



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**APLICACIÓN DEL PROGRAMA EL JUGUETE COMO
RECURSO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA
PERCEPCIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 508
LETICIA, PROVINCIA DE BARRANCA, 2018.**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora:

Br. Andrea Rubi Espinoza Castillo

Asesora:

Dra. Graciela Pérez Morán

Chimbote – Perú

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Pbro. Dr. Segundo Díaz Flores
Presidente

Mgtr. Sofía Carhuanina Calahuala
Secretaria

Dra . Lita Jiménez López
Miembro

AGRADECIMIENTO

A los docentes y estudiantes de la institución educativa inicial N° 508 de Leticia, provincia de Barranca, en especial a la directora por permitirme el acceso a los estudiantes de dicha institución y cumplir la ejecución de la presente investigación.

DEDICATORIA

A mis padres Antonio y Albina que me han apoyado en todo momento. Cuando estaba a punto de caer, me levantaban el ánimo y ganas de seguir adelante.

RESUMEN

La investigación asume el juguete como recurso didáctico en el aprendizaje, tiene como objetivo determinar el efecto del programa el juguete como recurso didáctico en el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo de diseño pre experimental, con una población y muestra de 18 estudiantes, para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon a un nivel de significancia de 0,05, el estadístico muestra un sig. 0,000 siendo menor a la asumida. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación del programa el juguete como recurso didáctico desarrolla positivamente la percepción visual.

Palabras clave: Sesiones de aprendizaje, recurso didáctico el juguete, percepción visual y educación inicial.

ABSTRACT

The research assumes the toy as a didactic resource in learning, its objective is to determine the effect of the toy program as a didactic resource in the development of visual perception in 4 year old students of the Initial Educational Institution No. 508 Leticia, Barranca province, 2018. The study is a quantitative type of pre-experimental design, with a population and sample of 18 students. For the hypothesis test, the non-parametric test of the Wilcoxon sign ranges was used at a significance level of 0.05, the statistic shows a sig. 0.000 being less than assumed. With the results obtained, it is concluded accepting the research hypothesis that supports that the application of the toy program as a didactic resource develops positively the visual perception.

Keywords: Learning sessions, toy resource, visual perception and initial education.

CONTENIDO

TÍTULO	i
HOJA DE FIRMA DEL JURADO	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	11
2.2.1. Recurso el juguete	11
2.2.1.1. Clasificación del juguete	11
2.2.1.2. Manipulación del juguete.....	12
Jean Piaget.....	12
Jerome Bruner	13
Lev Vygotsky	14
David Ausubel.....	16
2.2.1.3 Planeación de sesiones de aprendizaje.....	16
2.2.1.4. Planificación.....	17
2.2.1.5. Ejecución.....	18
2.2.1.6. Evaluación.....	18
2.2.2. Desarrollo de la percepción visual	19
2.2.2.1. Áreas básicas de la percepción visual	19
2.2.2.1.1. Direccionalidad	20
2.2.2.1.2. Motilidad ocular	20
2.2.2.1.3. Percepción de formas	20
2.2.2.1.4. Memoria visual	20
III. HIPÓTESIS.....	21
IV. METODOLOGÍA.....	22

4.1. El tipo de la investigación	22
4.2. El nivel de la investigación	22
4.3. Diseño de la investigación	22
4.4. El universo o población y muestra.....	23
4.4.1. Área geográfica	23
4.4.2. Población.....	23
4.4.3. Muestra.....	24
4.4.3.1. Criterios de inclusión	24
4.4.3.2. Criterios de exclusión.....	24
4.5. Definición y operacionalización de las variables.....	24
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
4.6.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos	27
4.7. Plan de análisis.....	29
4.7.1. Medición de las variables.....	30
4.8. Matriz de consistencia.....	31
4.9. Principios éticos	32
V. RESULTADOS.....	33
5.1. Resultados de la investigación	33
5.1.1. Aprender en el pretest el desarrollo de la percepción visual	33
5.1.2. Aplicar el programa el juguete como recurso didáctico.....	34
5.1.3. Determinar en el postest el desarrollo de la percepción visual	42
5.1.4. Contrastar los resultados del pretest y postest para verificar los efectos que produce el programa el juguete como recurso de aprendizaje	43
5.2. Análisis de los resultados	45
5.2.1. Sobre la percepción visual en el pretest.	45
5.2.2. Sobre la aplicación del programa el juguete a través de sesiones de aprendizaje.	45
5.2.3. Sobre la percepción visual en el postest.....	46
5.2.4. Contrastación de hipótesis: nivel de significancia	47
V. CONCLUSIONES	50
RECOMENDACIONES	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:.....	51
ANEXO.....	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestra de estudiantes	25
Tabla 2 Operacionalización de variable	27
Tabla 3 Validez.....	28
Tabla 4 Confiabilidad.....	29
Tabla 5. Baremo para la medición de la variable percepción visual.....	30
Tabla 6 Percepción visual en el pretest	33
Tabla 7 Aplicación 1° sesión de aprendizaje	34
Tabla 8 Aplicación 2° sesión de aprendizaje	35
Tabla 9 Aplicación 3° sesión de aprendizaje	36
Tabla 10 Aplicación 4° sesión de aprendizaje	37
Tabla 11 Aplicación 5° sesión de aprendizaje	38
Tabla 12 Aplicación 6° sesión de aprendizaje	39
Tabla 13 Aplicación 7° sesión de aprendizaje	40
Tabla 14 Aplicación 8° sesión de aprendizaje	41
Tabla 15 Desarrollo de la percepción visual en el posttest	42
Tabla 16 Prueba de normalidad.....	43
Tabla 17 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.....	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Grafico circular de la percepción visual en el pre test	33
Figura 2 Grafico circular de la percepción visual 1° sesión de aprendizaje .	34
Figura 3 Grafico circular de la percepción visual 2° sesión de aprendizaje .	35
Figura 4 Grafico circular de la percepción visual 3° sesión de aprendizaje .	36
Figura 5 Grafico circular de la percepción visual 4° sesión de aprendizaje .	37
Figura 6 Grafico circular de la percepción visual 5° sesión de aprendizaje .	38
Figura 7 Grafico circular de la percepción visual 6° sesión de aprendizaje .	39
Figura 8 Grafico circular de la percepción visual 7° sesión de aprendizaje .	40
Figura 9 Grafico circular de la percepción visual 8° sesión de aprendizaje .	41
Figura 10 Grafico circular de la percepción visual en el postest	42

I. INTRODUCCIÓN

La investigación es una invitación donde interviene como recurso el juguete en la acción didáctica del docente y del propio estudiante. Enfatiza en uno de los procesos cognitivos que utiliza concretamente el estudiante, la percepción visual, que es la base para el proceso de aprendizaje de la lectura, escritura y otros. Se trata de perseguir la mejora de los aprendizajes de los estudiantes de educación básica regular del nivel inicial. Está orientado al enfoque cognitivo.

La alerta de la educación se da después de aplicada la prueba PISA (Programme for International Student Assessment) el año 2012 en el Perú. Es de conocimiento público que los resultados indica que Shanghai-China ocupa el primer lugar con puntajes altos: matemáticas 613 puntos; comprensión lectora 570 puntos y ciencia 501 puntos, seguido por Singapur, Hong Kong-China, Taipei, Korea del sur, Macao-China, Japón. Los países asiáticos marcan una tendencia a elevar los promedios obtenidos respecto a años anteriores. Los países europeos continúan por debajo de dichos países asiáticos, entre ellos tenemos Liechtenstein 535 pts.; 516 pts. y 525 pts, seguido por Suiza, Holanda, Estonia y Finlandia que ha presentado -3 respecto a resultados anteriores. Para el hemisferio norte de América Canadá lidera 518 pts; 523 pts y 525 pts, respecto a pruebas anteriores ha presentado -1.5. En el hemisferio sur americano Chile lidera con 423 pts; 441 pts. y 445 pts. Seguido por Uruguay, Brasil, Argentina Colombia y al último, Perú.

Dicha alarma trae la atención de todos los agentes educativos, desde los encargados de la política educativa hasta el último asistente de las instituciones educativas. Como de costumbre se ha convertido por tradición la clásica reforma curricular y estrategias didácticas de los docentes. Que a través de la historia se ha

demostrado como paliativo para responder ante una crisis; no soluciona el problema de fondo.

En los primeros años de vida de los niños el juguete aparece como algo sin significación en sí mismo, como un mero objeto de la realidad y sus efectos sobre el desarrollo físico y psíquico, valoran solamente a partir de lo que proporciona el juego como tal.

Esto, que en cierta medida es aceptable sin embargo es necesario conocer las verdaderas ventajas que ofrece el juguete para el desarrollo integral de los pequeños, pues para él lo concreto es solo el juego. Y si bien esta es la actividad más importante durante la primera infancia, no es el único tipo de actividad que ellos realizan, en la cual, el juguete, como objeto de la realidad, también ejerce una acción estimuladora sobre los distintos procesos y propiedades psíquicas, y apoya en el proceso cognitivo en los niños aunque no estén inmersos dentro de una actividad de juego propiamente dicha. Por ejemplo, cuando un niño manipula un objeto cualquiera lo considera generalmente como un juguete, y realiza varias acciones repetitivas con ellas ,ya que tales acciones se dirigen a conocer el objeto, sus particularidades y propiedades ,y no a obtener un goce , disfrute, conocimiento cognitivo, habilidad o destreza con el mismo.

Montoya (2010) señala a esta primera fase de la actividad con objetos, es lo que se suele llamar como manipulación de objetos y que siempre está dirigida al conocimiento de las características externas de estos. Sin embargo, dicho objeto (el juguete) ha propiciado una estimulación de diversos procesos y cualidades, como la discriminación y diferenciación perceptual, la concentración de la atención, la

generalización de relaciones ,el razonamiento, en fin, ha tenido un efecto importante a los fines del desarrollo infantil.

Swearingen (2009) Las habilidades de percepción visual ayudan a niños a obtener y organizar información visual del ambiente e interpretar lo que ven. La percepción visual implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, asociándolos con experiencias previas. Durante los años de preescolar, gracias a la actividad perceptiva, el niño aprende a explorar, reconocer y discriminar objetos o formas por medios táctiles y visuales, con una dependencia gradualmente mayor, de las claves de reconocimiento visual.

En la actualidad se oye en los colegios la prohibición de traer juguetes al aula por que interrumpe la clase. Decomisan los juguetes sin justificación, restringiendo la actividad primordial del niño. Desaprovechan el objeto y la actividad de los niños, provocando las primeras frustraciones por el gusto al aprendizaje.

En las instituciones educativas de educación inicial de la provincia de Barranca observar niños con problemas con la relación espacial que involucran la habilidad de una persona de percibir objetos en el espacio en relación a otros objetos, a la habilidad de reconocer los objetos basados en las características como el color, la forma, patrones, posición, morfología y tamaño. Algunos son incapaces de integrar las partes de un objeto con el objeto entero.

Para viabilizar el proyecto de investigación se plantea la siguiente interrogante: ¿Qué efectos tiene la aplicación del programa el juguete como recurso didáctico en el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018?

Tiene como objetivo general: Determinar el efecto del programa el juguete como recurso didáctico en el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.

Los objetivos específicos:

- Identificar en el pretest el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.
- Aplicar el programa el juguete como recurso didáctico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.
- Identificar en el postest el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.
- Contrastar los resultados del pretest y postest para verificar los efectos que produce el programa el juguete como recurso de aprendizaje para el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.

La investigación se justifica en la aplicación de las sesiones de aprendizaje empleando el juguete, recurso que debe ser aprovechado en el proceso educativo. Tiene como principal actividad el desarrollo de la percepción visual, la sensibilidad táctil, entre otras propiedades desarrollando su razonamiento, el desarrollo de las habilidades y destrezas motora gruesa y fina en coordinación viso motor.

La viabilidad de la investigación está dada por el uso efectivo y factible de los recursos materiales y financieros que se utilicen en el estudio, el acceso permanente de parte de la investigadora a la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia por ser trabajadora de la mencionada institución.

En el campo teórico, se llevó a cabo conceptos, definiciones, aportes teóricos sobre la actividad significativa en el aula utilizando el juguete, así mismo, estudios que desarrollan el proceso de la percepción visual en los estudiantes que les conduzcan a lograr un aprendizaje significativo.

