguetes que fomenten el juego sano, amplíe el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

2.2.3 El juguete en la educación de niños.

Los niños expresan una enorme gama de sentimientos a través de los juegos, a su vez, es un vehículo primordial en esta edad de socialización y constituye un campo de práctica para el aprendizaje de las habilidades sociales, comunicación, autocontrol emocional por parte de la persona que no sirven para relacionarnos con los demás.

Los cuales son aprendidos en el entorno y van formando parte de nuestra personalidad y que se manifestarán en la buena convicción o no entre sus familiares, amigos, profesores, requeridas en la vida adulta.

Por ello se concibe al juguete como estrategia didáctica una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo, intelectual y afectivo, emocional del niño, al ser espontáneo y libre, favorece la maduración y el pensamiento creativo.

Por medio del juego con los juguetes los niños comienzan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse para que se dé la interacción dentro del juego (MECE, 2001).

En fin, estas definiciones nos permiten comprender cómo influyen los juguetes en los juegos de los niños, en lo que se refiere a la adquisición de patrones y habilidades sociales, como hábitos de convivencia, comportamiento de cooperación, valores.

2.2.4. los Procesos Cognitivos

El aprendizaje escolar tiene sus bases en las habilidades cognitivas, estas son procesos mentales básicos por medio de las cuales conocemos y entendemos el mundo que nos rodea, procesamos información, elaboramos juicios, tomamos decisiones y comunicamos nuestro conocimiento a los demás. Ello se logra gracias a procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida. Estos son:

La atención, percepción, memoria.

✓ La percepción:

Es el mecanismo individual que realizan los seres humanos que consiste en recibir, interpretar y comprender las señales que provienen desde el exterior, codificándolas a partir de la actividad sensitiva.

Se trata de una serie de datos que son captados por el cuerpo a modo de información bruta, que adquirirá un significado luego de un proceso cognitivo que también es parte de la propia percepción.

la percepción incluye la interpretación y el análisis de los estímulos, la sensación es la experiencia inmediata que apunta a una respuesta involuntaria y sistemática.

✓ La atención:

“La Atención Temprana es el conjunto de intervenciones, dirigidas a la población infantil de 0 – 6 años, a la familia y al entorno, que tienen por objetivo dar respuesta, lo más pronto posible, a las necesidades transitorias o permanentes que presentan los niños con trastornos en su desarrollo o que tienen riesgo de padecerlos.

Estas intervenciones, que deben considerar la globalidad del niño, han de ser planificadas por un equipo de profesionales de orientación interdisciplinar o transdisciplinar”. Martínez (2000)

✓ **La memoria.**

No es completa ni absoluta -de hecho, muchos de nuestros recuerdos son erróneos o distorsionados de la realidad-, la supervivencia de cada individuo depende de la capacidad de la memoria para recordar, por tanto, la importancia de la misma no debería ser subestimada. Para la supervivencia segura, un individuo debe recordar: quién es, quiénes son los otros, las experiencias pasadas, lo qué es peligroso y lo qué es seguro...

Sin un recuerdo del pasado, no podemos operar en el presente o pensar en el futuro, por tanto, una persona sin memoria podría ser comparada con un vegetal.

Para Caballero (2003) , Estos procesos cognitivos son las bases para el desarrollo de los procesos cognitivos superiores del ser humano. Es por ello la importancia de brindar a los niños estímulos adecuados en calidad y cantidad, en el momento oportuno.

En las actividades y los juegos que el niño realiza, pone en funcionamiento los procesos básicos de atención, percepción y memoria. Cuando existen dificultades para atender, percibir h recordar es cuando el niño presenta problemas en la adquisición del lenguaje, la lectura- escritura y otras maneras importantes para la etapa escolar y para su desempeño en general.

2.2.5 Características del Jugete:

Debe tener lo siguiente:

- ✓ Creatividad: Nos quiere decir que el juguete debe cubrir las necesidades que presenta el estudiante en la evolución de las diferentes funciones y destrezas.

Para Mora (2013), los juguetes más sofisticados son los que menos desarrollan la inventiva del estudiante ya que en muchas ocasiones se convierten en un simple espectador, cuando lo ideal es que sea el actor protagonista de todo lo que se quiere aprender .

- ✓ valor educativo: eso nos habla que su objetivo es canalizar la energía que el estudiante despliega para incrementar y fomentar el desarrollo de sus habilidades.

Todos los niños y niñas tienen derecho a ser tratados igual. Por eso recomendamos no hacer distinciones de juguetes por razones de sexo, como tampoco abonaremos los juguetes violentos. Evitar cualquiera discriminación por género, origen o religión, así como la incitación a la violencia.

Selección De Juguetes:

Es necesario partir de las necesidades y las preferencias de los niños y no de los gustos de los adultos. Es el niño o la niña quien jugará, el juguete tiene que resultar divertido y conectar con sus intereses y necesidades. Los juguetes deben seleccionarse en función de su valor lúdico y educativo. Es importante hacer participar a los niños en la selección del juguete; el juguete se regala, no se impone.

En la selección de los juguetes tendremos presente que sean:

El niño/a necesita al adulto para elegir sus juguetes, pues no tiene suficiente madurez para hacerlo o su criterio y su interés no coinciden con lo que el adulto cree que le conviene. Sin embargo, el adulto no siempre sabe elegir lo mejor para cada niño/a, por eso ha de guiarse por unos criterios que puedan orientar su elección.

Estimuladora

Que fomenten el desarrollo de los niños: los sentidos, la motricidad, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad. Valorar los contenidos de los juegos y los aspectos educativos que potencian. Los juguetes son para divertir y desarrollar la capacidad de jugar de los niños y las niñas, convirtiéndolos en protagonistas del juego y no en simples espectadores.

Novak (1988)

Suficiente y variados

Puedo decir que el exceso de juguetes provoca actitudes de capricho y desprecio, y puede dificultar que los niños y niñas aprendan a valorarlos.

Es mejor comprar juguetes todo el año y solo aquellos que necesitan para hacer del juego un recurso lúdico y educativo valioso.

Sólidos y que duren

Los juguetes deben estar bien fabricados y ser resistentes, de buena calidad en lo referente a los materiales y seguros en todos sus acabados. Su función es que sean sólidos, resistentes, bonitos y bien hechos.

Ser Seguros:

Es importantes leer las etiquetas de los juguetes, donde aparecerá el nombre o la marca, el importador, las instrucciones de uso, el mantenimiento y las advertencias necesarias para no perjudicar la salud del niño: materiales no tóxicos, bordes no tajantes, formas demasiado pequeñas para primeras edades, identificación del fabricante, etc. Novak. (1988).

Los juguetes según la edad :

0-6 meses: El bebé necesita juguetes que le ayuden a descubrir su cuerpo y a distinguir diferentes texturas, formas y colores. Los sonajeros, móviles de cuna, muñecos de goma, mordedores, alfombras con actividades, etc.

7-12 meses: El bebé empieza a explorar los objetos y a reconocer voces. Pelotas, muñecos de trapo, juguetes sonoros, tentetiesos, balancines y andadores.

13-18 meses: Los niños/as saben andar y reconocen las propiedades de los objetos. Los cubos para encajar y apilar, las bicicletas con ruedas y los cochecitos.

19-24 meses: El niño/a habla y comprende, empieza a descubrir su entorno. Coches, bicicletas, pizarras, pinturas, instrumentos musicales, muñecas y animalitos.

2-3 años: Empiezan a sentir curiosidad por los nombres e imitan escenas familiares. Triciclos, palas, cubos, rompecabezas, pinturas, teléfonos y muñecas.

3-5 años: El niño/a empieza a preguntar, a aprender canciones y a jugar con sus amigos/as. Bicicletas, pizarras, magnetófonos, cuentos, marionetas y muñecos articulados.

6-8 años: El niño/a sabe sumar y restar, leer y escribir. Monopatines, coches teledirigidos, juegos manuales, de preguntas y de experimentos.

Los más adecuados a su nivel evolutivo y de crecimiento. Ni demasiado complicados ni demasiado simple, teniendo en cuenta la edad y la madurez de la persona destinataria. No olvidar verificar todas las etiquetas de la caja y las instrucciones del juego para comprobar si son los más adecuados a su edad. Moreira (2003).

El Jugete como intereses infantiles:

Los niños notan el rechazo social cuando escogen juegos o juguetes que socialmente nos identifican con su sexo. Hay más niñas que piden juguetes de niños que a la inversa. Mientras que lo primero se tolera incluso se aprueba, lo segundo, se reprime. Esto muestra la tendencia de la mujer hacia una progresiva masculinización. Vigotsky (1995)

Los juguetes y la estimulación de las inteligencias.

Partiéndose de esta clasificación y del conocimiento del desarrollo y particularidades en estas edades y de la especificidad evolutiva de cada inteligencia, se establece la selección para la etapa del desarrollo en cuestión, con lo cual se evita una categorización cerrada por edades, que anteriormente se ha planteado como una guía general.

De esta manera, conjugando todos los parámetros al unísono, se logra un enfoque más científico para la clasificación de los juguetes y sus efectos en las inteligencias.

A continuación, se citan algunos juguetes apropiados para cada tipo de inteligencia, sin olvidar que se constituyen en absoluto, todos aquellos posibles de ser clasificados.

El juguete y su desarrollo a las diferentes inteligencias:

Juguetes para el desarrollo de la Inteligencia lingüística:

son aquellos que estimulan que el niño utilice la comunicación verbal de manera práctica.

Juguetes para desarrollar inteligencia lógico-matemática:

ayudan a través del juego a comprender las relaciones de cantidad y patrones usando la lógica.

Juguetes para desarrollar la Inteligencia espacial:

son aquellos que estimulan la capacidad de pensar en tres dimensiones, así pues, los mejores juguetes son los que permiten representar imágenes y relacionarlas en el espacio en función de las formas, tamaños, colores...etc.

Juguetes para desarrollar la Inteligencia física y corporal cinestésica:

son aquellos que permiten que el niño pueda manipular objetos y mejorar sus habilidades motrices, como el equilibrio físico o la destreza con las manos.

Juguetes para desarrollar la inteligencia musical:

son aquellos que estimulan la percepción de sonidos, ritmos y música.

Juguetes para desarrollar la inteligencia interpersonal:

son aquellos que promueven la comunicación social y el contacto con los demás.

Juguetes para desarrollar la inteligencia intrapersonal:

esta inteligencia permite al niño conocerse y comprenderse internamente como persona, se refiere a: la auto comprensión, el control de la vida emocional, de los sentimientos, la capacidad de distinguir las emociones, la capacidad para ponerse metas, controlar el propio pensamiento.

Juguetes para desarrollar la inteligencia naturalista:

son los que permiten observar modelos que se dan en la propia Naturaleza.

Finalmente, si bien es cierto que hay juguetes que desarrollan únicamente un sólo tipo de inteligencia, muchos sirven para más de un sólo propósito.

III. HIPOTESIS

. Hipótesis general.

Si se emplea el juguete como estrategia didáctica; entonces se logrará mejorar los procesos cognitivos en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, en el distrito de Chimbote - 2017

Hipótesis específica.

- ✓ La manipulación del juguete contribuye a la mejora de procesos cognitivos básicos.
- ✓ El uso del juguete no mejora el proceso cognitivo de la percepción.
- ✓ El juguete como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de los procesos cognitivos en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, en el distrito de Chimbote - 2017

IV . METODOLOGIA.

.1 Tipo y Nivel de Investigación

4.1.1. El tipo de la investigación

Es tipo cuantitativo, se caracterizó por su interés de resolver problemas de naturaleza práctica, aplicando los resultados obtenidos en la investigación teórica.

4.1.2 El nivel de la Investigación

El estudio será de nivel descriptivo, por su objetivo que consistió en registrar datos de la realidad natural, sin manipular deliberadamente ninguna de las variables (Hernández, Fernández & Baptista, 2010).

4.2. Diseño de la Investigación

fue descriptivo simple, porque el trabajo de investigación se realizó en un solo grupo; no experimental, porque no se manipularon deliberadamente ninguna de las variables; y transversal, porque la recolección de datos se realizó en un solo momento (Hernández, Fernández & Baptista, 2010); cuyo diagrama será:

PRE TES POS TES CON SOLO 1 GRUPO

A1 X A2

A1: PRE TES: PRUEBA DE ENTRADA

X: EL JUGUETE

A2: POS TES: PRUEBA DE SALIDA

4.3. Universo

Está conformado por los estudiantes de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, distrito de Chimbote, durante el año 2017, lo cual permitirá la interacción entre el docente y el alumno.

4.3. población

Está conformada por toda la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, distrito de Chimbote, durante el año 2017, donde permitirá la interacción entre el docente y el alumno.

4.3.1 Población.

Está conformada por 40 estudiantes de 3, 4 y 5 años de educación inicial de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego en el ámbito del distrito de Chimbote durante el año 2017, lo cual permitirá la interacción entre el docente y el estudiante .

Tabla 1. Población

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Nivel Inicial	N° de estudiantes		Total
		Varones	Mujeres	
Nuestra Señora del Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego.	3 años	5	7	12
	4 años	8	7	15
	5 años	7	6	13
Total		40		

Fuente: I.E Nuestra Señora del Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego.

4.3.3. La muestra.

Está conformada por los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego del distrito de Chimbote, durante el año 2017, lo cual permitirá la interacción entre el docente y el estudiante.

el tipo de muestra fue un muestreo no probabilístico; es decir el investigador decide según sus objetivos, elementos que se integran en la muestra considerando siempre aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se quiere conocer.

Tabla 2: Muestra

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Nivel Inicial	N° de estudiantes	
		Varones	Mujeres
Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 633, A.H. Antenor Orrego .	Niños de 5 años	07	06
Total		13	

Criterios de inclusión

- Estudiantes de cuyas edades tengan 5 años.
- Que sean matriculados en el aula de 5 años.
- Disposición a participar en el programa.
- Tienen que estar presentes en todas las observaciones realizadas.
- Realizar de manera correcta y sin omisiones completen el instrumento.
- Niños con habilidades especiales.

Criterios de exclusión

- Estudiantes con habilidades especiales.
- Que muestren respuestas contradictorias o discordantes entre ítems planteados por el instrumento.
- Estudiantes con capacidad disminuida para comunicarse.
- Integración de los estudiantes de la I. E. después de haber iniciado el programa.

4.4 Técnicas e Instrumentos

La Técnica la observación

Para Salkind, N. (1999). La técnica utilizada estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual permitió recoger información sobre el nivel de procesos cognitivos de los estudiantes de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”.

La técnica de observación es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador que sea dirigido hacia un objeto con el fin de obtener dicha información.

Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición.

La técnica utilizada en la investigación estuvo referida a la aplicación de la observación con el título “El juguete como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de procesos cognitivos en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego de Chimbote, durante el año 2017”

4.4.1. Instrumento listo de cotejo

Para Fourcade (1994), Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, en la cual consiste en una lista con características relacionadas con los estudiantes y conocer el desarrollo de sus habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y ausentes.

La lista de cotejo se debe tener en cuenta 20 preguntas las cuales me permitieron la recolección de información sobre en cuanto influye el juguete en el desarrollo de procesos cognitivos en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, distrito de Chimbote, durante el año 2017.

4.4.2 Validez y Confiabilidad de los instrumentos aplicados

Validez

“Sesiones de aprendizaje”

También denominada exactitud, corresponde al grado en que una medición refleja la realidad de un fenómeno o capacidad de medición o clasificación de un método o instrumento para aquello que fue propuesto o sea que mida o clasifique lo que efectivamente analizamos y no otra cosa (Manterola; Zavando 2008).

Confiabilidad del instrumento

se obtiene mediante la correlación que presentan sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

La observación con el fin de diagnosticar el estado situacional de los hechos, materia de investigación, para cuyo fin se aplicará ficha de observación dirigida y la lista de cotejo.

Cuestionario: pre-tes y pos-tes.

En la Institución Educativa I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, del Jardín de niños en el ámbito del distrito de Chimbote, durante el año académico 2017.

4.5 Definición y Operacionalización de las variables.

Tabla 3

Operacionalización de las variables

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO
El juguete.	Objeto o material generalmente destinado para niños y niñas; es decir, el juguete es un objeto que se puede manipular y nos sirve para realizar infinidad de juegos de acuerdo a sus necesidades y etapa de los niños para su desarrollo cognitivo, emocional y didáctico	Materiales	Plástico Cartón Tela	Lista de cotejo
		Características	El tamaño Color Forma Manipulación	
PROCESO COGNITIVO	“son estructuras o mecanismos mentales” que se ponen en funcionamiento en cuanto el hombre observa, lee, escucha y mira. Estos procesos son: percepción, atención, y memoria. Los procesos cognitivos desempeñan un papel fundamental en la vida diaria.	Percepción	Observa Imagina	Lista de cotejo
		Memoria	Retención de la información. Expresar	
		Atención	Concentración en las actividades	

4.6. Procedimientos y análisis de datos:

En esta fase del trabajo de investigación se utilizó el Programa llamado ‘ Estadístico SPSS versión 20.0’ con el fin de procesar estadísticamente los datos obtenidos, para la tabulación y presentación de datos en tablas y figuras, se utilizaron tablas de una sola casilla de frecuencias absolutas y relativas.

TABLA 4

Escala de calificación

Baremo de la Variable en el desarrollo de los procesos cognitivos

Tipo de Calificación	cuantitativa	Cualitativa	Descripción
	15 - 20	A	Es cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11 - 14	B	Es cuando el estudiante logra los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0 - 10	C	Es cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidenciar las dificultades para el desarrollo por ello se necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente. de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

4.6.1. Medición de variables.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes



Variable independiente

“el juguete “

Variable dependiente

El desarrollo de los procesos cognitivos en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, Jardín de niños en distrito de Chimbote, durante el año académico 2017?

EL JUGUETE COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LOS PROCESOS COGNITIVOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E. NUESTRA SEÑORA PERPETUO SOCORRO N° 1633, A.H. ANTENOR ORREGO, EN EL DISTRITO DE CHIMBOTE – 2017.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	MUESTRA Y POBLACION	DISEÑO	INSTRUMENTO
<p>¿Cómo influye el juguete en el desarrollo de procesos cognitivos en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, distrito de Chimbote, durante el año 2017?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Demostrar que el juguete influye en el desarrollo de procesos cognitivos en los niños de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, distrito de Chimbote, durante el año 2017.</p>	<p>El juguete influirá en el desarrollo de procesos cognitivos de los niños de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, distrito de Chimbote, durante el año 2017</p>	<p>Variable dependiente: El juguete.</p>	<p>Población 13 estudiantes</p>	<p>Tipo: Cuantitativo. Nivel: Explicativo Diseño: Pre-experimental</p>	<p>Observación Lista de cotejo</p>
	<p>Objetivos específicos a) Diagnosticar mediante un pre test el proceso cognitivo de los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro. b) Demostrar si el juguete influye en los procesos cognitivos de los estudiantes de 5 años. c) Comprobar mediante un pos test los procesos cognitivos de los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro.</p>	<p>a. La manipulación del juguete contribuye a la mejora de procesos cognitivos b. El uso del juguete mejorara el proceso cognitivo de la percepción. c. La interacción con el juguete favorece el desarrollo de una mejora atención en los procesos cognitivos. d. El jugar con el juguete fortalece la retención de la memoria en los aprendizajes en el proceso cognitivo.</p>	<p>Variable independiente: los procesos cognitivos.</p>		<p>Dónde.  Donde: A= Pre Test X= el juguete A1=Pos Test</p>	

Principios éticos.

En la investigación se va a tener en cuenta la promover el conocimiento y el bien común expresados basados en los principios y valores de carácter ético, que se encuentran determinados en el reglamento de ética para la investigación v9 (2017).

El reglamento de ética indica que, cuando se trabaja con una población selecta, siendo el caso de las personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Esto quiere dar a entender que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales.

Los principios a tener en cuenta, son:

- *Protección a las personas:* Para reconocer la capacidad individual de las personas para tomar decisiones propias, en pocas palabras que la persona es un fin y no un medio, por ende, es necesario cuidar su autonomía.
- *Justicia:* Para no exponer al grupo de estudio para beneficiar a otros, tampoco se establecerá inclinaciones y limitaciones de las capacidades y conocimientos que conlleven a prácticas injustas o imparciales.

V.RESULTADOS

5.1. Resultados:

Se presentaron de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada. Siendo los tres primeros los objetivos y el cuarto la hipótesis.

4.1.1 Diagnosticar el desarrollo de los procesos cognitivos a través de un pre- test.

Tabla 4

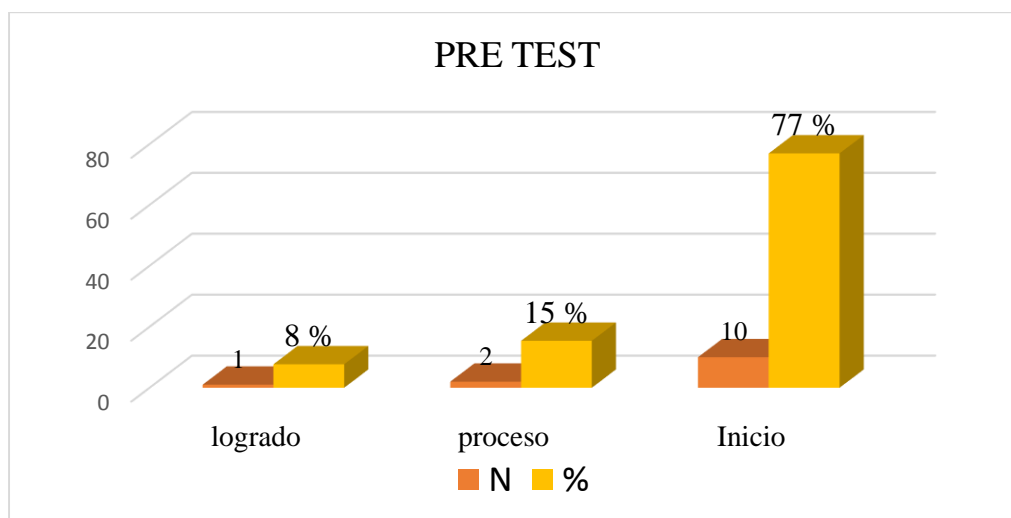
Nivel de desarrollo de procesos cognitivos obtenidos en el pre test en niños de 5 años de la I.E. N° 1633 "nuestra señora del perpetuo socorro" del ámbito de la provincia de Chimbote durante el año académico 2017.