En lo metodológico, permitió que los estudiantes manipulen juguetes y tengan mayor concentración en ella y permitan validar la presente investigación en nuevo conocimiento.

En lo práctico, la investigación generó expectativas en el aula, ya que tiene un gran impacto en el docente por la sistematización del uso del juguete y en los estudiantes por el agrado y satisfacción por aprender jugando.

En lo social, fue considerable, puesto que los resultados de la misma permitieron conocer concretamente el desarrollo de la percepción visual de los estudiantes a través de los juguetes, por tanto tiene implicancia considerativa hacia los docentes, padres de familia y autoridades educativas.

La investigación es de tipo explicativo, nivel cuantitativo de diseño pre experimental. Se aplicó ocho sesiones aprendizaje utilizando como recurso didáctico el juguete con una lista de cotejo para registrar calificaciones. También, una lista de cotejo para la variable desarrollo de la percepción visual. La población y muestra es

de 18 estudiantes de cuatro años del aula blanca de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, 2018.

Los resultados obtenidos en el pretest demostraron que el 94% de los estudiantes obtuvieron deficiente desarrollo cognitivo de la percepción visual, luego los resultados obtenidos a través de posttest demostraron que el 94% de los estudiantes obtuvieron suficiente desarrollo de la percepción visual. La aplicación del programa el juguete muestra avance progresivo conforme se ejecuta las sesiones de aprendizaje sobre el desarrollo de la percepción visual. Según el estadístico de contraste prueba de Wilcoxon nos muestra que el valor de (sig.) $P = 0.000$ siendo menor a lo que hemos asumido; se concluye que la aplicación del programa el juguete tiene efecto sobre el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°. 508 de Leticia, provincia de Barranca, 2018.

II. REVISIÓN DE LITERATURA.

2.1. Antecedentes

Rivera (2014) en la investigación realizada propuso como objetivo general demostrar que el uso del juguete mejora el desarrollo de procesos cognitivos en los niños de 4 años de la I.E.I. N° “70 Jardín de niños” en el ámbito de la Provincia de Carhuaz durante el año académico 2014. La metodología que utilizó es del tipo cuantitativo y nivel explicativo, diseño pre experimental. La población de estudio estuvo conformada por 10 niños del nivel inicial. Se utilizó la técnica de la observación directa y el instrumento fue la lista de cotejo, prueba y ficha de observación. De los resultados obtenidos en el pre- test se observó que el 80% es decir (8) de los estudiantes se encuentran en un nivel C (inicio). Como resultado general, después de la intervención el 80% de los niños es decir (8) se encuentran en un nivel A (logro previsto). Demostrando con un nivel de significancia del 5% que el juguete mejora el desarrollo de procesos cognitivos en niños de 4 años.

Mora (2013) en la tesis “*El diseño sustentable en los juegos didácticos*” se plantea como objetivo investigar el diseño sustentable en los juegos didácticos en relación con el aprendizaje de las prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3-4 años, emplea dos técnicas metodológicas cualitativas. La primera de ellas consiste en la entrevista a fondo, que permitirá indagar en profundidad el diseño sustentable en los juegos didácticos como medio estratégico para fomentar el aprendizaje de prácticas ecológicas en los niños de 3 a 4 años, tomando como argumentos las opiniones y conocimientos de docentes, psicólogos y especialista para la investigación. En segundo lugar, una observación de diez juegos didácticos elaborados con materiales sustentables que sean propios para la edad de 3 a 4 años, detectados en tres jugueterías

que comercializan juegos didácticos sustentables. Los resultados y conclusiones indican que el diseño sustentable en los juegos didácticos resultaría una buena herramienta para fomentar el aprendizaje de prácticas ecológicas en los niños de 3 a 4 años de edad porque contribuye sustancialmente al desarrollo del pensamiento creativo y al cuidado del medio ambiente.

Oria y Pita (2011). En su tesis: *“Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°1683 Mi Pequeño Mundo del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo”*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. El estudio fue realizado con una muestra de 10 niños utilizando el diseño de investigación pre-experimental de pre-test y post test, concluyendo en lo siguiente: 1) El nivel de aprendizaje en los niños de 5 años de edad en el área de Lógico Matemático según el pre test determinó un bajo rendimiento. 2) Se ha demostrado que el uso del material didáctico si influyó significativamente en el aprendizaje del área Lógico Matemática en niños de 5 años edad. 3) Se ha determinado que el uso del material didáctico aplicado a través del programa educativo ha brindado una alternativa pedagógica a los docentes de educación inicial para mejorar el aprendizaje en el área de Lógico Matemático.

Cevallos (2011) en la tesis *“Relación entre percepción visual y errores específicos de aprendizaje”* tuvo como objetivo determinar la relación de las variables percepción visual y errores específicos de aprendizaje. De los 167 niños niñas evaluados, 107 tienen edades comprendidas entre los seis y siete años, que es la edad promedio en que cursan segundo y tercer año de educación general básica, 96 son niños y 71 son niñas, 99 cursan segundo año y 69 cursan tercer año. La investigación

se realizó a través de la aplicación individual de pruebas estandarizadas el Método de Evaluación de la Percepción Visual de Frostig DTVP-227 que determina varios Cocientes y su equivalente de edad. La investigación determinó que la correlación en la población investigada entre percepción visual y errores específicos es muy cercana al 1 (0,86), lo que nos permite concluir que la influencia de la percepción visual es muy fuerte en la presencia o no de errores específicos en la lectura y escritura. De la población universo el 46.1%, que corresponde a 77 niños niñas evidencian un cociente de Percepción visual debajo del promedio, e igual porcentaje presenta errores específicos. Esto permite afirmar la hipótesis de la correlación positiva existente entre percepción visual y errores específicos.

Esquiagola, Flores y Obando (2010) la investigación titulada “*Adaptación del método de evaluación de la percepción visual de Frostig (dtvp-2) para niños de 5 y 6 años de Lima Metropolitana*” investigación de tipo psicométrica, correlacional. Diseño no experimental-transversal. Su principal objetivo fue adaptar de manera válida y confiable el Método de Evaluación de la Percepción Visual de Frostig (DTVP-2) para niños de 5 y 6 años de Lima Metropolitana. Se empleó un muestreo probabilístico por conglomerados polietápico, de este modo se seleccionaron 448 niños de 5 y 6 años de Lima Metropolitana (64 niños por cada UGEL, provenientes de 12 colegios particulares y 10 estatales), quienes fueron estratificados de manera uniforme según sexo, edad y tipo de colegio. El instrumento utilizado fue el Método de Evaluación de la Percepción Visual de Frostig – Segunda Edición (DTVP-2). La adaptación del Método de Evaluación de la Percepción Visual de Frostig (DTVP-2) para niños de 5 y 6 años de Lima Metropolitana cumple con criterios adecuados de validez y confiabilidad. Las modificaciones realizadas en las instrucciones de la prueba

se adecúan a las características lingüísticas del castellano de Lima Metropolitana y mantienen niveles aceptables de validez de contenido (Índice de acuerdo interjueces: 0.88). Al analizar la estructura factorial de la prueba, se encontró que las subpruebas tendían a ordenarse de manera conceptualmente coherente con los factores de Percepción Visual con respuesta motriz reducida e Integración Visomotora. Sin embargo, se identificó a una subprueba inconsistente, Posición en el Espacio, la cual pudo haberse visto influenciada por no considerar el rango original de 4 a 10 años.

Correa (2011) en la tesis “*Conciencia fonológica y percepción visual en la lectura inicial de niños del primer grado de primaria*” La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación de la conciencia fonológica y la percepción visual en el desempeño de la lectura. La muestra estuvo conformada por 197 niños que cursaban el primer grado de primaria de un colegio estatal de estrato socioeconómico bajo de Lima. Para ello, se evaluó el rendimiento lector que lograron los niños en decodificación y comprensión de lectura inicial al finalizar el primer año de enseñanza con el fin de correlacionarlo con las habilidades fonológicas y visuales mencionadas. Al procesar los resultados se encontró que el 56.35% de la población evaluada poseen un nivel deficiente y bajo en conciencia fonológica mientras que en percepción visual el 52.79% de los alumnos se sitúa por debajo de los puntajes esperados. En cuanto al desempeño lector, el 51.27% de los niños aun requieren mucho tiempo para lograr una lectura fluida, mientras que en comprensión de lectura, el 91.37% alcanza niveles de comprensión literal a pesar de haberse aplicado la prueba en el mes de diciembre. Al realizar los análisis de correlación, se encontró una relación significativa entre la conciencia fonológica y la percepción visual con la decodificación y la comprensión lectora, siendo esta asociación mayor para la

conciencia fonológica. No se encontraron diferencias según sexo en ninguna de las pruebas aplicadas ni al interior de los subtests de éstas.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Recurso el juguete

Utopía infantil (2011) manifiesta que el juguete “Es el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego, es decir, es el elemento con el que los niños se divierten. Además también estimula la actividad del niño e incide en el desarrollo de su cuerpo, motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad”.

El juguete está diseñado para ser trabajado con el recurso mediador en los juegos.

2.2.1.1. Clasificación del juguete

Gardner (2000)... la inteligencia no es un concepto unitario, sino que existen un conjunto de inteligencias distintas e independientes. Entender la inteligencia como una capacidad implica que es una destreza, que se puede desarrollar, o no. Si aplicamos esta teoría al campo de los juguetes, podríamos hacer una división en categorías en función de la inteligencia que estimule cada uno, aunque hay que tener en cuenta que no se trata ésta de una clasificación cerrada, ya que un mismo juguete puede contribuir al desarrollo de más de un tipo de inteligencia.

El módulo de aprendizaje utilizando el juguete presenta medios y materiales llamativos a su edad que desarrollan el proceso cognitivo de la percepción visual.

2.2.1.2. Manipulación del juguete

El módulo de aprendizaje utilizando el juguete se encuentra abierto al inicio y desarrollo del módulo con interacción permanente del juguete entre docentes, estudiante.

Jean Piaget

Dentro del uso de juguetes en el proceso de enseñanza, se encuentran el desarrollo afectivo e intelectual, teniendo estos un rol fundamental, pues existe una constante interacción entre ellos. Sin embargo, cada uno de estos presenta determinadas funciones. “Hay que distinguir entre las funciones cognitivas (que van desde la percepción) y las funciones sensorio-motrices hasta la inteligencia abstracta, incluidas las operaciones formales, y las funciones afectivas” (Piaget, 1954). No obstante lo anteriormente señalado, se hace relevante diferenciar que dichas funciones no están dissociadas, puesto que poseen distinta naturaleza, pero en el comportamiento concreto del individuo están relacionadas. Al manipular los juguetes el estudiantado en la clase, se encuentran abiertos al desarrollo cognitivo debido a que interactúan directamente con ciertos fenómenos que implican el funcionamiento de este, como también al desarrollo afectivo al desarrollar las distintas actividades con estos.

Además:

Cuando un alumno resuelve un problema de álgebra, cuando un matemático descubre un teorema, hay al principio un interés, intrínseco o extrínseco, una necesidad; a lo largo del trabajo pueden intervenir estados de placer, de decepción, de fogsidad, sentimientos de fatiga, de esfuerzo, de aburrimiento, etcétera; al final del trabajo, sentimientos de éxitos o de fracaso; por último pueden agregarse sentimientos estéticos (coherencia de la solución encontrada). En los actos cotidianos de la inteligencia práctica, la indisociación es aún más evidente. Particularmente, siempre hay interés intrínseco o extrínseco. (Piaget, 1954, p.4)

Para él, los sentimientos y emociones son dependientes, la opción de que se presente un estado puro sin elementos cognitivos, y viceversa, es inconcebible dentro de los comportamientos concretos del ser humano.

Jerome Bruner

Por medio del uso de los juguetes en la clase, cuyo funcionamiento involucre algún fenómeno Físico. Tal como indica Bruner, se desarrolla un descubrimiento por parte del estudiantado en las actividades con juguetes que involucren en su funcionamiento ciertos fenómenos Físicos, obteniendo de esta forma, que ellos y ellas sean los responsables de la construcción del conocimiento, logrando de esta forma puedan aprender a aprender. Las profesoras o los profesores serán los responsables de guiar al estudiantado en este proceso de descubrimiento sin llegar a exponer directamente los contenidos, además de presentar diferentes estrategias metodológicas según el nivel del curso y los objetivos que se pretenden lograr.