	N	%
A	1	8
B	2	15
C	10	77
	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 01

Nivel de desarrollo de procesos cognitivos obtenidos en el pre test en los estudiantes de 5 años .



En la tabla 04, gráfico 01, En relación al nivel de desarrollo a los procesos cognitivos adquiridos en el pre-test en los estudiantes de 5 años se observó que el 77 % (10) de los estudiantes se encuentran en C (inicio), el 15 % (2) en el nivel B (proceso) y 8 % (1) en el nivel A (logro previsto).

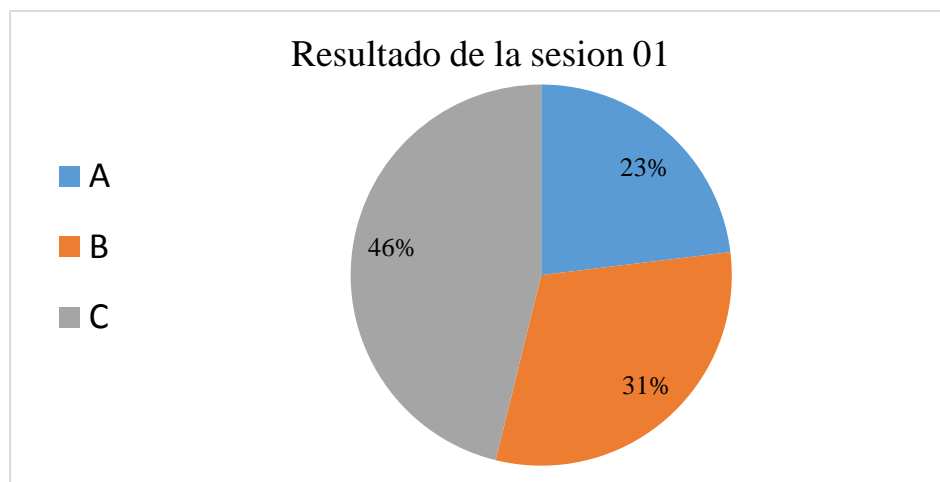
TABLA 05

Aplicación de la sesión N° 01: “jugando arriba – abajo”

	N	%
A	3	23
B	4	31
C	6	46
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 02



Fuente: Tabla 05.

En la tabla 05 , gráfico 02. El 46 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 31 % “B” (proceso) y el 23 % “A ” (logro previsto)

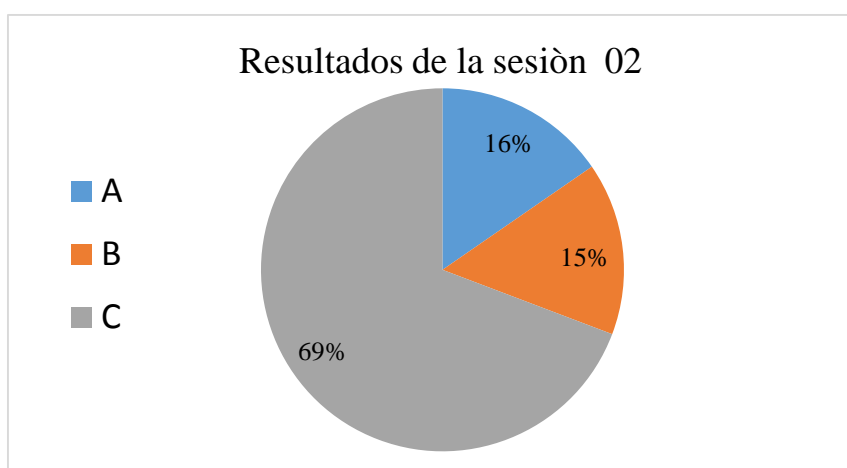
TABLA 06

Aplicación de la sesión N° 02: “como soy, como es mi cuerpo”

	N	%
A	2	15
B	2	15
C	9	69
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 03



Fuente: Tabla 06.

En la tabla 06, gráfico 03. El 69 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 15% “B” (proceso) y el 16 % “A” (logro previsto).

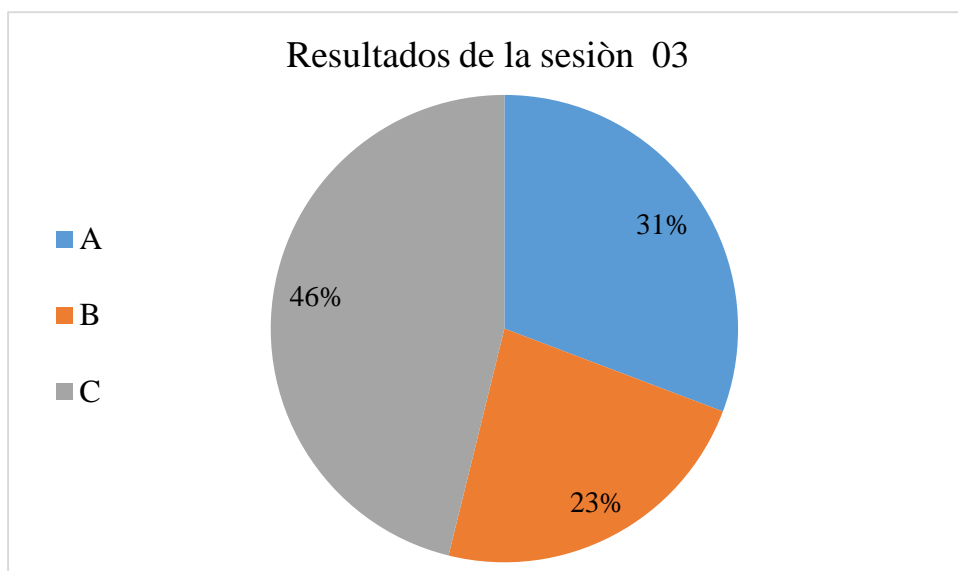
TABLA 07

Aplicación de la sesión N° 03: “Descubriendo el color rojo”

	N	%
A	4	31
B	3	23
C	6	46
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 03



Fuente: Tabla 07.

En la tabla 07 , gráfico 03. El 46 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 23% “B” (proceso) y el 31% “A ” (logro previsto)

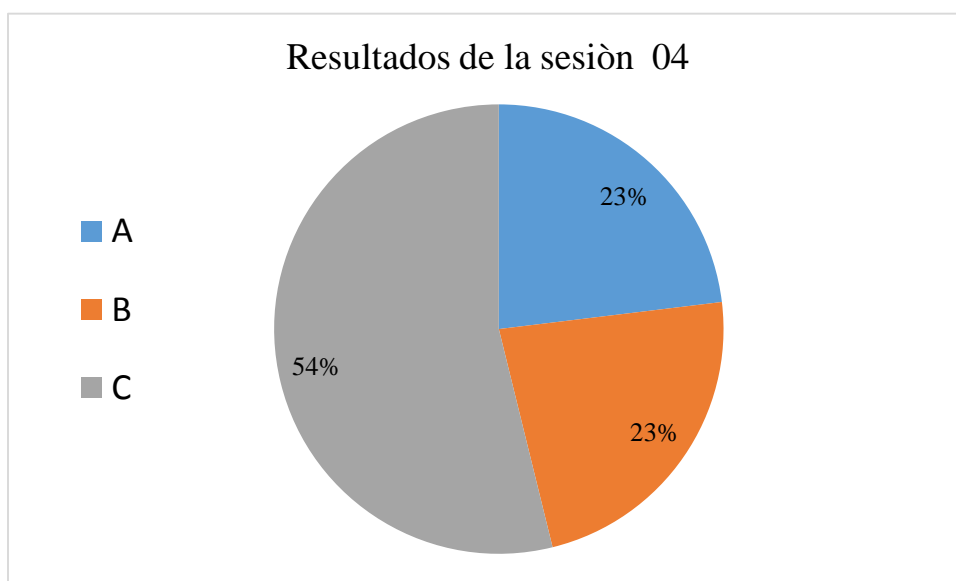
TABLA 08

Aplicación de la sesión N° 04: “Que espacio comparto con mi familia”

	N	%
A	3	23
B	3	23
C	7	54
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 04



Fuente: Tabla 08.

En la tabla 08, gráfico 04. El 54 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 23% “B” (proceso) y el 23% “A” (logro previsto).

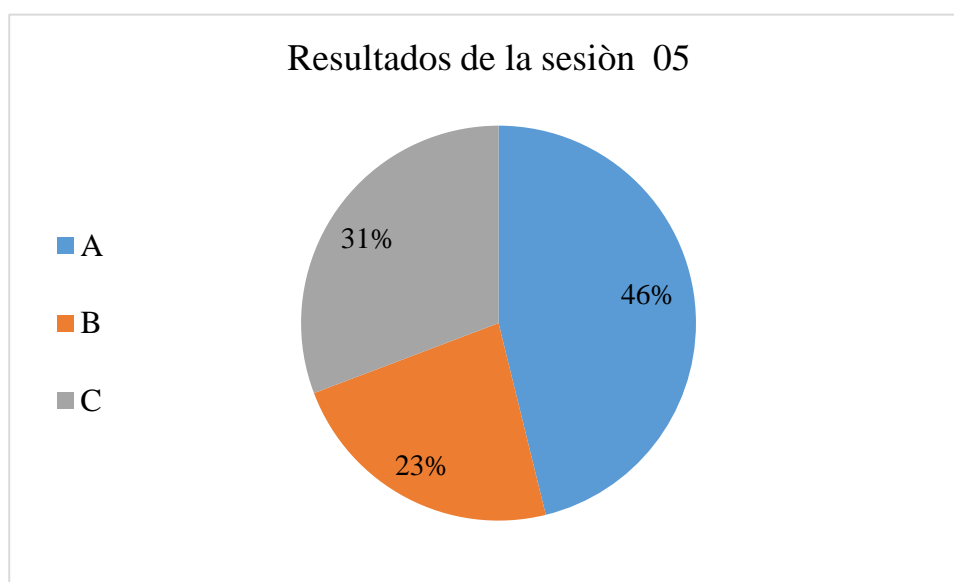
TABLA 09

Aplicación de la sesión N° 05: “Descubriendo el color azul”

	N	%
A	6	46
B	3	23
C	4	31
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 05



Fuente: Tabla 09.