Por otro lado, “el aprendizaje se basa en la categorización o procesos mediante los cuales simplificamos la interacción con la realidad a partir de la agrupación de objetos, sucesos o conceptos” (Guilar, 2009). En este construir conocimiento por parte de él o la estudiante, se modifica según la interacción con el ambiente, que en el caso de los juguetes, corresponderá a la interacción directa con estos. Se distinguen tres modos básicos por los cuales se representa la realidad, siendo:

- El modo enactivo, se representará al juguete mediante la interacción directa con esta (corresponde al período sensorio-motor de Piaget).
- Modo icónico, por medio de imágenes o esquemas se representa al juguete (corresponde al período preoperatorio de Piaget).

- Modo simbólico, cuando un símbolo arbitrario representa a un juguete determinado (correspondiente al período de Piaget donde niños y niñas son capaces de utilizar ideas abstractas, símbolos lingüísticos y lógicos para representar la realidad).

Baro (2011) indica para que se produzca un aprendizaje por descubrimiento por parte del estudiante, la búsqueda debe ser restringida, para que se vaya directamente al objetivo planteado. Los objetivos y los medios deben de ser bastante específicos y atractivos, para poder incentivarlo o incentivarla en este tipo de aprendizaje. Los conocimientos previos deben de existir para que se pueda guiar adecuadamente. Además, se debe estar familiarizado con los procedimientos de observación, búsqueda, control y medición de variables, siendo estas herramientas para el proceso de descubrimiento. Pero lo más importante, es que la tarea debe de tener sentido para él o la estudiante, y así incentivar a realizar el descubrimiento.

Lev Vygotsky

Vygotsky dio un paso importante respecto a lo que se plantea en el desarrollo cognitivo por parte de Piaget, debido a que el desarrollo también es afectado por los agentes culturales y socializadores, teniendo como herramienta el lenguaje, pudiendo así hacer traspaso de conocimiento entre los distintos actores que intervienen en el aprendizaje, es por esto que esta relación entre pensamiento y lenguaje es importante. Por lo mismo, “el desarrollo mental es un proceso sociogenético” (Lucci, 2006). Entonces, teniendo en cuenta lo anterior, es que los y las docentes hacen uso del lenguaje para el desarrollo mental de los y las estudiantes, así proporcionando la información necesaria para esto. Por lo mismo es importante los roles ejercidos por cada uno de los involucrados en este proceso, debido a que por medio del contacto

social y cultural, es posible avanzar en cada una de las etapas. En el caso de desarrollar actividades grupales con juguetes, el estudiantado tendrá un aporte adicional al socializar dentro del grupo de trabajo, interactuando con ellos y el profesor o la profesora.

Vygotsky identifica dos niveles evolutivos, el primero corresponde al nivel evolutivo real, siendo el nivel de desarrollo de las funciones mentales de los y las jóvenes resultantes de ciclos evolutivos realizados. Vygotsky supone que toda actividad que ellos y ellas puedan realizar por si solos, corresponderá a las capacidades mentales que posean, es decir, son las funciones que ya han madurado; pero, si por el contrario, no se llega a la solución y se recibe ayuda de parte de otra persona para llegar a la solución del problema, corresponderá a la nivel de desarrollo potencial. Esta diferencia existente entre el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial es lo que se denomina zona de desarrollo próximo.

Esto indica aquellas funciones que aún no se han madurado, pero se encuentran en proceso de maduración, ayudando a él o la docente a orientarse en los ciclos y procesos de maduración de los estudiantes, para poder potenciarlos y así se supere el nivel de desarrollo potencial (desarrollo mental prospectivamente), siendo en un futuro el nivel real de desarrollo (caracteriza el desarrollo mental retrospectivamente), es decir, aquella solución al problema que se llegó con ayuda, después podrá realizarla sólo. Es así como la planificación de la clase, y en especial, de las actividades a realizar en esta, sean orientadas a que por medio del uso de los juguetes y el trabajo en grupo, cada uno de los y las estudiantes, puedan superar la zona de desarrollo próximo.

David Ausubel

La implementación del módulo utilizando el juguete en el aula, tiene por objetivo, que él o la estudiante relacione aquellos contenidos por adquirir, con los ya adquiridos por ellos y ellas anteriormente, debido a que ya poseen un conocimiento previo del funcionamiento del juguete o alguna idea de algún dispositivo que tenga un funcionamiento similar. Teniendo así, la posibilidad de obtener aprendizaje significativo dentro de la actividad presentada en la clase.

Para Barriga y Hernández (2007), Ausubel “postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva”. De esta manera se expone que no todo el aprendizaje significativo se realizará en el aula por medio del descubrimiento, sino que también de forma expositiva, de manera que él o la docente hace traspaso de información y entrega del nuevo conocimiento a él o la estudiante. De esta forma, los autores clasifican el aprendizaje escolar ya sea por recepción o por descubrimiento, y a su vez estas se pueden clasificar por repetición o significativo. Entonces, se siguen complementando el aprendizaje por descubrimiento y el expositivo, dado que se deben de utilizar cada uno, a medida que se va avanzando en el conocimiento de él o la estudiante. Es por ello que al realizar un contraste por parte de ellos y ellas, entre las hipótesis personales, las grupales y la posterior formalización del conocimiento o explicación del funcionamiento del juguete por parte del profesor o la profesora. Pudiendo así reestructurar todo su esquema cognitivo si fuese necesario.

2.2.1.3 Planeación de sesiones de aprendizaje

Anthony, R. N. (1990) define, “Planear es el proceso para decidir las acciones que deben realizarse en el futuro, generalmente el proceso de planeación consiste en

considerar las diferentes alternativas en el curso de las acciones y decidir cual de ellas es la mejor"

Planificar es una tarea tacita en la práctica docente porque de esta depende el éxito o no de la labor docente, además permite conjugar la teoría con la práctica pedagógica.

El propósito de la planeación en la práctica docente radica en el conjunto actividades que se pretende trabajar con los estudiantes. Inicia desde la planificación de competencias capacidades a lograr en los estudiantes, ejecutar cada acción o momentos de aprendizaje, corroborando el aprendizaje a través de la evaluación.

2.2.1.4. Planificación

La planificación educativa es un proceso que se diseña y organiza, de manera reflexiva y cuidadosa en búsqueda de resultados, sirve para definir, anticipar, organizar y prever, los procesos de enseñanza-aprendizaje ajustados a las características y necesidades de los estudiantes para lograr que todos aprendan.

La planificación curricular considera claramente las siguientes interrogantes: ¿Dónde aprende?, ¿quiénes aprenden?, ¿qué aprenderán sus estudiantes? ¿Cómo aprenden? y ¿cómo saber que se están logrando los aprendizajes?. Para ello utiliza diversos insumos como la calendarización, proyectos educativos, diseño curriculares y el diagnostico situacional.

La planificación anual consiste en organizar secuencial cronológicamente las unidades didácticas que se desarrollarán durante el año escolar para desarrollar competencias y capacidades previstas. Muestra de manera general, lo que se hará durante el año y las grandes metas que se espera alcanzar a partir de las situaciones desafiantes que se planteen.

La planificación de la unidad es la organización secuencial y cronológica de las sesiones de aprendizaje que permitirán el desarrollo de las competencias y capacidades previstas en la unidad.

La planificación de las sesiones de aprendizaje se realiza en base a las situaciones de aprendizaje que implica el desarrollo de procesos pedagógicos orientados por los enfoques de las áreas curriculares para el desarrollo de desempeños en los estudiantes.

2.2.1.5. Ejecución

La ejecución curricular aplica lo planificado en las sesiones de aprendizaje. La sesión de aprendizaje es un documento de concreción del proceso de diversificación y adaptación curricular. Proceso organizado y lógico de estrategias metodológicas cognitivas, socio afectivas y motoras orientadas al ejercicio de capacidades específicas en los estudiantes.

Las sesiones de aprendizaje tienen momentos y procesos pedagógicos de manera recurrente. Los momentos son; inicio, desarrollo y cierre. Los procesos pedagógicos son: Motivación, recuperación de saberes previos, conflictos cognitivos procesamiento de la información, reflexión sobre el aprendizaje y evaluación.

2.2.1.6. Evaluación

Al término de cada sesión, siempre la docente debe hacer un análisis crítico, tomando en cuenta los indicadores para encontrar los aciertos y dificultades que ha habido en ella a fin de plantear estrategias de mejora. Para ello nos podemos ayudar con las siguientes preguntas:

Martínez y Sánchez (s.f.) propone las siguientes interrogantes para verificar la evaluación: ¿Qué capacidades de las previstas lograron desarrollar los niños y las

niñas? ¿Por qué? ¿Cómo ayudó el uso del material para el logro previsto? ¿Qué grado de participación de los niños y las niñas observé en la sesión? ¿A qué se debe esto? ¿Las actividades respondieron a las capacidades, necesidades e intereses de los niños y las niñas? ¿Cómo y por qué? ¿Planifiqué las actividades desarrolladas? ¿Realicé mi trabajo con entusiasmo y cariño?, ¿Cómo se hace esto evidente? ¿Generé un clima emocional positivo dentro del aula?

2.2.2. Desarrollo de la percepción visual

2.2.2.1. Áreas básicas de la percepción visual

Outon (2004) define a la Percepción visual como el proceso activo mediante el cual el cerebro transforma la información que capta el ojo en una recreación de la realidad externa o copia de ella, que es personal, hace referencia a la percepción como proceso cognitivo, a cómo cada individuo interpreta en base a su realidad.

La percepción visual es un proceso activo con el cual el cerebro puede transformar la información lumínica captada por el ojo en una recreación de la realidad externa. En el cerebro se da un proceso de interpretación y clasificación de los datos recibidos, los cuales le permite a la persona elaborar conceptos simples y complejos a nivel cognitivo. El aprendizaje, la memoria, la creación y la discriminación, son producto de las capacidades perceptuales del organismo.

El aprendizaje, está estrechamente ligado a las áreas perceptuales; la lectura y la escritura requieren una gran madurez perceptual, en las áreas visual, auditiva y la memoria. Se requieren destrezas que involucran los procesos perceptivos como: percepción visual y percepción auditiva; así como las destrezas motrices. Esto le permite al estudiante, manejar la estructura espacio-temporal para codificar y descodificar las letras (Carazo, 2011).

Ribes María (2006) señala las siguientes áreas a trabajar “direccionalidad, movilidad ocular, percepción de forma, discriminación figura fondo, memoria visual y vocabulario visual” (p.123). De ellas se ha considerado cuatro áreas básicas tomando en consideración la edad de los estudiantes en el caso de cuatro años.

2.2.2.1.1. Direccionalidad

Cuando una persona lee, sus ojos efectúan un movimiento progresivo de izquierda a derecha. Al llegar al final de la línea regresa nuevamente a la izquierda, pero una línea más abajo que el punto de partida. Sin un adecuado desarrollo de las destrezas direccionales, la lectura y la escritura pueden verse afectadas por inversiones frecuentes, confusiones de palabras y sustituciones.

2.2.2.1.2. Motilidad ocular

La lectura requiere que el lector haya desarrollado la habilidad de mover ambos ojos, en forma coordinada. Es decir, debe ser capaz de seguir un objeto que se desplaza, con movimientos binoculares coordinados y rápidos.

2.2.2.1.3. Percepción de formas

La percepción de formas, tal como otras destrezas visuales, constituye una conducta compleja. Se desarrolla a partir de la percepción de formas vagas hasta llegar, progresivamente, a la identificación de los rasgos distintivos de las letras, los números y las palabras que permiten su reconocimiento.

2.2.2.1.4. Memoria visual

La memoria visual consiste en la preservación de ciertas características de nuestros sentidos asociados con la experiencia visual. De esta manera, tenemos la capacidad de encontrar información de la memoria visual vinculada a objetos, lugares, animales o personas en una imagen mental.

III. HIPÓTESIS

Ha: La aplicación del programa el juguete como recurso didáctico desarrolla positivamente la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.

Ho: La aplicación del programa el juguete como recurso didáctico no desarrolla positivamente la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.

IV. METODOLOGÍA.

4.1. El tipo de la investigación

La investigación pertenece al tipo explicativo.

Universia (2017) expone que la investigación de tipo explicativa no solo describe el problema o fenómeno observado, sino que se acerca y busca explicar las causas que originaron la situación analizada.

4.2. El nivel de la investigación

El nivel de la investigación es cuantitativo.

Methodos (2017) manifiesta que la investigación de carácter cuantitativo supone que los datos pueden ser expresados por medio de valores numéricos, la realidad es abordada como si fuera medible por medio de escalas cuantitativas. Con ella se puede operacionalizar las variables y ser sometidos a análisis estadísticos.

4.3. Diseño de la investigación

El diseño constituye la estructura de cualquier trabajo científico. Brinda dirección y sistematiza la investigación. Salas (2013) afirma:

Los diseños pre experimentales son frecuentemente utilizados en la investigación en educación, psicología, y, en general en todas las ciencias sociales. A pesar de esto, muchos investigadores de las áreas mencionadas no los aceptan tan fácilmente como una alternativa válida para diseñar sus proyectos y/o tienden a considerarlos con una actitud desdeñosa y, por tanto, a justificar – casi culposamente – su utilización. Considero que la base que fundamenta estas actitudes tiene que ver con cierto nivel de desconocimiento, con lo que han encontrado en la literatura consultada, así como, con los análisis realizados sobre estos diseños. (p.1)

En la investigación se utilizó el diseño pre experimental. Por tanto, el diseño pre experimental en el que un solo grupo de unidades de prueba se expone al tratamiento, y luego se toma una sola medición de la variable dependiente.

G: O1----- X----- O2

Dónde:

G= Grupo único

O1= Observación del pretest

X= aplicación del uso del juguete en sesiones de aprendizajes.

O2= Observación del postest

4.4. El universo o población y muestra.

4.4.1. Área geográfica

La provincia de Barranca está bajo la administración del Gobierno Regional de Lima-Provincias, Perú. Limita por el norte con las provincias ancashinas de Huarmey y Bolognesi; por el este con la provincia de Ocros (departamento de Ancash); por el sur con la provincia de Huaura; y, por el oeste con el océano Pacífico.

Población estimada del distrito es de 143 216 habitantes.

Altitud: 10 msnm

Latitud: 10°40'00" Sur.

Longitud: 77°43'00" Oeste.

Superficie: 1355.87 Km²

La Institución Educativa Inicial N° 508 de Leticia se ubica en el comité 6 s/n de Leticia, distrito de Puerto Supe, provincia de Barranca.

4.4.2. Población

Andino (2012) manifiesta que a la población “También se le conoce como universo, es el conjunto finito o infinito de elementos u objetos de referencia, que presentan una característica común y sobre el que se realizan las observaciones propias de la investigación” (p.30).

La población está conformada por 38 estudiantes de 4 años de edad pertenecientes al aula “blanca” y “amarilla” de la Institución Educativa Inicial N° 508 de Leticia.

4.4.3. Muestra

Andino (2012) “Es una parte representativa de la población a estudiar” (p.30).

La muestra es no probabilística, compuesta por 18 estudiantes de cuatro años de edad del aula “blanca” de la Institución Educativa Inicial N° 508 de Leticia.

Tabla 1. Muestra de estudiantes I.E.I. N° 508 de Leticia

N°	Institución Educativa	UGEL	Ámbito	Número de niños de 4 años de edad	Número de niñas de 4 años de edad
01	IEI 508	Barranca	Urbano	10	08
Total				18	

Fuente: Fichas de matrícula del aula blanca de la I.E.I. N° 508 de Leticia, 2018.

4.4.3.1. Criterios de inclusión

- Estudiantes cuya edad sea de 4 años.
- Matriculados en el aula de cuatro años del aula blanca.
- Disposición a participar en el programa.
- Aquellos que estén presentes en todas las observaciones realizadas.

4.4.3.2. Criterios de exclusión

- Estudiantes con habilidades especiales o capacidades disminuidas.
- Aquellos que muestren respuestas contradictorias, discordantes o reacios a los ítems de los instrumentos.
- Aquellos que se inserten al aula después de haber iniciado el programa.

4.5. Definición y operacionalización de las variables

Variable independiente

El uso del juguete como recurso didactico

Vélez y Fernández (2003) menciona “El juguete es imprescindible para el desarrollo infantil, como favorecedor y posibilitador de todo tipo de aprendizaje, el juego pasa a ocupar un lugar muy destacable como soporte de los mismos” (p. 241).

Bejerano (2009) El juguete es un objeto que sirve de estímulo para que el niño explore el entorno individualmente, enriqueciendo las percepciones que recibe, a través del juguete, el niño aprehende el mundo en el que se encuentra, ya que el juguete no puede desligarse de la sociedad que lo ha producido, puesto que el juguete reproduce modelos y valores sociales.

Variable dependiente

Desarrollo de la percepción visual.

La percepción visual implica la organización e interpretación mental que se realiza con el uso de información sensorial visual para alcanzar la conciencia y la comprensión del entorno local, objeto, eventos, situaciones, lugares. (Capo-aponte et al., 2009 citado en Galindo 2016 p.03).

Tabla 2. Operacionalización de las variables

PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS

¿Qué efectos tiene la aplicación del programa el juguete como recurso didáctico en el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018?	El uso del juguete como recurso de didáctico.	Planeación de sesiones de aprendizaje	-Planificación - Ejecución - Evaluación	Sesiones de aprendizaje. Lista de cotejo. (dicotómica)
		Recurso el juguete	- Clasificación del juguete. - Manipulación del juguete.	
	Desarrollo de la percepción visual.	Direccionalidad	- Identifica las partes de su cuerpo - Ubica la derecha e izquierda de su cuerpo - Sigue órdenes al unir objetos de izquierda a derecha mediante trazos	Lista de cotejo (dicotómica)
		Motilidad ocular	- Sigue con la vista, sin mover la cabeza el movimiento circular de un objeto. - Mantiene la mirada, moviendo la cabeza y el cuerpo ante diversos movimientos de un objeto. - Sigue con la vista, sin mover la cabeza la posición izquierda y derecha a la orden de posición de los objetos	
		Percepción de formas	- Discrimina colocando los objetos donde corresponde por color, tamaño. - Completa las partes de la imagen que se han omitido referente al modelo	
Memoria visual	- Recuerda dos o más objetos visualizados de manera inmediata. - Repite dos o más objetos visualizados de manera secuencial de un cuento			

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó la **técnica de la observación e instrumento la lista de cotejo.**

Pre-Test (Prueba de Entrada): Comprende la parte de direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas y memoria visual. Se elabora para conocer la homogeneidad de los grupos al inicio de la investigación y se realizó en base a los conocimientos previos que tenían los estudiantes.

Sesiones de aprendizaje: comprende la planeación, ejecución y evaluación del uso del juguete en la clase.

Post-test (Prueba de salida): Comprende la parte de direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas y memoria visual. Se elabora con la intención de medir el efecto que tiene el uso del juguete en el proceso de la percepción visual, luego comparar los resultados con el pre-test.

4.6.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Validez

La validez de los instrumentos de las sesiones de aprendizaje y de la lista de cotejo se realizó por tres jueces de expertos. La planilla de expertos que consta en el anexo tiene siete criterios con respuesta dicotómica. La validez se calcula con la cantidad de concordancia entre los jueces, considerando el total de respuesta que para el presente caso es veintiuno.

La descripción cuantitativa se aplicó la siguiente fórmula:

$$C = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

Dónde:

C = Concordancia entre jueces

Ta = n° total de acuerdos (1)

Td = n° total de desacuerdos (0)

Tabla 3. Validez de contenido por criterio de jueces de la lista de cotejo.

Concordancia entre jueces	fi	%
No	0	0%
Si	21	100%
Total	21	100%

Fuente. Reporte de jueces de experto, febrero de 2018.

El análisis cuantitativo de la validez de contenido por criterio de jueces presentado en la tabla 3, indica que los tres expertos concuerdan el 100% de la lista de cotejo, se puede concluir que el instrumento presenta validez de contenido.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento para la lista de cotejo se realizó a través del coeficiente de Kuder Richardson de la lista de cotejo del postest, con la siguiente fórmula.

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^N p_i q_i}{\sigma_X^2} \right]$$

K=número de ítems del instrumento.

p=personas que responden afirmativamente a cada ítem.

q=personas que responden negativamente a cada ítem.

σ^2 = varianza total del instrumento de la población

xi=Puntaje total de cada encuestado

Tabla 4. Confiabilidad del instrumento.

p	0.72222222	0.77777778	0.72222222	0.83333333	0.72222222	0.83333333	0.66666667	0.83333333
q	0.27777778	0.22222222	0.27777778	0.16666667	0.27777778	0.16666667	0.33333333	0.16666667
p*q	0.20061728	0.17283951	0.20061728	0.13888889	0.20061728	0.13888889	0.22222222	0.13888889
k	10							
$\sum pq$	1.69135802							
Var	4.61728395							
KR20	0.70409982							

El procesador Excel 2013 arroja 0,704 de coeficiente de confiabilidad, considerando a Bolívar (2002) se concluye que el instrumento presenta alta confiabilidad.

4.7. Plan de análisis.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general.

En la estadística descriptiva se utilizó las tablas de frecuencias, dispersiones, rango mínimo y máximo. En la inferencial para contrastar la hipótesis se sometió los datos a la prueba de normalidad, la distribución de los datos no corresponde a lo normal, por lo tanto en la prueba se utilizó el estadístico de los rangos de Wilcoxon.

Los datos que se obtiene fueron codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se realizó utilizando el software SPSS para Windows versión 21.0.

4.7.1. Medición de las variables

Tabla 5. Baremo para la medición de la variable desarrollo de la percepción visual.

Categoría	Puntuación	Código
Deficiente	0-5	1
Suficiente	6-10	2

4.8. Matriz de consistencia

Título de la Investigación	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
Aplicación del programa el juguete como recurso didáctico en el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.	¿Qué efectos tiene la aplicación del programa el juguete como recurso didáctico en el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018?	<p>GENERAL Determinar el efecto del programa el juguete como recurso didáctico en el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.</p> <p>ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar en el pretest el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018. • Aplicar el programa el juguete como recurso didáctico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018. • Identificar en el postest el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018. • Contrastar los resultados del pretest y postest para verificar los efectos que produce el programa el juguete como recurso de aprendizaje para el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018. 	La aplicación del programa el juguete como recurso didáctico desarrolla positivamente la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.	<p>INDEPENDIENTE El uso del juguete como recurso didactico</p> <p>DEPENDIENTE Desarrollo de la percepción visual</p>	<p>- Planeación, ejecución y evaluación de sesiones de aprendizaje.</p> <p>- Recurso el juguete</p> <p>- Direccionalidad</p> <p>- Motilidad ocular</p> <p>- Percepción de formas.</p> <p>- Memoria visual.</p>	<p>Tipo Explicativo</p> <p>Nivel Cuantitativo</p> <p>Diseño Pre experimental</p> <p>Población - 38 estudiantes del 4°</p> <p>Muestra - 18 estudiantes de cuatro años de edad del aula blanca.</p> <p>Técnica e instrumento - Observación, lista de cotejo.</p> <p>Análisis Excel 2010 y SPSS, prueba de normalidad, para determinar estadística Paramétrica o No Paramétrica, estadística descriptiva e inferencial.</p>

4.9. Principios éticos

La presente investigación persigue principios éticos de la moral. Actuar de buena fe sin ofender a nadie, respetando la dignidad humana. Se asume la integridad científica frente a las demás investigaciones evitando el conflicto de interés. La autora garantiza que esta información sea dirigida a personas y organizaciones autorizadas, las cuales han sido coordinadas con la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca. Asimismo, es libre de errores y prejuicios donde los datos teóricos y prácticos fueron de carácter fidedignos.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados de la investigación

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada. Siendo los tres primeros los objetivos y el cuarto la hipótesis

5.1.1. Identificar en el pretest el desarrollo de la percepción visual

Tabla 6. Desarrollo de la percepción visual en el pre test.

Desarrollo de la percepción visual	fi	%
Deficiente	17	94%
Suficiente	1	6%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 9 marzo 2018.