En la tabla 09, gráfico 05. El 31 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 23 % “B” (proceso) y el 46 % “A” (logro previsto)

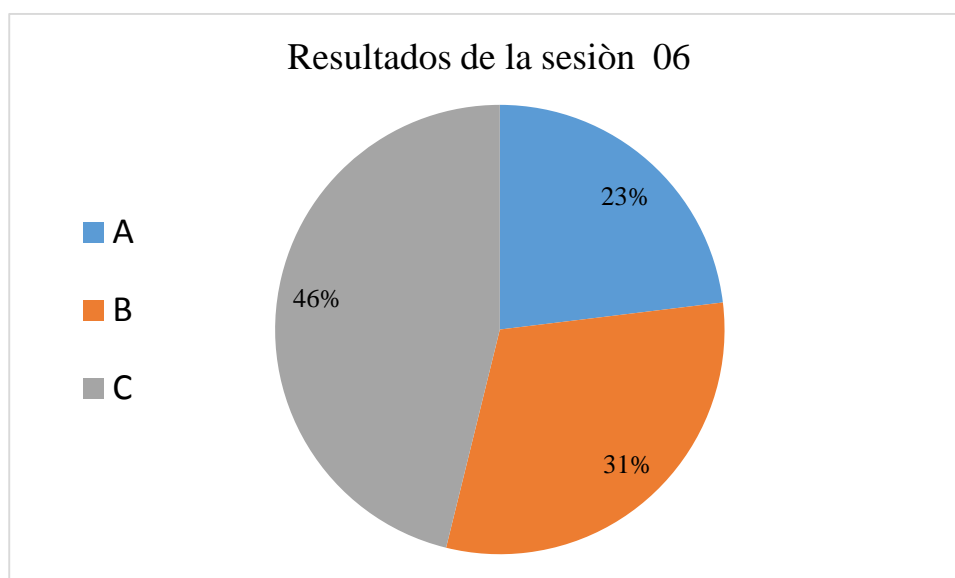
TABLA 10

Aplicación de la sesión N° 06: “cerca - lejos”

	N	%
A	3	23
B	4	31
C	6	46
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 06



Fuente: Tabla 10.

En la tabla 10 , gráfico 06. El 46 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 31 % “B” (proceso) y el 23 % “A ” (logro previsto)

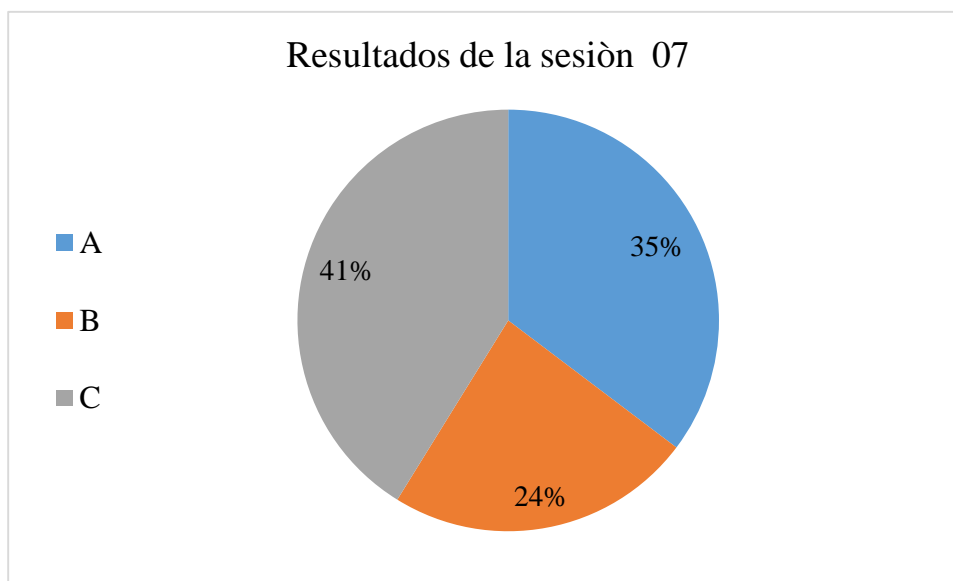
TABLA 11

Aplicación de la sesión N° 07: “Dentro - Fuera”

	N	%
A	6	46
B	4	31
C	7	54
Total	13	100

Fuente: Lista de
cotejo, noviembre 2017

Gráfico 07



Fuente: Tabla 11.

En la tabla 11 , gráfico 07. El 41 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 24 % “B” (proceso) y el 35 % obtuvieron “A ” (logro previsto)

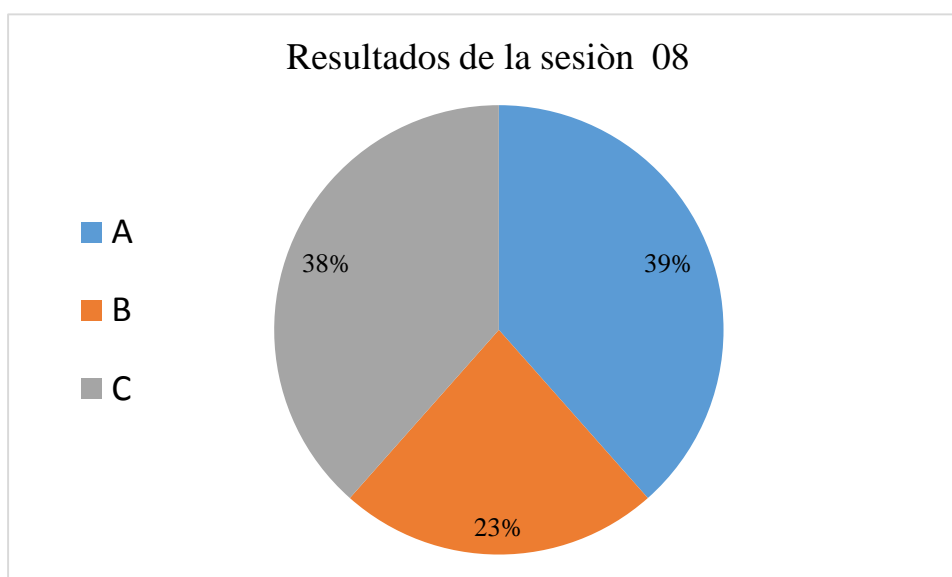
TABLA 12

Aplicación de la sesión N° 08: “ conjuntos y sub conjuntos ”

	N	%
A	5	38
B	3	23
C	5	38
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 08



Fuente: Tabla 12.

En la tabla 12, gráfico 08. El 38 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 23 % “B” (proceso) y el 39 % “A” (logro previsto).

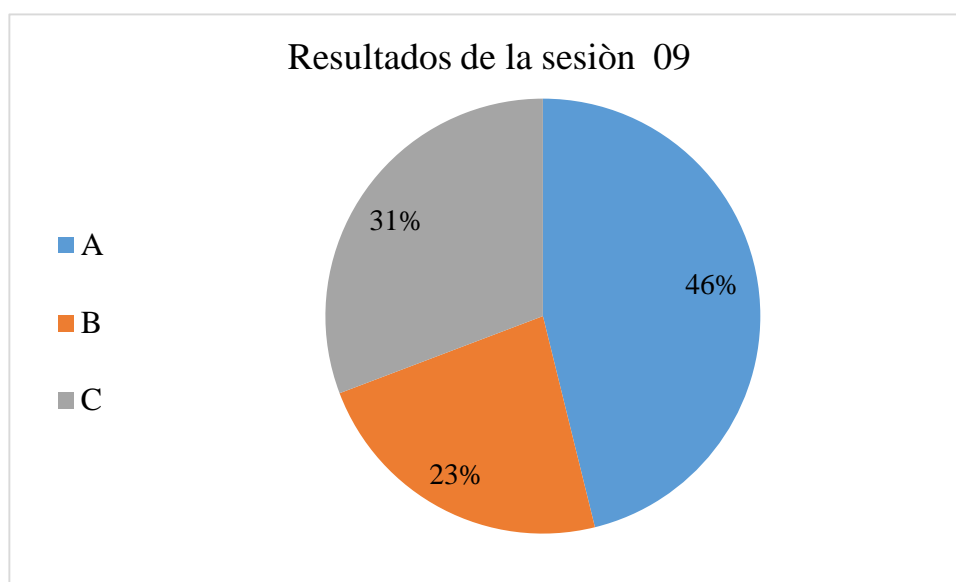
TABLA 13

Aplicación de la sesión N° 09: “Descubriendo el color verde ”

	N	%
A	6	46
B	3	23
C	4	31
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 09



Fuente: Tabla 13.

En la tabla 13 , gráfico 09. El 31 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 23 % “B” (proceso) y el 46 % “A ” (logro previsto)

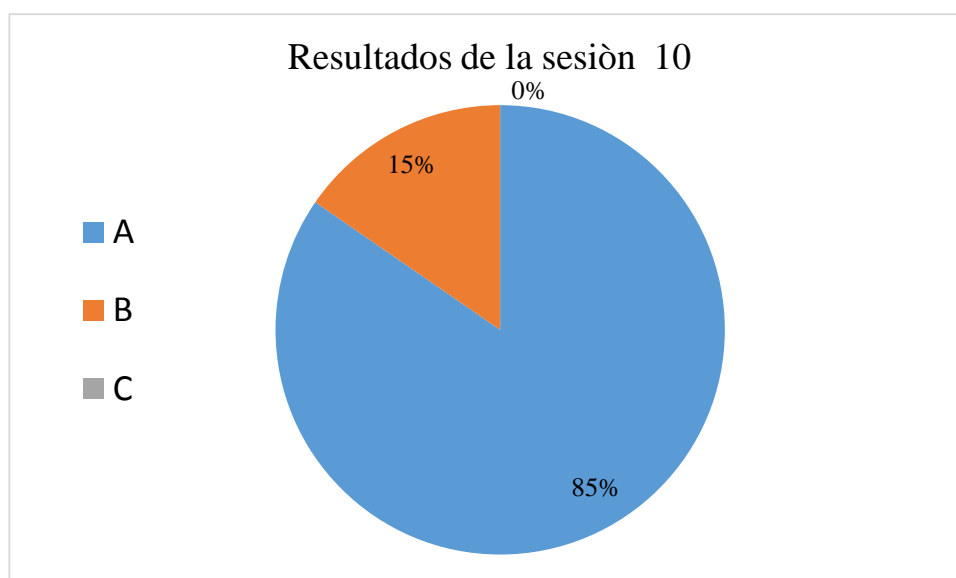
TABLA 14

Aplicación de la sesión N° 10: “ los insectos ”

	N	%
A	5	38
B	3	23
C	5	38
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 10



Fuente: Tabla 14.

En la tabla 14, gráfico 10. El 38 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 23 % “B” (proceso) y el 39 % “A” (logro previsto) .