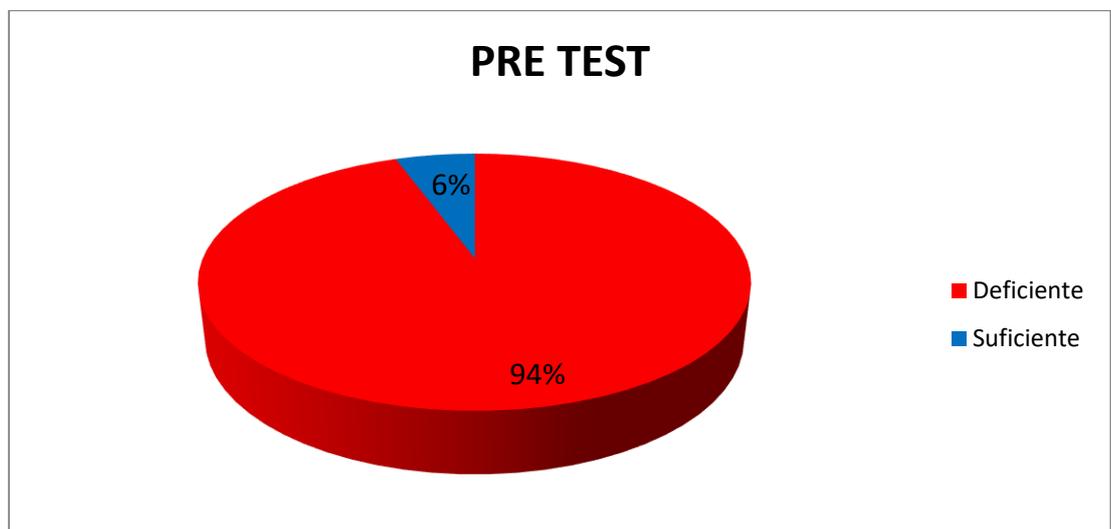


Figura 1. Gráfico circular de la percepción visual en el pre test.
Fuente: Tabla 6.

En la tabla 6 y figura 1 se observa que los estudiantes tienen en el pretest el 94% deficiente desarrollo de la percepción visual.

5.1.2. Aplicar el programa el juguete como recurso didáctico

Tabla 7. Aplicación de la 1° sesión de aprendizaje: Exploramos a los animalitos de juguete.

Desarrollo de la percepción visual	f1	%
Deficiente	15	83%
Suficiente	3	17%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 12 marzo del 2018.

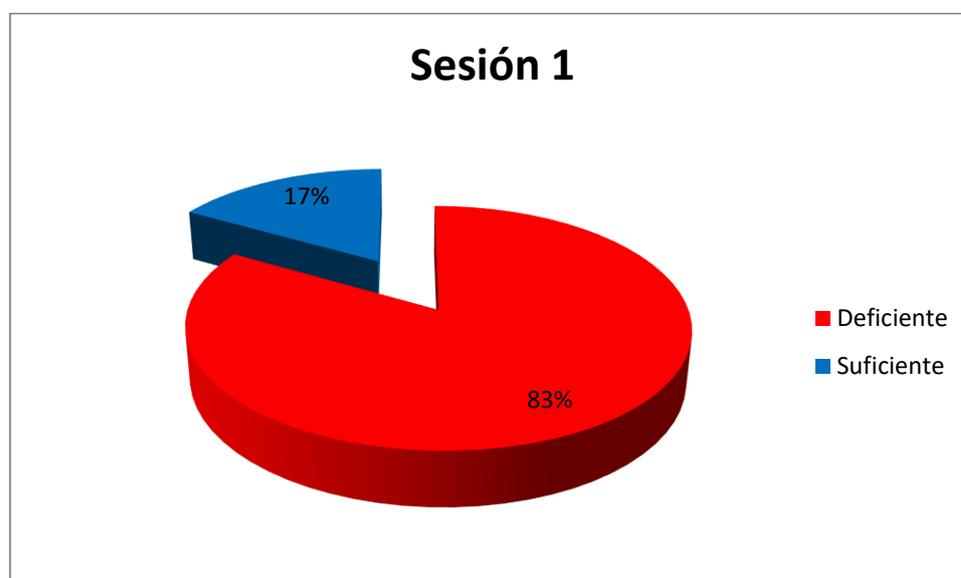


Figura 2. Gráfico circular de la percepción visual 1° sesión de aprendizaje. Fuente: Tabla 7.

En la tabla 10 y figura 1 se observa que los estudiantes en la primera sesión de aprendizaje muestran un deficiente proceso cognitivo de la percepción visual, ya que el 83% ha obtenido una calificación inferior o igual a 5.

Tabla 8. Aplicación de la 2° sesión de aprendizaje: Modelado de dibujos y juguetes.

Desarrollo de la percepción visual	f1	%
Deficiente	14	78%
Suficiente	4	22%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 14 marzo del 2018.

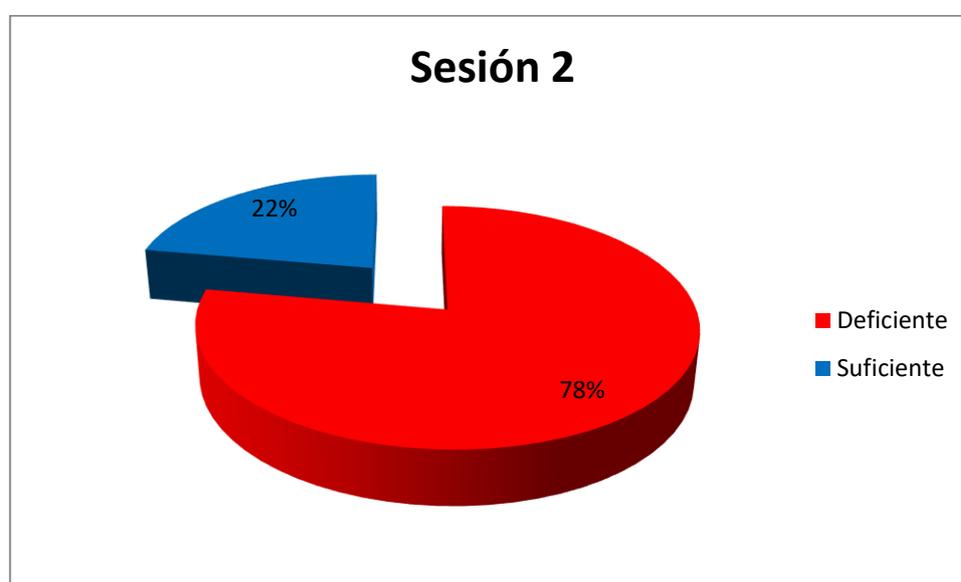


Figura 3. Gráfico circular de la percepción visual 2° sesión de aprendizaje.
Fuente: Tabla 8.

En la tabla 8 y figura 3 se observa que los estudiantes en la segunda sesión de aprendizaje muestran un deficiente proceso cognitivo de la percepción visual, ya que el 78% ha obtenido una calificación inferior o igual a 5.

Tabla 9. Aplicación de la 3° sesión de aprendizaje: Juego armando arbolito.

Desarrollo de la percepción visual	f1	%
Deficiente	11	61%
Suficiente	7	39%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 16 marzo del 2018.

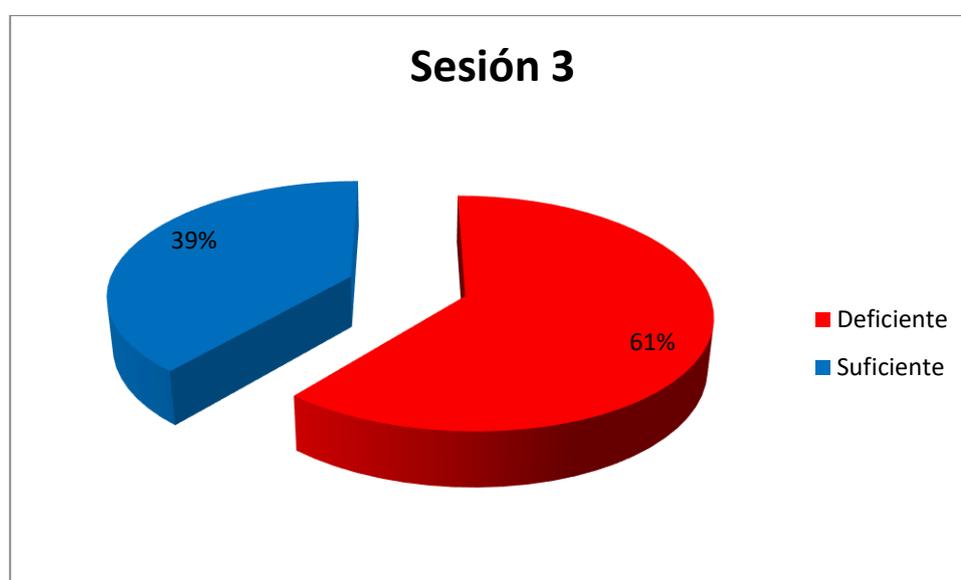


Figura 4. Gráfico circular de la percepción visual 3° sesión de aprendizaje.
Fuente: Tabla 9.

En la tabla 9 y figura 4 se observa que los estudiantes en la tercera sesión de aprendizaje muestran el 61% deficiente desarrollo de la percepción visual y el 39% suficiente.

Tabla 10. Aplicación de la 4° sesión de aprendizaje: Conocemos la evolución de la mariposa.

Desarrollo de la percepción visual	f1	%
Deficiente	7	39%
Suficiente	11	61%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 19 marzo del 2018.

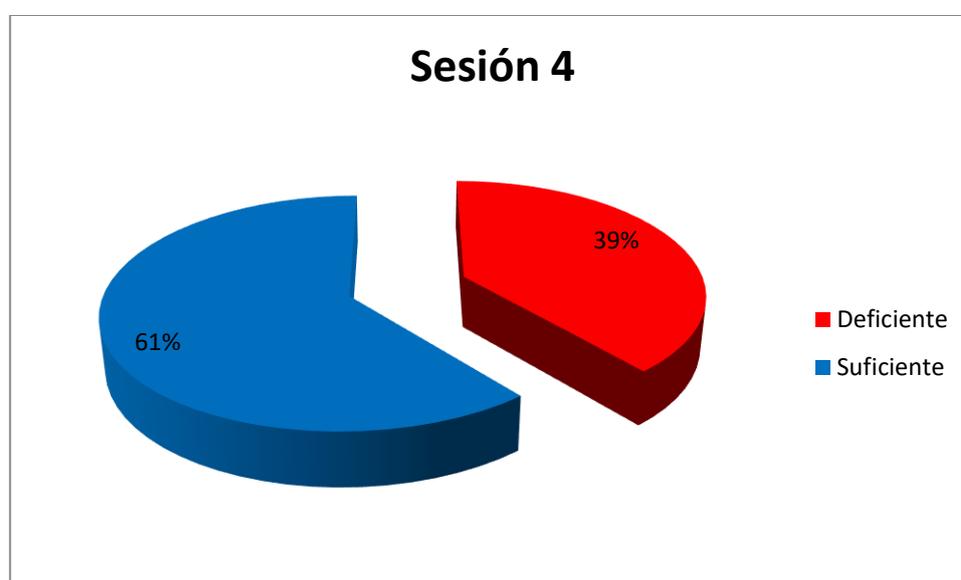


Figura 5. Gráfico circular de la percepción visual 4° sesión de aprendizaje. Fuente: Tabla 10.

En la tabla 13 y figura 4 se observa que los estudiantes en la cuarta sesión de aprendizaje muestran el 39% deficiente desarrollo de la percepción visual y el 61% suficiente.

Tabla 11. Aplicación de la 5° sesión de aprendizaje: Siguiendo pistas para encontrar el juguete.

Desarrollo de la percepción visual	f1	%
Deficiente	7	39%
Suficiente	11	61%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 21 marzo del 2018.