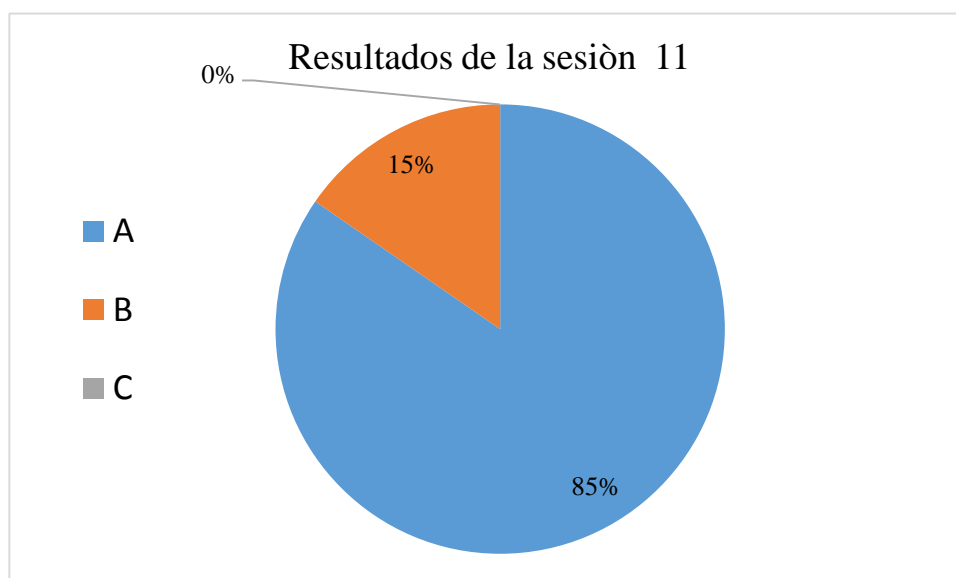
TABLA 15

Aplicación de la sesión N° 11: “secuencia numérica”

	N	%
A	7	54
B	2	15
C	4	31
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 11



Fuente: Tabla 15.

En la tabla 15, gráfico 11. El 31 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 15 % “B” (proceso) y el 54 % “A” (logro previsto) .

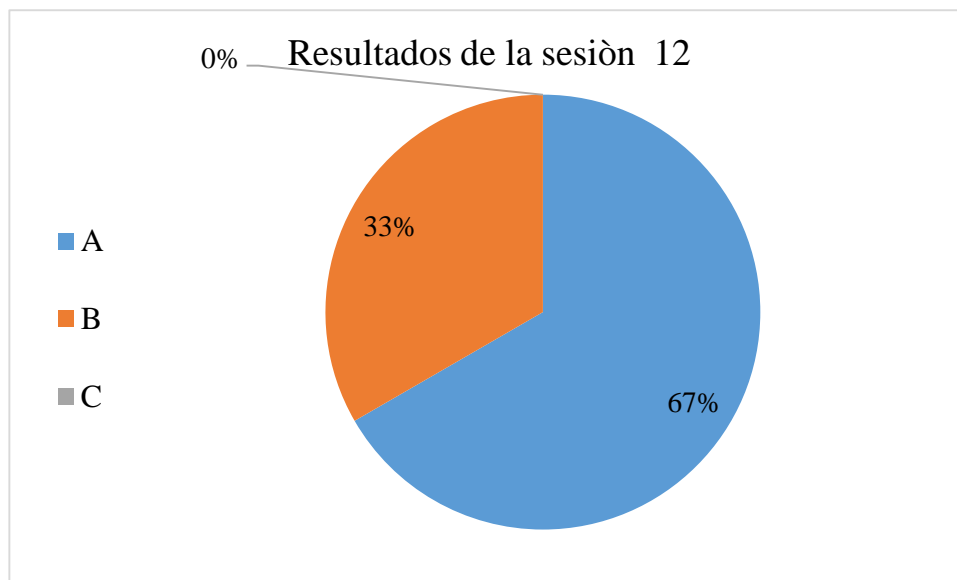
TABLA 16

Aplicación de la sesión N° 12: “ los colores primarios ”

	N	%
A	8	62
B	2	15
C	3	23
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 12



Fuente: Tabla 16.

En la tabla 16 , gráfico 12. El 23 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 15 % “B” (proceso) y el 62 % “A ” (logro previsto).

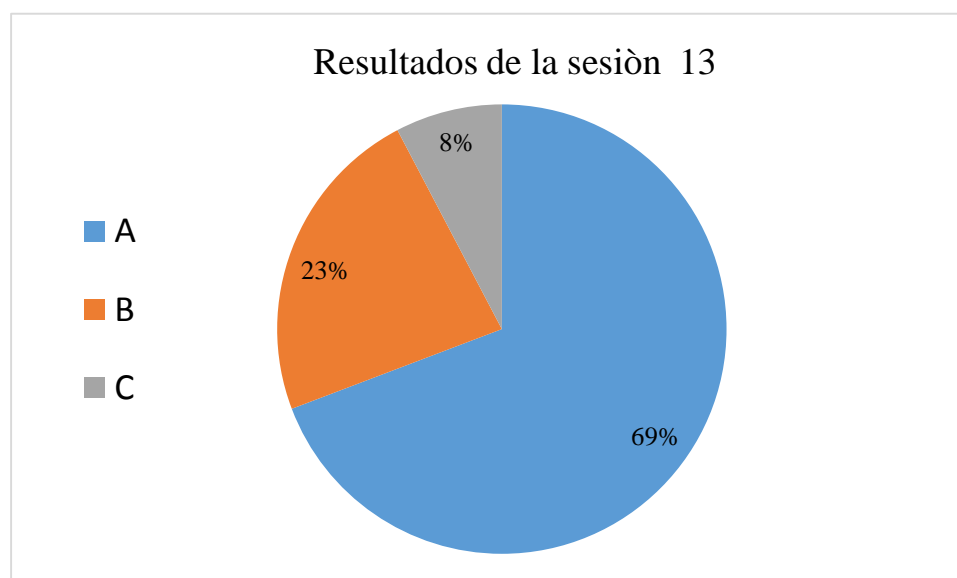
TABLA 17

Aplicación de la sesión N° 13: “los animales salvajes ”

	N	%
A	9	69
B	3	23
C	1	8
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 13



Fuente: Tabla 17.

En la tabla 17 , gráfico 13 . El 18 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 23 % “B” (proceso) y el 69 % , “A ” (logro previsto).

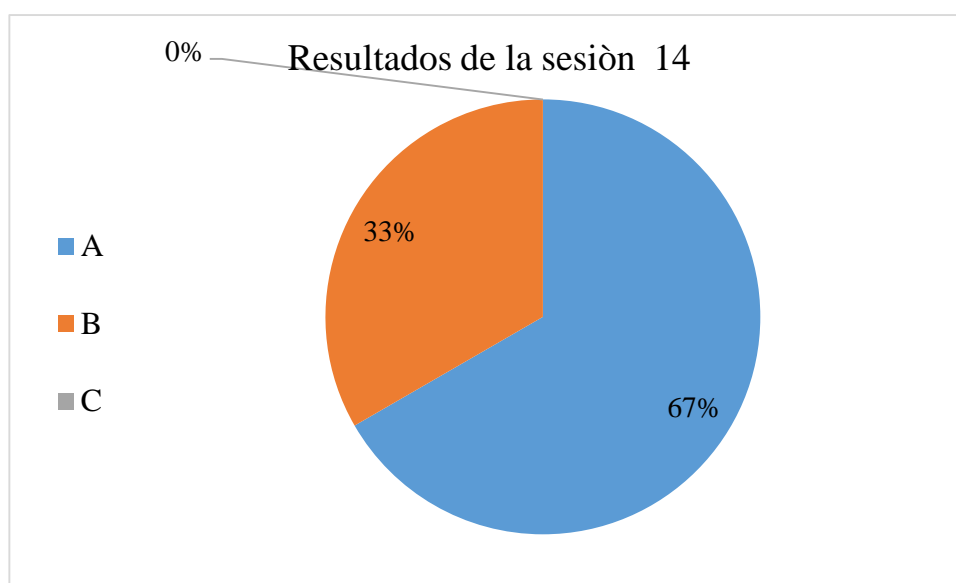
TABLA 18

Aplicación de la sesión N° 14 : “ muchos – pocos ”

	N	%
A	8	62
B	4	31
C	0	0
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 14



Fuente: Tabla 18.

En la tabla 18 , gráfico 14. El 10 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio) , el 33% “B” (proceso) y el 67 % “A ” (logro previsto).

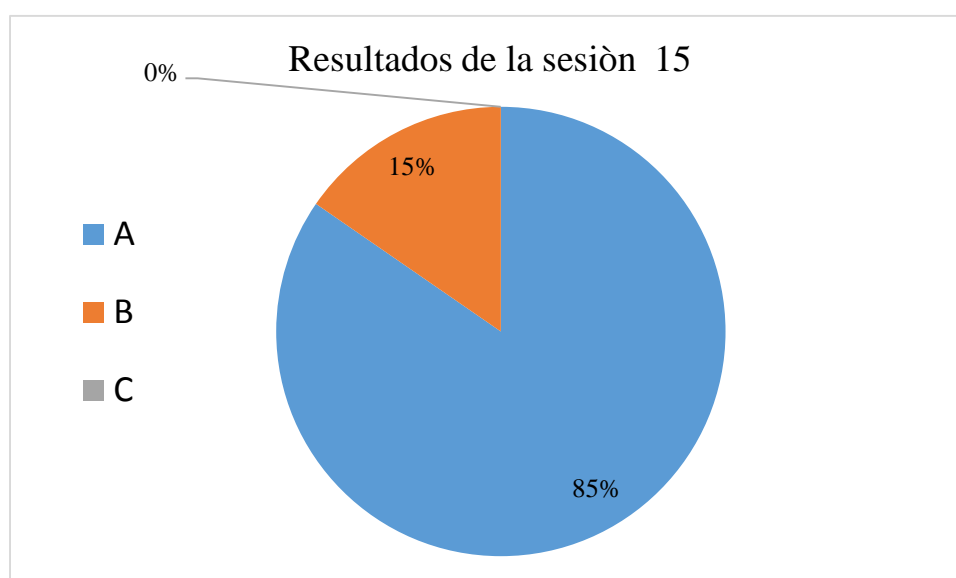
TABLA 19

Aplicación de la sesión N° 15 : “ Descubriendo el color amarillo ”

	N	%
A	11	85
B	2	15
C	0	0
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 15



Fuente: Tabla 19.

En la tabla 19, gráfico 15. El 0 % de los estudiantes obtuvieron “C” (inicio), el 15 % “B” (proceso) y el 85 % , “A ” (logro previsto).

4.1.2 comprobar el desarrollo de los procesos cognitivos mediante un post- test.