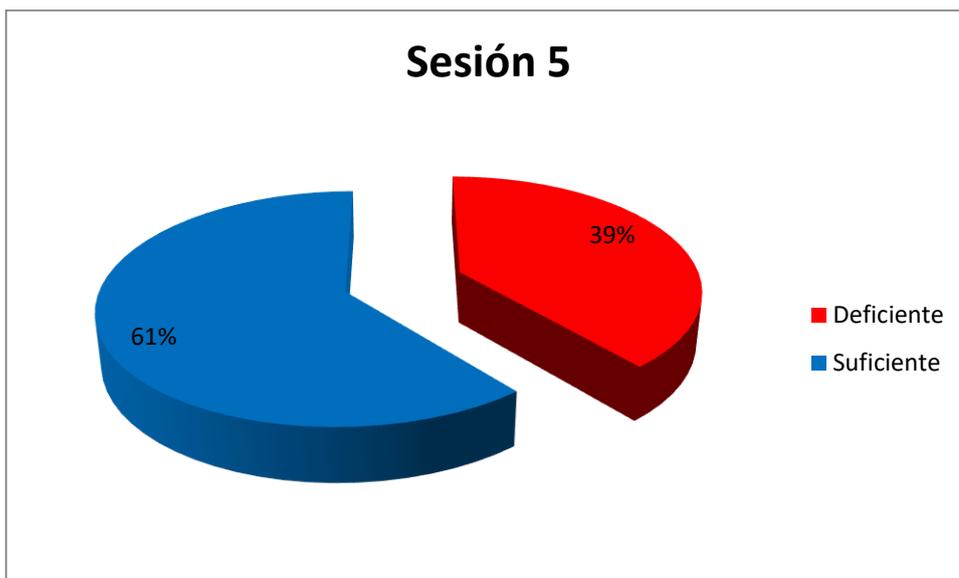


Figura 6. Gráfico circular de la percepción visual 5° sesión de aprendizaje. Fuente: Tabla 11.

En la tabla 11 y figura 6 se observa que los estudiantes en la quinta sesión de aprendizaje muestran el 61% suficiente desarrollo de la percepción visual y el 39% deficiente.

Tabla 12. Aplicación de la 6° sesión de aprendizaje: Describo mi juguete favorito.

Desarrollo de la percepción visual	f1	%
Deficiente	5	28%
Suficiente	13	72%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 23 marzo del 2018.

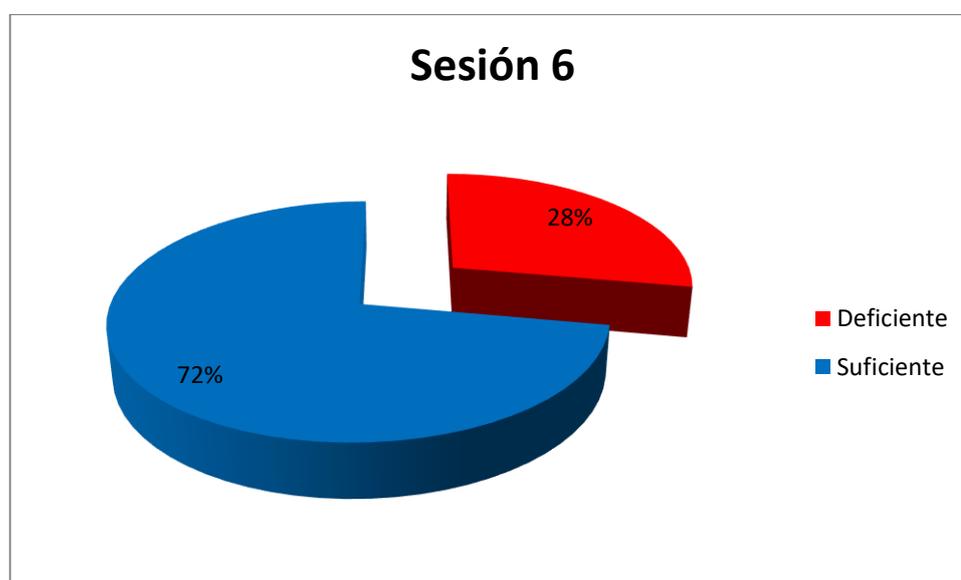


Figura 7. Gráfico circular de la percepción visual 6° sesión de aprendizaje.
Fuente: Tabla 12.

En la tabla 12 y figura 7 se observa que los estudiantes en la sexta sesión de aprendizaje muestran el 72% suficiente desarrollo de la percepción visual y el 28% deficiente.

Tabla 13. Aplicación de la 7° sesión de aprendizaje: Jugamos con el dominó.

Desarrollo de la percepción visual	f1	%
Deficiente	1	6%
Suficiente	17	94%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 26 marzo del 2018.

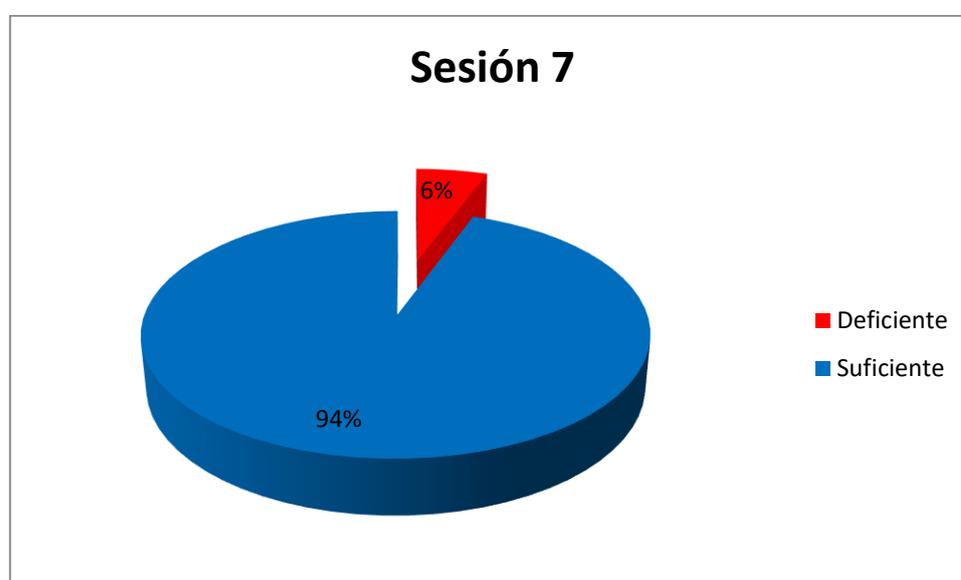


Figura 8. Gráfico circular de la percepción visual 7° sesión de aprendizaje. Fuente: Tabla 13.

En la tabla 13 y figura 7 se observa que los estudiantes en la séptima sesión de aprendizaje muestran el 94% suficiente desarrollo de la percepción visual.

Tabla 14. Aplicación de la 8° sesión de aprendizaje: Jugamos y compartimos los juguetes.

Desarrollo de la percepción visual	f1	%
Deficiente	0	0%
Suficiente	18	100%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 28 marzo del 2018.

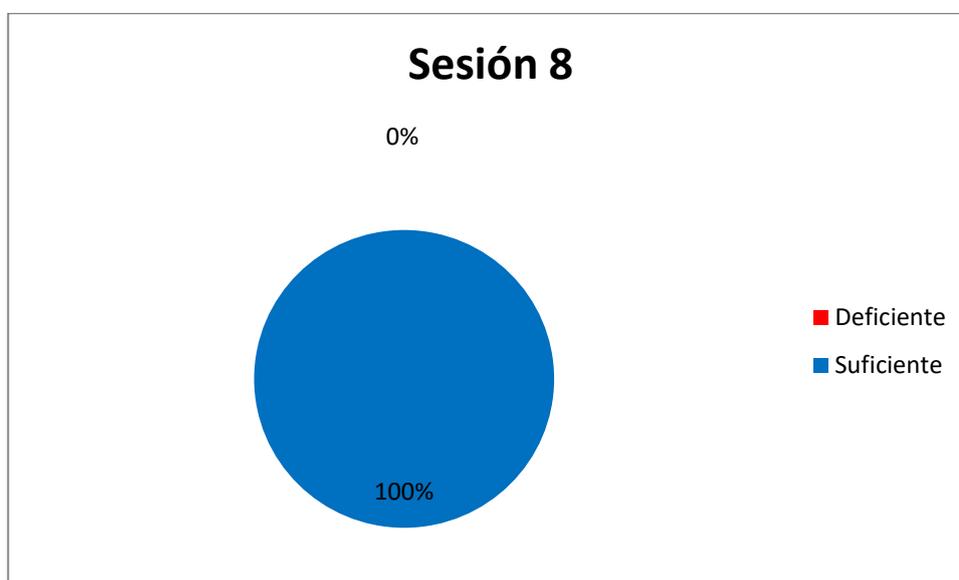


Figura 9. Gráfico circular de la percepción visual 8° sesión de aprendizaje. Fuente: Tabla 14.

En la tabla 14 y figura 9 se observa que los estudiantes en la octava sesión de aprendizaje muestran el 100% suficiente desarrollo de la percepción visual.

5.1.3. Identificar en el postest el desarrollo de la percepción visual

Tabla 15. Desarrollo de la percepción visual en el postest.

Desarrollo de la percepcion visual	fi	%
Deficiente	1	6%
Suficiente	17	94%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, 29 marzo del 2018.

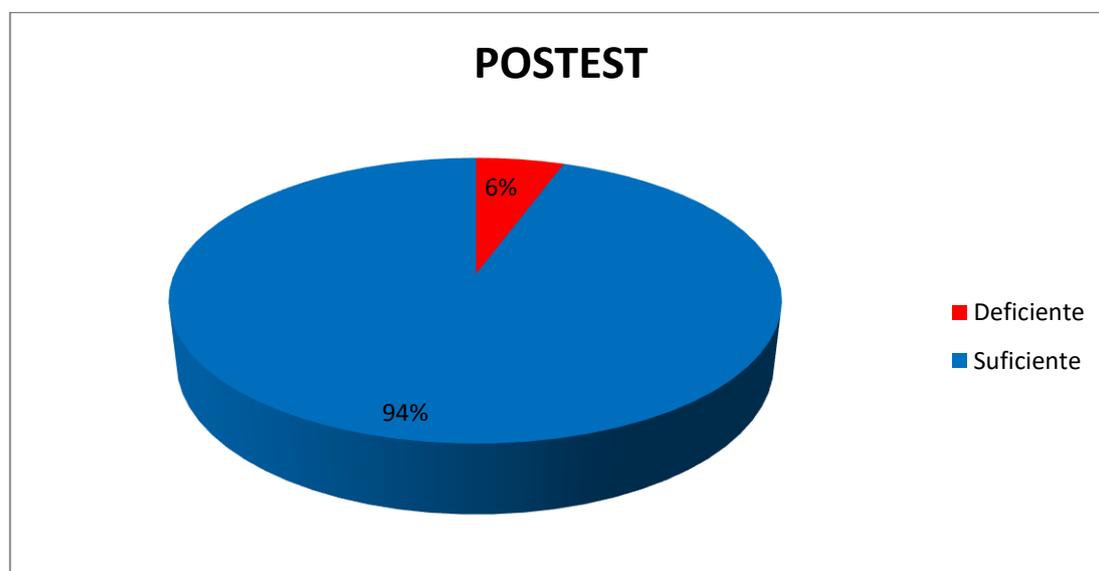


Figura 10. Gráfico circular de la percepción visual en el postest.

Fuente: Tabla 15.

En la tabla 15 y figura 10 se observa que los estudiantes en el pos test el 94% demuestran suficiente proceso cognitivo de la percepción visual.

5.1.4. Contrastar los resultados del pretest y postest para verificar los efectos que produce el programa el juguete como recurso de aprendizaje

En la hipótesis de la investigación se asume el nivel de significancia de 0.05, la elección del estadístico dependerá de la prueba de normalidad.

Tabla 16. Prueba de normalidad.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,272	18	,001	,844	18	,007
Postest	,317	18	,000	,735	18	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

En la tabla 16 el procesamiento de los casos con la prueba de normalidad, demuestran Sig. menores a 0.05, los datos no tienen una distribución normal, observamos según Shapiro-Wilk que el Pretest tiene el sig. (P) = 0.007 < 0.05 los datos no tienen una distribución normal, y el Postest el sig. (P) = 0.000 < 0.05 los datos no tienen una distribución normal. Por tanto se aplica el estadístico no paramétrico de los rangos con signo de Wilcoxon para la contrastación de la hipótesis.

Tabla 17. Prueba de hipótesis con los rangos con signo de Wilcoxon.

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest			
Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	18 ^b	9,50	171,00
Empates	0 ^c		
Total	18		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Estadísticos de contraste^a

	Postest - Pretest
Z	-3,803 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Para la prueba de la hipótesis hemos asumido que $p \leq 0.05$ y según el estadístico de contraste prueba de los rangos con signo de Wilcoxon muestra el valor (sig.) $P = 0.000$ siendo menor a lo asumido; es decir que la aplicación del programa el juguete como recurso didáctico desarrolla significativamente el desarrollo de la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.