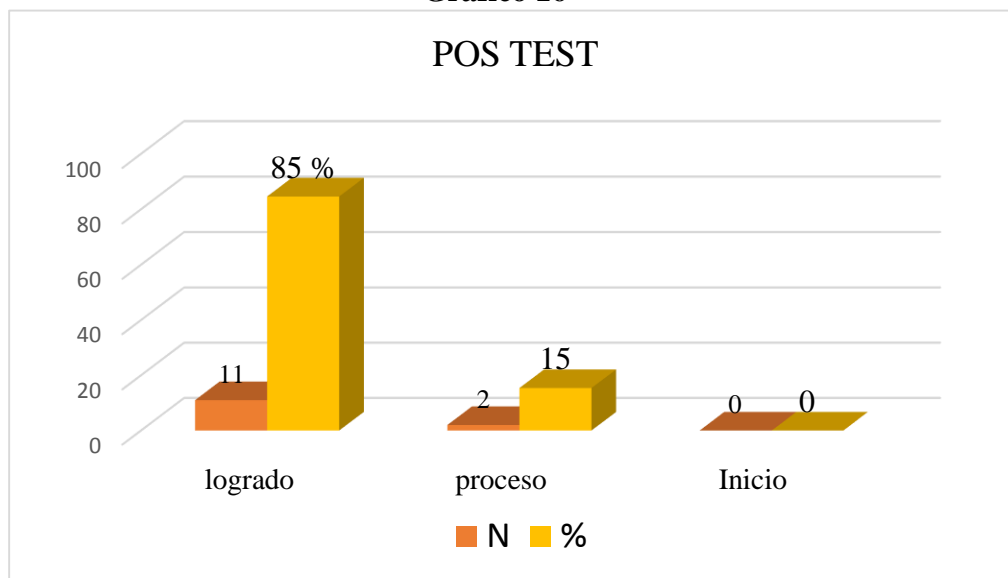
Tabla 20.

El nivel de desarrollo de procesos cognitivos obtenido en el pos test en niños de 5 años de la I.E. N° 1633 "nuestra señora del perpetuo socorro" en el ámbito de la provincia de Chimbote durante el año académico 2017.

	N	%
(A) logrado	11	85
(B) proceso	2	15
(C) Inicio	0	0
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Gráfico 16



Fuente: Tabla 20.

En la tabla 20, gráfico 16. Los resultados obtenidos mediante el pos test, fueron que el 0 % de los estudiantes obtuvieron "C" (inicio), el 15 % , "B" (proceso) y el 85 % , "A" (logro previsto).

4.1.4 Resultados de evaluación de las dimensiones: Percepción, atención y memoria del proceso cognitivo al terminar la intervención.

Tabla 21.

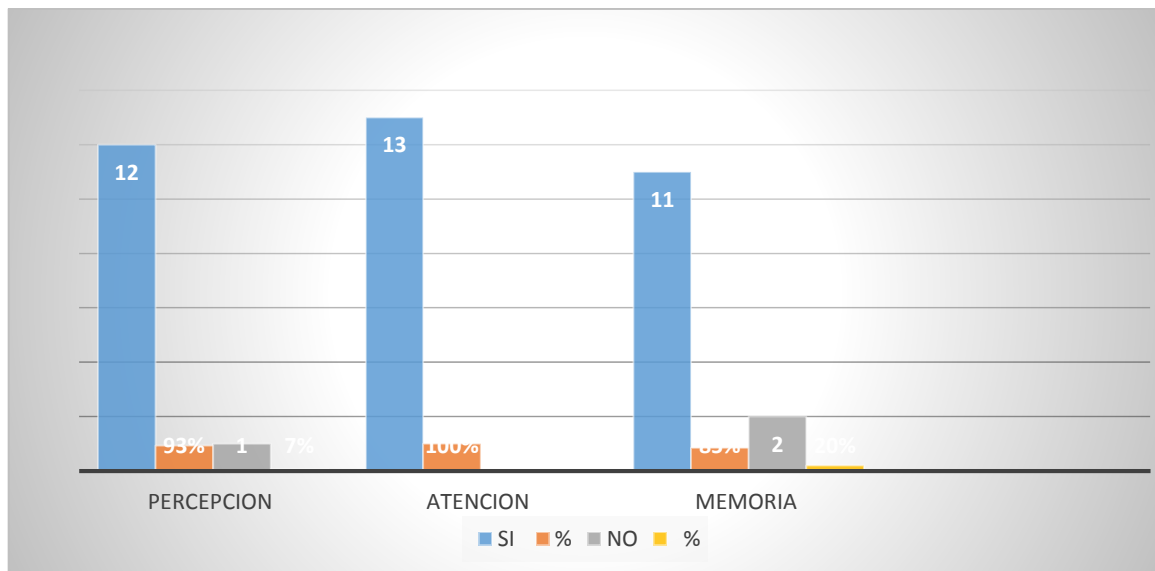
Nivel del desarrollo de procesos cognitivos de la lista de cotejo de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1633 en el ámbito de Chimbote durante el año académico 2017.

Procesos cognitivos	SI	%	NO	%
Percepción	12	93%	1	7%
Atención	13	100%	0	0%
Memoria	11	85%	2	20%

Fuente: Lista de cotejo octubre 20017

Gráfico 17

Nivel de desarrollo de procesos cognitivos obtenido en el pos test en los estudiantes de 5 años del nivel inicial



En la tabla 21 , figura 17, se observa que él 93 % (12) de los cuales desarrollaron la percepción, el 100 % (13) según la evaluación lograron la atención y el 85% (11) desarrollaron la memoria.

Con estos resultados obtenidos se validan las hipótesis específicas:

H1: El uso del juguete contribuye a la mejora de proceso cognitivos básicos.

H2: El uso del juguete mejora el proceso cognitivo de la percepción.

H3: La interacción con el juguete favorece el desarrollo de una mejor atención en los procesos cognitivos.

H4: El uso del juguete fortalece la retención de la memoria en los aprendizajes en el proceso cognitivos

Estos resultados se lograron gracias a la intervención del docente mediante una observación directa y su ficha de evaluación. Se vio que el docente:

Propone diversas estrategias pedagógicas para el empleo del juguete, determinando qué actividades serán necesarias para trabajar empelando el juguete. Además, se debe elegir los juguetes que el niño va a utilizar para el desarrollar sus procesos cognitivos. El docente explica los procedimientos necesarios para el empleo del juguete y por ello elije con qué y con quién va a jugar , para que los niños organicen su lugar de juego.

Se emplea la observación sistemática en la lista de cotejo para el llenado del instrumento, genera un conflicto cognitivo entre los estudiantes, describe las acciones de los participantes y toma las acciones para reforzar el aprendizaje.

Análisis de resultados

Como primer objetivo tenemos:

Diagnosticar mediante un pre test el desarrollo de procesos cognitivos en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra señora del perpetuo socorro.

El resultado del pre-test es el 77 % (10) de los estudiantes se encuentran en un nivel C (inicio), el 15 % (2) en el nivel B (proceso) y 8 % (1) en el nivel A (logro previsto).

Eso quiere decir que los estudiantes nunca interactuaron con los juguetes solo lo utilizaban como un objeto de juego y diversión, mas no como un medio de aprestamiento intelectual.

Según Ausubel (2002) manifestó que el juguete es una herramienta esencial que ayuda Los juguetes siempre se desempeñan en un papel bien importante en la vida de los niños, se puede decir que a pesar de que los juguetes de hoy día parecen ser diferentes a los de antaño.

el propósito es que siempre ha sido el mismo: la cual cumple la función de llevar alegría y placer, y sobre todo crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo infantil de ellos .

Seguidamente Vygotsky (1995) señalo que era necesaria una evaluación a través de un Pre Test que se da mediante una observación en el salón de clases la cual permita detectar el problema, y podamos dar algunas orientaciones para la intervención que requiere con una participación efectiva de las diferentes personas que actúan sobre el estudiante.

Para Sahelices (2003) sin duda un juguete es un objeto con el cual jugar, generalmente destinado a niños y niñas. Es decir, cualquier objeto le puede servir para realizar infinidad de juegos de acuerdo a sus necesidades y etapas de desarrollo cognitivo.

4.2.2 El segundo objetivo específico fue: Demostrar si el juguete influye en los procesos cognitivos de los estudiantes de 5 años.

Los resultados presentados se demostraron a través de 15 sesiones de aprendizajes y el instrumento de evaluación (lista de cotejo) puedo decir que en las primeras sesiones de Aprendizaje llegué a tener un resultado desfavorable, los niños no interactuaron con los juguetes solo lo utilizaban como un objeto de juego y diversión, mas no como un medio de aprestamiento intelectual.

Desde la tercera sesión de aprendizaje las actividades se hicieron más divertidas, pero los niveles del proceso cognitivo en los niños todavía seguían al margen de una incógnita. Ya para las últimas sesiones de aprendizaje hubo una mejoría que fue considerable en lo referente a que el juguete ayudo satisfactoriamente a mejorar los procesos cognoscitivos en los estudiantes en un nivel alto de aprendizaje con una percepción, atención y memoria impulsada con la variedad y orientación con los diversos juguetes sugeridas en cada sesión de aprendizaje.

Para Piaget (1956), Por naturaleza el uso de los juguetes permitirá desarrollar procesos cognitivos, es decir el docente en su actividad diaria debe emplear un material sumamente didáctico que permita a los estudiantes experimentar, describir y construir aprendizajes a partir de sus actividades vivenciales.

De acuerdo a ello la investigación de Mora (2013) nos dice que el juguete es interesante en el desarrollo de los estudiantes por ello uno de los primeros modos de relación del ser humano con varias realidades.

4.2.3. El tercer objetivo específico fue: Comprobar mediante un pos test los procesos cognitivos de los estudiantes de 5 años de la I.E Nuestra señora del perpetuo socorro.

El resultado del pos test fue que el 0 % de los estudiantes ya no se encuentran en un nivel “C” (inicio), el 15 % obtuvieron el nivel “B” (proceso) y el 85 % obtuvieron el nivel que se esperaba “A” (logro previsto). Eso quiere decir que los estudiantes comprendieron que los juguetes no solo son un objeto de juego y diversión si no que sirven como recurso didáctico para que ellos tengan un aprestamiento intelectual muy bueno.

Para Camacho (2012), La importancia del juguete en el proceso educativo nos permite entender que la función principal del juguete como estrategia didáctica en lograr y desarrollar las habilidades y destrezas motora gruesa y fina de la mano para el agarre del juguete, en los niños teniendo como medio al juguete, que influye en el desarrollo del su razonamiento; en conclusión, en la actividad cognitiva del educando reviste una gran importancia para su formación cognitiva.

4.2.4. La hipótesis fue: Determinar si el juguete como estrategia didáctica; logrará mejorar el desarrollo de procesos cognitivos en los estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora Perpetuo Socorro N° 1633, A.H. Antenor Orrego, distrito de Chimbote, durante el año 2017

En relación a la hipótesis la aplicación de los juguetes como estrategias mejora significativamente la percepción, atención y memoria de los procesos cognitivos en los niños de 5 años. Las formas didácticas del trabajo pedagógico que abarcan las diversas estrategias y técnicas permiten que los juegos educativos sean estrategias que faciliten el aprendizaje y el logro de valores de la autoestima.