5.2. Análisis de los resultados

5.2.1. Identificar en el pretest el desarrollo de la percepción visual.

Los resultados demuestran que antes de aplicar el programa el juguete, la medición en el pre test, el 94% tenían deficiente desarrollo de la percepción visual. Swearingen (2009) Las habilidades de percepción visual ayudan a niños y niñas a obtener y organizar información visual del ambiente e interpretar lo que ven.

Los resultados se corroboran con la investigación realizada por Oria y Pita (2011). En su tesis: “Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°1683 Mi Pequeño Mundo del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo”. Materiales didácticos basados en su mayoría por juguetes didácticos como bloques lógicos entre otros. Aplicó el diseño pre experimental obteniendo en su pre test bajo rendimiento en el área lógico matemático.

La limitación del uso de objetos como el juguete limita el desarrollo de los sentidos, en especial del sentido visual. Los órganos sensoriales como el visual para su desarrollo y estímulo necesitan de material concreto, el juguete es el primer objeto que interactúa el niño de forma agradable que debe ser utilizado al máximo en la formación de educación inicial de los estudiantes.

5.2.2. Aplicar el programa el juguete como recurso didáctico.

Los resultados del programa el juguete aplicados a través de sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la percepción visual demuestran progresivamente desarrollo del proceso cognitivo de la percepción visual, en las primeras tres sesiones de aprendizaje los estudiantes demostraron deficiente percepción visual, luego en las demás sesiones de aprendizaje hasta la octava los estudiantes demostraron progresivo

mejoramiento del proceso cognitivo de la percepción visual como suficiente. La Universidad Politécnica de Valencia (s.f.) señala textualmente sobre el programa a través de sesiones de aprendizaje “Sesión de formación compuesta por la contextualización del/de los objeto/s de aprendizaje dentro del entorno didáctico a través de objetos de acoplamiento”. La contextualización de los objetos como computadoras, ambientes etc. Refuerzan el aprendizaje, en el caso del nivel inicial los juguetes a través de los juegos facilitan la parte didáctica.

Lo encontrado en la investigación de los resultados del diseño del módulo de aprendizaje aplicados a los estudiantes coincide con Mora (2013) en su investigación “El diseño sustentable en los juegos didácticos”, se ponen de manifiesto que el diseño sustentable en los juegos didácticos fomenta al aprendizaje de prácticas ecológicas en niños de 3 y 4 años de edad, esto contribuye al desarrollo del pensamiento creativo y cuidado del medio ambiente.

El progresivo desarrollo de la percepción visual está relacionado directamente con al aprender haciendo, la interacción docente, y objetos como el juguete con implicancia del contexto. El diseño del programa a través de sesiones de aprendizaje despierta el interés de los docentes en su programación curricular, en los estudiantes por interactuar, el interés se traslada por el cumplimiento de las actividades que propone cada sesión de aprendizaje.

5.2.3. Identificar en el postest el desarrollo de la percepción visual.

Culminado la aplicación del programa el juguete a través de sesiones e aprendizaje en el postest, el 94% de los estudiantes presentan suficiente proceso cognitivo de la percepción visual. La percepción visual implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, asociándolos con experiencias

previas. Reconoce que en los años de preescolar, gracias a la actividad perceptiva, el niño aprende a explorar, reconocer y discriminar objetos o formas por medios táctiles y visuales, con una dependencia gradualmente mayor, de las claves de reconocimiento visual. Esta capacidad le permite en el futuro aprehender a leer, escribir y solucionar problemas.

Los resultados se relacionan por los resultados con el trabajo de Oria y Pita “Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°1683 Mi Pequeño Mundo del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo” (ídem). En la investigación aplicó el diseño pre experimental obteniendo en el postest mayor rendimiento académico, concluyendo que el uso del material didáctico aplicado a través del programa educativo ha brindado una alternativa pedagógica a los docentes de educación inicial.

Las estrategias didácticas promovidas en el nivel inicial están centrados en el método lúdico, dentro de dicho método los materiales elegidos para lograr las capacidades que se programen está ligado a la interacción sujeto – objeto. Explotar al máximo el proceso de la percepción visual de modo natural y motivante para proceder la facilitación otras capacidades más complejas gradualmente.

5.2.4. Contrastar los resultados del pretest y postest.

Para comprobar la hipótesis se siguió el análisis de los datos, que demostraron no provenir de una distribución normal, por tanto se utilizó la prueba estadística no paramétrico de los rangos con signo de Wilcoxon, se trabajó con un nivel de significancia de 0,05 (5%). En el contraste de la prueba de hipótesis se observó que el nivel de significancia es de 0,000; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$). Este resultado

permite aprobar la hipótesis de la presente investigación; es decir la que la aplicación del programa el juguete como recurso didáctico desarrolla positivamente la percepción visual en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 508 Leticia, provincia de Barranca, 2018.

Creswell (2008) las hipótesis son estimaciones numéricas de los valores de la población sobre la base de datos recogidos de las muestras. Las pruebas de hipótesis emplean procedimientos estadísticos en los que el investigador extrae conclusiones sobre la población en estudio. La hipótesis pueden ser parte de estudios correlacionales, explicativas. Si en adición explican el porqué de las diferencias en base a las causas o razones de éstas, entonces son catalogadas como hipótesis de estudios explicativos.

Para el caso presentado en esta investigación concuerda con Lezama (2011) al probar su hipótesis: Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes del tercer grado sección única de Educación Primaria, de la Institución Educativa República Federal Socialista de Yugoslavia, de Nuevo Chimbote, en el año 2011. Para ello se utilizó el estadístico de contraste la prueba de Wilcoxon en la cual se pudo apreciar el valor de $P = 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemáticas obtenidos en el Pre Test y Post Test, se concluye la aprobación de la hipótesis.

En el recojo de información del pre test y post test, la experiencia motivó no sólo a los profesores participantes en la investigación, sino al resto de los profesores de la institución educativa, quienes han incorporado algunas estrategias con el uso de

los juguetes en sus diversas formas de programaciones. Los estudiantes motivados con los recursos abordan respuestas novedosas que deben ser aprovechadas por las docentes para mejorar el aprendizaje. Se sugiere replicar el presente estudio en otros procesos cognitivos, logros de aprendizajes, entre otros para determinar si el uso de los juguetes cumple el mismo desempeño demostrado por los estudiantes en esta investigación.

V. CONCLUSIONES

Luego de analizar los resultados del programa el juguete a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la percepción visual y realizada el proceso de discusión de los resultados, se llegó a las siguientes conclusiones.

- En el pretest el 94°/° de los estudiantes presentan deficiente desarrollo de la percepción visual, esto refleja la limitación del uso del juguete en el aula.
- El diseño y aplicación del programa el juguete a través de sesiones de aprendizaje fue positivo para la profesora y estudiantes debido a que aumentó gradualmente el desarrollo de la percepción visual.
- En el posttest el 94°/° de los estudiantes presentan suficiente desarrollo de la percepción visual, esto refleja el óptimo uso del juguete en el aula.
- La prueba de hipótesis a través del estadístico de los rangos con signo de Wilcoxon se aprecia que $P = 0,000 < 0.05$, existe una diferencia significativa entre el pretest y el posttest, se infiere que la aplicación del programa el juguete como recurso didáctico desarrolla positivamente la percepción visual.

RECOMENDACIONES

Los docentes deben hacer uso de los juguetes en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera motivación, despierta creatividad, atención, memoria y comprensión; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia en la comunicación oral en los niños, posibilitando de esta manera una mejora en el logro de capacidades cognitivas, entre ellas la percepción visual.

Para mejorar el aprendizaje cognitivo, se debe optar por las estrategias lúdicas como el juego, el gusto por aprender con emociones positivas son significativas para los estudiantes. Los juego de roles permite el aprendizaje socializado y grupal. Es muy importante combinar en las programaciones de corto plazo las metodología lúdica bajo un enfoque colaborativo y seleccionado los mejores recursos (entre ellos el juguete).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Andino Patricio (2012). Desarrollo del Proyecto de Investigación de Fin de Carrera.
Recuperado de http://www.uisek.edu.ec/pdf/arquitectura_procedimientos_pfc/Guia_tesis_UISEK.pdf
- Anthony, R. N. (1990). El control de gestión: marco, entorno y proceso. Deusto.
- Auza, A., & Morgan, G. (2013). El uso del artículo en niños hispanohablantes con trastorno específico del lenguaje. *Revista Chilena de Fonoaudiología*, 12, Pág-03.
- Baro, A. (2011, marzo). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. Innovación y Experiencias Educativas. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf
- Barriga, F. y Hernández, G. (2007). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: Mc Graw – Hill.
- Bejerano, F. (2009) Los juguetes como recurso didáctico. Cuadernos de educación y desarrollo, revista académica semestral. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg2.htm>
- Carazo, Julieta (2011) La importancia de las áreas de percepción en el aprendizaje. Recuperado de <http://blog.desarrollandomentes.com/2011/11/01/la-importancia-de-las-areas-de-percepcion-en-el-aprendizaje/>
- Carvalho (2016) *¿Qué es la percepción visual?* Hablemos de neurociencia. Recuperado de <http://www.hablemosdeneurociencia.com/que-es-la-percepcion-visual/>

- Cevallos Yasmin. (2011) *Relación entre percepción visual y errores específicos de aprendizaje* (Tesis de maestría) Universidad Andina Simón Bolívar. Ecuador.
- Correa Elizabeth (2011) *Conciencia fonológica y percepción visual en la lectura inicial de niños del primer grado de primaria*. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/421>
- Esquiagola E, Flores B & Obando T (2010) *Adaptación del método de evaluación de la percepción visual de frostig (dtpv-2) para niños de 5 y 6 años de Lima Metropolitana*. Recuperado de <http://cpal.edu.pe/es/escuela-de-estudios-superiores/investigacion/2013/10/01/adaptacion-del-metodo-de-evaluacion-de-la-percepcion-visual-de-frostig-%28dtpv-2%29-para-ninos-de-5-y-6-anos-de-lima-metropolitana-9a85>
- Galindo, E. J. (2016) *Neurobiología de la percepción visual*. Universidad del Rosario. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=TF0yDwAAQBAJ&lpg=PP1&dq=percepci%C3%B3n%20visual&hl=es&pg=PA1%20-%20v=onepage&q=percepci%C3%B3n%20visual&f=false#v=onepage&q=organizaci%C3%B3n%20e%20interpretacion&f=false>
- Gardner, Howard (2000) *La educación de la mente y el conocimientos de las disciplinas*. Barcelona: Paidós.
- Guilar, M. (2009, enero/febrero/marzo). *Las ideas de Bruner: de la revolución cognitiva a la revolución cultural*. EDUCERE – Ideas y Personajes. Recuperado de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/28865/1/ideas3.pdf>

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). Metodología de la investigación. *México: Editorial Mc Graw Hill*.
- Lucci, M. (2006). La propuesta de Vygotsky: la psicología socio-histórica. *Revista de currículum y formación del profesorado*. Recuperado de <http://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>
- Martínez, E. y Sanchez, S. (s.f) La evaluación de los aprendizajes. En: *Aularia. El País de las Aulas*. Recuperado de http://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/1Inicial/m2_inicial/La_evaluacion_de_los_aprendizajes.pdf
- Montoya Claudia (2010) El juguete y el desarrollo físico y psíquico del niño y la niña. Recuperado de www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/602.ASP
- Mora A. (2013) *El diseño sustentable en los juegos didácticos* (Tesis de maestría) Universidad de Palermo. Argentina.
- Muñoz, C., Troncoso, D., Miranda, Y., y Plaza, D. (2008) *La Sensación de Crizz*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/3rotico/la-sensacion-de-crizz>
- Oria, M. y Pita, K. (2011). *Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°1683 Mi Pequeño Mundo del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo*.(Tesis de pregrado) Universidad Nacional de Trujillo. Perú.
- Outon Paula (2004) *Programas de intervención con disléxicos*. Madrid España, Editorial CEPE S.L, pp.75.
- Piaget, J. (1954). *Inteligencia y Afectividad*. Buenos Aires: Aique.