Los juguetes como medios son los más recomendados para desarrollar procesos cognitivos. Como se puede evidenciar en el análisis de resultados del grupo experimental, el empleo del juguete como medio permitió desarrollar Procesos cognitivos, como son: memoria, atención y percepción. Quedando confirmada en el análisis del pre test y pos test.

Para Fröebel (1837) centra al juguete como uno de los procedimientos metodológicos principal, creando diferentes materiales específicos con el fin de transmitir conocimientos y Concebir una educación como una de las posibilidades de mejorar la actividad creadora, espontánea y libre del niño, mediante el juego.

El juguete permite la integración de las áreas de aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de edad.

V. CONCLUSIÓN

Al terminar esta investigación que corresponde el juguete como estrategia didáctica para el desarrollo de procesos cognitivos en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1633 ``nuestra señora del perpetuo socorro `` en el ámbito de Chimbote durante el año 2017 se llegaron a las siguientes conclusiones:

En la diagnosticarían del pre- test el el 79% (10) de los estudiantes se encuentran en un nivel C (inicio), el 14 % (2) en el nivel B (proceso) y 7 % (1) en el nivel A (logro previsto).

Al comprobar el post - test a los estudiantes, se puede observar que el 85% (11) de los estudiantes se encuentran en un nivel A (logro previsto), el 15% (2) en el nivel B (proceso) y ningún alumno se encuentra en C (inicio).

Al evaluar la lista de cotejo se puede observar que él 93 % (12) de los cuales desarrollaron la percepción, el 100 % (13) según la evaluación lograron la atención y el 85% (11) desarrollaron la memoria.

los estudiantes utilizaron los juguetes para incorporar experiencias positivas o negativas relacionadas con el éxito o el fracaso de sus acciones, por lo tanto, ejerce un efecto en sus emociones y sentimientos en la esfera efectiva motivacional, para su desarrollo de procesos cognitivos.

VI. RECOMENDACIONES.

Recomiendo a todos los docentes que estén trabajando con niños de 5 años, empleen el juguete como un material didáctico para desarrollar todas las áreas curriculares en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Los juguetes como recurso didáctico deben cumplir con las características técnicas pedagógicas para promover aprendizajes verdaderamente significativos.

Por tanto, las docentes deben emplearlos durante sus sesiones de aprendizaje, porque permite desarrollar procesos cognoscitivos de los estudiantes, siempre y en cuando las docentes sepan emplearlas utilitariamente.

El momento del aprendizaje del estudiante debe ser una actividad motivada y no aburrido para ellos, por tanto, el juguete será el medio que nos permita lograr dicho fin.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Ausbel, D. (1976) Psicología educativa .Un punto de vista cognitivo. México.
- Ausbel, D. (2002) Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva.
Barcelona.
- Borja, I y Solé, M. (1994) Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. Rvta. Internacional de
Formación del Profesorado, nº19, Enero/Abril 1994.
- Caballero, S. (2003) La progresividad del aprendizaje significativo de conceptos. Ponencia presentada en el IV Encuentro internacional sobre aprendizaje significativo. Brasil
- Choque y López (2001) utilización de los juguetes en el desarrollo de los procesos cognitivos.
- Craik y Lokhart. (1972) El enfoque de los niveles de procesamiento.
- Franco, F. (2005) El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial [tesis de licenciatura]. Mérida: Universidad los andes.
- Gabaldón,2000 E. Richart y Munera, L y Hernández, M y García, J. Pautas para el diseño de juguetes útiles en la terapia psicopedagógica (Libro Blanco de la Atención Temprana, 2000).
- Galagovsky, L.R. (2004) Del aprendizaje significativo al aprendizaje sustentable.
Bolivia.
- Grados J. (2005) Evaluación de la interacción educativa. Lima. Editorial San
- Lafourcade, P. (1994) La clasificación del profesor de enseñanza media. Argentina.
Ediciones Litoral.
- María (1999) el juguete recuperado en [www. Educacióninicial.com](http://www.Educacióninicial.com)

Mora y rojas (2006) El juguete como estrategia de enseñanza en el diseño de un proyecto pedagógico de aula.

Novak, J.D (1988) Teoría y práctica de la educación. Madrid

Palacios, J y Marchesi, A y Coll, C. (1992) Desarrollo psicológico y educación, I.

Pozo, A y Rodríguez, Y. (2009) Influencia del taller aprendo haciendo con material reciclable y el uso de las técnicas grafico plásticas para mejorar la coordinación motriz fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa nº 253 Isabel Honorio de lazarte en la ciudad de Trujillo 2009 [tesis de licenciatura]. Trujillo: Facultad de educación e idiomas.

Pozo, J.L. (1989) Teorías cognitivas del aprendizaje. Madrid

Rodríguez, P y M.L. (2002) La teoría de los campos conceptuales de Gerard Vergnaud Porto Alegre.

Rodríguez, P. (2003) Aprendizaje significativo e interacción personal .Brasil

Rodríguez. (EEDP) la escala de desarrollo psicomotor de la primera infancia.

Spence. (1855) Teoría del excedente de energía: Consideraba al juego como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes.

Vigotsky, L. (1995) Pensamiento y lenguaje. Barcelona.

Torres, S y Martínez, Y yMallebrera, C y M.J y Martínez, R. ISBN: 978-84-936284-0-6 Zaragoza.

Torres, M. T. Romero (2008) Investigación sobre “juguetes para Atención

Temprana”<http://www.guiadeljuguete.com/2013/docs/atencion-temprana.pdf>

ANEXOS

ANEXO 01.

PRE-TEST Y POS-TEST SOBRE: “EL JUGUETE COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LOS PROCESOS COGNITIVOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E. NUESTRA SEÑORA DEL PERPETUO SOCORRO N° 1633, A.H. ANTENOR ORREGO, EN CHIMBOTE-AÑO 2017.

Ítems	Criterios de evaluación	
	Si	No
Percepción		
Los niños cuida los materiales de trabajo.		
Realiza actividades de armar y desarmar los juguetes proporcionado.		
Agrupo los juguetes proporcionados de acuerdo a los criterios establecidos.		
Manipula los juguetes teniendo en cuenta sus características y funcionalidad.		
Toma en consideración las recomendaciones por el docente.		
Atención		
Demuestra interés en reconocer las partes del cuerpo humano mediante un juguete(Muñeca)		
Realiza movimientos creativos con su cuerpo.		
Presta atención las indicaciones del docente.		
Realiza movimientos a la derecha e izquierda al ubicar juguetes en su cuerpo.		
No presenta atención o incurre en errores al nombrar las partes del juguete.		
Memoria		
Describe los colores de los juguetes utilizados		
Tiene dificultades para memorizar los colores de los juguetes asignados		
Pinta los números del 1 al 5		
Expresa su experiencia con facilidad		
Describe y relaciona los juguetes con la realidad		
Memoriza los colores de los juguetes proporcionados.		

ANEXO 2.

INSTRUMENTO DE EVALUACION APLICADA A CADA SESION (LISTA DE COTEJO)

ALUMNOS	"EL JUGUETE COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LOS PROCESOS COGNITIVOS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E. NUESTRA SEÑORA PERPETUO SOCORRO N° 1633, A.H. ANTENOR ORREGO, EN EL DISTRITO DE CHIMBOTE – AÑO 2017 ”															
	Reconoce por medio del juguete el propósito de la actividad		Percibe el tamaño, forma, características por medio del juguete		Comprende los temas tratados en la actividad con ayuda del juguete		Tiene retención de memoria cuando el docente hace las preguntas.		Comprende el tema hablado por la docente		Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.		Expresa sus sentimientos a través del juguete		Socializa con sus compañeros el trabajo que ha elaborado .	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Estudiante 1																
Estudiante 2																
Estudiante 3																
Estudiante 4																
Estudiante 5																
Estudiante 6																
Estudiante 7																
Estudiante 8																
Estudiante 9																
Estudiante 10																
Estudiante 11																
Estudiante 12																
Estudiante 13																

ANEXO 03:

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SISORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN BREVE ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS.

APellidos y Nombres: *Zafra Yajma Yajma Cruzada*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Lic. en Educación*
 CARGO ACTUAL: *Profesor*

TÍTULO DE LA TESIS: "LOS CUENTOS INFANTILES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. Nº 1605- SAN MIGUEL, DISTRITO DE CHIMBOTE. 2017"

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permita dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuada.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable.	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación.	✓		

OBSERVACIONES:
 FIRMA: *Zafra*

Zafra Yajma Yajma C
 LIC. EN EDUCACIÓN
 INICIAL

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SISORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN BREVE ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS.

APellidos y Nombres: *Zafra Yajma Yajma Cruzada*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Lic. en Educación*
 CARGO ACTUAL: *Profesor*

TÍTULO DE LA TESIS: "LOS CUENTOS INFANTILES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. Nº 1605- SAN MIGUEL, DISTRITO DE CHIMBOTE. 2017"

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permita dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuada.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable.	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación.	✓		

OBSERVACIONES:
 FIRMA: *Zafra*

Zafra Yajma Yajma C
 LIC. EN EDUCACIÓN
 INICIAL

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SISORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN BREVE ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS.

APellidos y Nombres: *Zafra Yajma Yajma Cruzada*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Lic. en Educación*
 CARGO ACTUAL: *Profesor*

TÍTULO DE LA TESIS: "LOS CUENTOS INFANTILES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. Nº 1605- SAN MIGUEL, DISTRITO DE CHIMBOTE. 2017"

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permita dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuada.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable.	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación.	✓		

OBSERVACIONES:
 FIRMA: *Zafra*

Zafra Yajma Yajma C
 LIC. EN EDUCACIÓN
 INICIAL

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SISORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN BREVE ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS.

APellidos y Nombres: *Zafra Yajma Yajma Cruzada*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Lic. en Educación*
 CARGO ACTUAL: *Profesor*

TÍTULO DE LA TESIS: "LOS CUENTOS INFANTILES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. Nº 1605- SAN MIGUEL, DISTRITO DE CHIMBOTE. 2017"

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permita dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde a los objetivos de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuada.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable.	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación.	✓		

OBSERVACIONES:
 FIRMA: *Zafra*

Zafra Yajma Yajma C
 LIC. EN EDUCACIÓN
 INICIAL

Anexo 04

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS

INFORMATIVOS:

1.1. Institución

Educativa : Nuestra señora del perpetuo socorro.

1.2. Sección : estrellitas

1.3. Grado/Edad : 5 años.

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Docente : Flor Yanelly Retuerto Castillo

1.6. Nombre de la Sesión : “ jugando arriba - abajo “

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencias	Capacidades	Indicadores	Inst. de Evaluación
MATEMATICA	ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Comunica y representa ideas matemáticas.	- Expresa su ubicación entre objetos y personas : arriba – abajo , delante de – detrás de , primero – ultimo	Lista de cotejo
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía , controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados , interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	- Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDACTICA:

Momentos.	Estrategias.	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente motiva a los niños (as) con una caja sorpresa y cantan el tema ¿qué será?</p> <p>Con la ayuda de los niños descubrimos lo que hay dentro de la caja sorpresa.</p> <p>En ello había juguetes como un sol de peluche, una casa, un muñeco de trapo.</p> <p>La docente con esos materiales les canta una canción:</p> <p>Arriba arriba el sol Abajo abajo mi casa Arriba mi cabeza Abajo mis pies</p> <p>La docente después de la motivación hace la interrogante: ¿Dónde está el sol? ¿Abajo quien está? ¿nuestra cabeza dónde está? ¿los pies en dónde están? ¿en qué lugar podemos ver el sol?</p> <p>- escuchamos las respuestas de ellos y ellas y les presentamos el propósito de la actividad del día de hoy que es aprender lo que hay abajo y arriba.</p>	<p>Canción</p> <p>Dialogo</p> <p>Juguetes</p> <p>un sol de peluche</p> <p>Una casa de plástico</p> <p>Un muñeco de trapo</p>
Desarrollo	<p>- La profesora organiza a los niños en un semicírculo explica lo que van a realizar con las pelotas de trapo y las acciones que van a realizaran.</p> <p>- La docente comienza diciendo primera acción:</p> <p>- Colocar la pelota arriba de la mesa</p> <p>- Colocar la pelota abajo de la mesa</p> <p>- Segunda acción:</p> <p>- Colocar la pelota arriba de la cabeza</p> <p>- Colocar la pelota abajo por nuestro pie</p> <p>- tercera acción:</p> <p>- Colocar la pelota arriba de nuestra silla.</p> <p>- Colocar la pelota abajo de nuestra silla.</p> <p>- luego formula preguntas: ¿Que hicimos? ¿por dónde iba la pelota? ¿les gusto las acciones que hicimos? ¿Qué cosas hay arriba? ¿Qué cosas hay abajo?</p> <p>- En el aula la docente les reparte sus hojas graficas donde los niños tendrán que pintar el objeto que está arriba y marcar con una X el objeto que esta abajo .</p>	<p>Pelota de trapo</p> <p>Hoja grafica</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>
Cierre	<p>- Finalmente, la docente preguntara:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué material hemos utilizado?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Dialogo</p>

LISTA DE COTEJO

Nombre de la sesión: “jugando arriba y abajo”

Docente: Flor Yanelly Retuerto Castillo

Edad: 5 años

Aula: “Estrellitas”

AREA	Matemática – Personal social							
DOMINIO	“ Jugando arriba y abajo “							
INDICADORES	Expresa su ubicación entre objetos y personas : arriba – abajo .		Reconoce por medio del juguete las acciones arriba – abajo.		- Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.		Realiza las acciones indicadas por la docente con La pelota de trapo.	
APELLIDOS Y NOMBRES	si	no	si	no	si	no	si	no
ANNANGELA								
ALEJANDRA LEONELA								
EZEQUIEL DAJHIRO								
JULIO								
YEREMI ARNOLD								
EIKO AYLIN								
INGRID BERSABET								
PRIYA ELIZABET								
DYLAN STEPHANO								
BRYANNA XIOMARA								
ANA LUZ								
ALEJANDRA CORAYMA								
PIERO								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS

INFORMATIVOS:

1.1. Institución

Educativa : Nuestra señora del perpetuo socorro.

1.2. Sección : estrellitas

1.3. Grado/Edad : 5 años.

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Docente : Flor Yanelly Retuerto Castillo

1.6. Nombre de la Sesión : “ Descubriendo el color amarillo “

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencias	Capacidades	Indicadores	Inst. de Evaluación
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Comunica y representa ideas matemáticas.	- Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno relacionándolo con formas como círculo , cuadrado , triangulo y colores .	Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVES DE DIVERSOS LENGUAJES ARTISTICOS	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte utilizando sus sentidos y su cuerpo.	- Explora libremente su cuerpo , el espacio y los objetos en su juego simbólico de representación	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDACTICA:

Momentos.	Estrategias.	Recursos y materiales
Inicio	La docente motiva a los niños (as) con una caja sorpresa y cantan el tema ¿qué será? Con la ayuda de los niños descubrimos lo que hay dentro de la caja sorpresa. En ello hay juguetes como un pollito, pelota y sol La docente con esos materiales les dice una poesía: Amarillo es mi pollito Amarillo es mi pelota Amarillo es el color del sol cuando miro yo.	Dialogo Juguetes: Pollito de peluche Pelota de plástico Sol de peluche de color amarillo Poesía Lamina Pizarra

	<p>La docente después de las motivaciones hace la interrogante ¿De quién habla la poesía? ¿Qué color tiene el pollito? ¿Qué otras cosas son de color amarillo? ¿las estrellas que color tienen? ¿dónde están? - los niños (as) escuchan el propósito de la actividad de hoy que es ‘ ‘ Descubriendo el color amarillo’ ’.</p>	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora menciona el problema con la siguiente pregunta: ¿Qué otras cosas conocen de color amarillo? ➤ Los niños y niñas observan el aula buscando objetos de color amarillo. ➤ Escuchamos sus respuestas y lo anotamos en la pizarra. ➤ La docente brinda una caja con bloques que nos brinda el ministerio de educación de distintas de colores y pedirá a los niños y niñas que cojan solo los bloques de color amarillo. ➤ En el patio forman un cirulo donde van bailar al compás de la música usando la pelota amarilla y pasándose uno a otro. ➤ Para reforzar el tema de hoy la docente en papel bond Plasman las huellas de sus manos con tempera amarilla. 	<p>Dialogo Pizarra Plumón Bloques lógicos Pelota Grabadora temperas Hojas bond</p>
Cierre	<p>- Finalmente, la docente preguntara: ¿Qué color conocimos hoy? ¿Qué objetos hay de color amarillo? ¿Qué color fue la pelota? ¿con que color de tempera pintaron sus manos para poner la huella? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Dialogo</p>

LISTA DE COTEJO

Nombre de la sesión: ‘‘ Descubriendo el color amarillo ‘‘

Docente : Flor Yanely Retuerto Castillo Edad: 5 años Aula: ‘‘Estrellitas

AREA	Matemática – comunicación							
DOMINIO	Descubriendo el color amarillo							
INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno relacionándolo con los colores .		Reconoce las características de los objetos de color amarillo por medio del juguete.		Se expresa a través del baile realizando movimientos con su cuerpo utilizando una pelota de color amarillo		Menciona los materiales usados en la poesía sobre el color amarillo.	
	si	no	si	no	si	no	si	no
DANNANGELA								
ALEJANDRA LEONELA								
EZEQUIEL DAJHIRO								
JULIO								
YEREMI ARNOLD								
EIKO AYLIN								
INGRID BERSABET								
PRIYA ELIZABET								
DYLAN STEPHANO								
BRYANNA XIOMARA								
ANA LUZ								
ALEJANDRA CORAYMA								
PIERO								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS

INFORMATIVOS:

1.1. Institución

Educativa : Nuestra señora del perpetuo socorro.

1.2. Sección : estrellitas

1.3. Grado/Edad : 5 años.

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Docente : Flor Yanelly Retuerto Castillo

1.6. Nombre de la Sesión : “ Descubriendo el color rojo “

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencias	Capacidades	Indicadores	Inst. de Evaluación
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Comunica y representa ideas matemáticas.	- Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno relacionándolo con formas como círculo , cuadrado , triangulo y colores .	Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVES DE DIVERSOS LENGUAJES ARTISTICOS	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte utilizando sus sentidos y su cuerpo.	- Explora libremente su cuerpo , el espacio y los objetos en su juego simbólico de representación	Lista de cotejo

II SECUENCIA DIDACTICA:

Momentos.	Estrategias.	Recursos y materiales
Inicio	<p>La docente motiva a los niños (as) con una caja sorpresa y cantan el tema ¿qué será?</p> <p>Con la ayuda de los niños descubrimos lo que hay dentro de la caja sorpresa.</p> <p>En ello hay juguetes como una manzana, una pelota y un corazón</p> <p>La docente con esos materiales les dice una poesía:</p> <p>Rojo es la manzana</p> <p>Rojo es mi pelota</p> <p>Rojo es mi corazón con el que siento yo .</p> <p>La docente después de las motivaciones hace la interrogante</p> <p>¿De quién habla la poesía? ¿Qué color tiene el corazon ? ¿Qué otras cosas son de color rojo? ¿la pelota de color es ? y la manzana de qué color es ?</p> <p>los niños (as) escuchan el propósito de la actividad de hoy que es “ Descubriendo el color rojo”</p>	<p>Dialogo</p> <p>Juguetes:</p> <p>Manzana de plástico Pelota de plástico</p> <p>Corazón de peluche de color rojo</p> <p>Poesía</p>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora menciona el problema con la siguiente pregunta: ¿Qué otras cosas conocen de color rojo ? ➤ Los niños y niñas observan el aula buscando objetos de color amarillo. ➤ Escuchamos sus respuestas y lo anotamos en la pizarra. ➤ La docente brinda una caja con bloques que nos brinda el ministerio de educación de distintas de colores y pedirá a los niños y niñas que cojan solo los bloques de color rojo. ➤ En el patio forman un cirulo donde van bailar al compás de la música usando la pelota roja y se irán pasándose uno a otro. ➤ Para reforzar el tema de hoy la docente en papel bond Plasman las huellas de sus manos con tempera roja . 	<p>Dialogo</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumón</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Pelota</p> <p>Grabadora</p> <p>temperas</p> <p>Hojas bond</p>
Cierre	<p>- Finalmente, la docente preguntara:</p> <p>¿Qué color conocimos hoy? ¿Qué objetos hay de color rojo ?¿con que color de tempera pintaron sus manos para poner la huella? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Dialogo</p>

LISTA DE COTEJO

Nombre de la sesión: ‘ Descubriendo el color rojo ‘

Docente: Flor Yanelly Retuerto Castillo Edad: 5 años

Aula: “Estrellitas”

AREA	Matemática – comunicación							
DOMINIO	Descubriendo el color amarillo							
INDICADORES	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno relacionándolo con los colores .		Reconoce los objetos de color rojo con ayuda del juguete.		Se expresa a través del baile realizando movimientos con su cuerpo utilizando una pelota de color roja		Menciona los materiales usados en la poesía sobre el color rojo.	
APELLIDOS Y NOMBRES	si	no	si	no	si	no	si	no
DANNANGELA								
ALEJANDRA LEONELA								
EZEQUIEL DAJHIRO								
JULIO								
YEREMI ARNOLD								
EIKO AYLIN								
INGRID BERSABET								
PRIYA ELIZABET								
DYLAN STEPHANO								
BRYANNA XIOMARA								
ANA LUZ								
ALEJANDRA CORAYMA								
PIERO								

FOTOGRAFIAS:

CON MIS NIÑOS QUE REALICE MI PRUEBA PILOTO



MIS NIÑOS FORMANDO GRUPOS DE COLORES CON LOS JUGUETE (BLOQUES)



MIS NIÑOS ESCOGIENDO POR MEDIO DEL JUGUETE A LOS ANIMALES SALVAJES