- Piaget, J. (1966). *Psicología genética*. Buenos Aires: Guadalupe.
- Ribes María (2006) *Pedagogía terapéutica*. España. Mad. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=z0JAicQoDFUC&pg=PA123&lpg=PA123&dq=direccionalidad,+motilidad+ocular,+percepci%C3%B3n+de+formas+y+memoria+visual&source=bl&ots=E8a0buw5rE&sig=kIQObmn9r6oUvbkJHoZbuzpzSxQ&hl=es&sa=X&ei=hhe0VKf8GsyigwSxsoOgBQ&ved=0CB0Q6AEwAQ#v=onepage&q=direccionalidad%2C%20motilidad%20ocular%2C%20percepci%C3%B3n%20de%20formas%20y%20memoria%20visual&f=false>
- Rivera, Violeta C. (2014) *El uso de juguete y el desarrollo de procesos cognitivos en niños de 4 años de la I.E.I N° 70 Jardín de niños en el ámbito de la provincia de Carhuaz durante el año académico 2014*. (Tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote). Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000036186>
- Rosi, V. y Llanos, G. (2003) *Servicios a la comunidad educación infantil I, volumen II*. Los juguetes como recurso didáctico, p.241. España: Mad. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=bVYziueFN08C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q=El%20juguete%20es%20imprescindible%20&f=false
- Salas Blas, E. (2013). Diseños pre experimentales en psicología y educación: una revisión conceptual. *Liberabit*, 19 (1), 133-141. Recuperado de <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v19n1/a13v19n1.pdf>

Swearingen Amber (2009) La escritura necesita habilidades motrices visuales y de percepción. Recuperado de

http://www.superduperinc.com/handouts/pdf/138_Spanish.pdf

Universia (2017) Tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa. Recuperado de

<http://noticias.universia.cr/educacion/noticia/2017/09/04/1155475/tipos-investigacion-descriptiva-exploratoria-explicativa.html>

Utopía infantil (2011) El juguete: Concepto y función. [Entrada de blog] Recuperado de <https://utopiainfantil.com/2011/07/18/el-juguete-concepto-y-funcion/>

Weissmann, P. (2007). El papel de la escuela en el desarrollo de los procesos cognitivos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(3).

ANEXO

LISTA DE COTEJO DEL DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN VISUAL.

ESTUDIANTE.....

AÑOS/GRADO.....

SECCION.....

FECHA.....

Nº	IND.	ITEMS	SI (1)	NO (0)
1	Direccionalidad	Identifica las partes de su cuerpo.		
2		Ubica la derecha e izquierda de su cuerpo.		
3		Sigue órdenes al unir objetos de izquierda a derecha mediante trazos.		
4	Motilidad ocular	Sigue con la vista, sin mover la cabeza el movimiento circular de un objeto.		
5		Mantiene la mirada, moviendo la cabeza y el cuerpo ante diversos movimientos de un objeto.		
6		Sigue con la vista, sin mover la cabeza la posición izquierda y derecha a la orden de posición de los objetos.		
7	Percepción de formas	Discrimina colocando los objetos donde corresponde por color, tamaño.		
8		Completa las partes de la imagen que se han omitido referente al modelo.		
9	Memoria visual	Recuerda dos o más objetos visualizados de manera inmediata.		
10		Repite dos o más objetos visualizados de manera secuencial de un cuento.		

Categoría	Puntuación	Código
Deficiente	0-5	1
Suficiente	6-10	2

TABULACIÓN PRETEST

Nº	Estudiantes	ITEMS	T	C	U	A
----	-------------	-------	---	---	---	---

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	3	1
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4	1
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	3	1
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4	1
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	2
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	3	1
8	HIDALGO GENEPROSO ADRIANA MARIA	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	4	1
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	4	1
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	1
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3	1
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2	1
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	1
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	1
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	4	1
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	1
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4	1
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4	1
19													
20													

TABULACIÓN POSTEST

N°	Estudiantes	ITEMS	T	C	U	←
----	-------------	-------	---	---	---	---

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	2
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	2
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	2
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6	2
8	HIDALGO GENEPROSO ADRIANA MARIA	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	6	2
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7	2
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2	1
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	2
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	2
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	2
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6	2
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	2
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2
19													
20													

PROGRAMA USO DEL JUGUETE

INTRODUCCIÓN

El programa es un conjunto de sesiones de aprendizaje que utilizan como objeto el juguete como recurso didáctico. La docente inserta el juguete para desarrollar la percepción visual, desarrollando la atención visual y capacidades propuestas en cada área curricular.

CARACTERÍSTICAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Mucha (2009) manifiesta que las sesiones de aprendizaje es un conjunto de situaciones de aprendizaje que cada docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar capacidades a través de los procesos cognitivos,.

Las características de las sesiones de aprendizaje tenemos:

- Es Integral, atiende los tres campos o áreas del educando: Cognitivo, socio-afectivo y motor.
- Es Activa, las estrategias metodológicas ejecutadas permiten que los estudiantes dinamizando sus operaciones mentales sean actores principales del proceso pedagógico.
- Es Diversificada y Contextualizada, busca la pertinencia en concordancia a las características, necesidades, intereses y demandas de los estudiantes.
- Es Formativa, propicia el ejercicio de actitudes positivas orientadas a la autonomía, creatividad, originalidad, convivencia y la autorrealización.
- Es Democrática, los estudiantes interactúan con libertad para argumentar, criticar, reflexionar y construir sus conocimientos, permite la equidad y la autonomía a través de las normas de convivencia y se respetan las diferentes manifestaciones socio-culturales.

SESION DE APRENDIZAJE 1.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. N° 508 Leticia
- 1.2 Nivel : Inicial
- 1.3 Fecha : 12/03/2018
- 1.4 Actividad de aprendizaje : Exploramos a los animalitos de juguete

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

III. ACTIVIDAD Y DESARROLLO DE LA SESION

<i>AREA CURRICULAR</i>	<i>COMPETENCIAS</i>	<i>CAPACIDADES</i>	<i>INDICADORES</i>
Comunicación: Personal social:	Se comunica oralmente en lengua materna.	Expresa con claridad su ideas	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés Responde preguntas en forma pertinente a su razonamiento
<i>JORNADA DIARIA</i>	<i>ESTRATEGIA METODOLÓGICA</i>		<i>RECURSOS</i>
JUEGO EN LOS SECTORES <i>RUTINAS</i> <i>SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION</i>	<p><u>PLANIFICACIÓN:</u> <i>Los niños decidjen en que sector desean jugar, así como también estajblecen o recuerdan las normas de convivencia</i></p> <p><u>OGANIZACIÓN:</u> <i>Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, utilizando su argolla.</i></p> <p><u>EJECUCIÓN:</u> <i>los niños juegan libremente, la maestra observa los sectores y el juego de los niños, tratando de compartir con sus juegos, pero sin alterar la ejecución de ellos.</i></p> <p><u>ORDEN:</u> <i>La maestra anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Sectores.</i></p>		

	<p>SOCIALIZACIÓN: <i>Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</i></p> <p>DE INGRESO <i>(asistencia, tiempo, calendario, responsabilidades, palabras mágicas, normas de convivencia, cumpleaños)</i></p> <p style="text-align: center;">SESION DE APRENDIZAJE</p> <p>Abracadabra! Una historia empezó</p> <p>Antes de la actividad: Seleccionamos láminas de imágenes de animales y objetos y los escondemos previamente en algunos lugares del aula para que los descubran: debajo de sus sillas, detrás de la puerta, entre los estantes, etc. Organizamos la biblioteca del aula con los cuentos a la vista y alcance de los niños. Podemos elaborar teatrines con cajas de cartón para cada grupo de niños.</p> <p>Inicio: Organizamos los niños y sentados en semicírculo, les mostramos la biblioteca con los cuentos. ¿Quién habrá creado estos cuentos?, ¿nosotros podríamos crear historias?, ¿cómo lo haríamos?, ¿qué necesitaríamos para hacerlas? Les contamos que vamos a crear historias con láminas escondidas en el aula.</p> <p>Desarrollo: Pedimos a los niños que busquen tesoros escondidos en alguna parte de nuestra aula, dándoles indicios para que los encuentren. Cuando los encuentran se les anima a describir las imágenes. Organizamos a los niños en grupos de cuatro participantes con las imágenes de personajes (un objeto y un animal). Planteamos algunas preguntas para orientarlos en sus producciones: ¿que vemos en las figuras?, ¿qué podemos hacer con estas imágenes?, ¿podríamos hacer una historia?, ¿qué podríamos decir de ellos? Podemos ayudar en la orientación de la producción de la historia: ¿qué puede hacer un</p>	<p>Láminas de animales y objetos. Cajas de cartón. Juguetes de animales</p>
--	--	--

	<p>elefante con una lonchera?, ¿para qué lo podrá utilizar?, ¿qué puede hacer una ballena con una escalera?, ¿qué puede hacer un ave con una manguera, para qué lo podrá utilizar?, ¿qué puede hacer un sapo con una escalera? Propiciamos su libre expresión, les damos tiempo para que se expresen oralmente intercambiando ideas y opiniones de lo que podría pasar en la historia. Registramos sus expresiones.</p> <p>Cierre: En una asamblea invitamos a los niños a que compartan sus producciones con sus compañeros.</p> <p>Entregamos A los niños con figuras troqueladas y les pedimos que conformen tres títeres de dedo con las imágenes que elijan, luego juegan libremente con sus títeres y los otros elementos desglosables; se unen con sus amigos para divertirse.</p> <p>Organizamos a los niños en semicírculo para escuchar sus creaciones. Llevan a casa los títeres de dedo para que puedan crear más historias en familia.</p>	
--	---	--

IV. EVALUACION: Lista de cotejo (si, no)

N°	Estudiantes	Indicadores e ítems				Calificación
		Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.		Responde preguntas en forma pertinente a su razonamiento.		
		Participa en los juegos	Sigue con la vista, sin mover la cabeza el movimiento circular de un objeto	Observa fijamente los juguetes	Ubica la derecha e izquierda de su cuerpo	
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN					
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER					
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO					
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO					
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA					
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON					
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE					
8	HIDALGO GENE BROSO ADRIANA MARIA					
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA					
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR					
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS					
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER					
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI					
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT					
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL					
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME					
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER					
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL					
19						
20						

SESION DE APRENDIZAJE 2.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. N° 508 Leticia
- 1.2 Nivel : Inicial
- 1.3 Fecha : 14/03/2018
- 1.4 Actividad de aprendizaje : Modelado de dibujos y juguetes

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

AREA CURRICULAR	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión en lenguajes artísticos	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Representa figuras humanas, animales, seres de la naturaleza, lugares y situaciones, a su manera, usando diversos medios gráficos y plásticos.

III. ACTIVIDAD Y DESARROLLO DE LA SESION

JORNADA DIARIA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS
<p>JUEGO EN LOS SECTORES</p> <p>RUTINAS</p> <p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION</p>	<p><u>PLANIFICACIÓN:</u> <i>Los niños deciden en que sector desean jugar, así como también establecen o recuerdan las normas de convivencia</i></p> <p><u>OGANIZACIÓN:</u> <i>Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, utilizando su argolla.</i></p> <p><u>EJECUCIÓN:</u> <i>los niños juegan libremente, la maestra observa los sectores y el juego de los niños, tratando de compartir con sus juegos, pero sin alterar la ejecución de ellos.</i></p> <p><u>ORDEN:</u> <i>La maestra anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Sectores.</i></p>	

	<p>SOCIALIZACIÓN: <i>Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</i></p> <p>DE INGRESO <i>(asistencia, tiempo, calendario, responsabilidades, palabras mágicas, normas de convivencia, cumpleaños)</i></p> <p style="text-align: center;">SESION DE APRENDIZAJE</p> <p>Me gusta trabajar con arcilla</p> <p>Materiales: Arcilla, palitos de helado, chapas, estecas para arcilla (si las tienen), trozos de 40 cm. o más de hilo para pescar (hilo de nylon) para cortar la arcilla, trozos pequeños de esponja, recipientes con agua, trapitos de tocuyo (uno por niño) para humedecer la arcilla. Crayolas o plumones. Ficha del cuaderno de trabajo.</p> <p>Antes de la actividad: Cubrimos las mesas en donde se va a trabajar con arcilla y colocamos una buena cantidad al centro de las mesas, cubiertas con una tela húmeda. Prevemos el cuento: “Somos herederos y guardianes de la Tierra” de la biblioteca de aula.</p> <p>Inicio: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo, para leerles el cuento “Somos herederos y guardianes de la Tierra” y mostrarles las imágenes. Una vez que hemos terminado la lectura y mostrado las imágenes, conversamos con los niños y niñas: ¿qué es lo que más te gusta de tu ciudad/pueblo?, ¿hay algo que no te guste nada o te molesta?, ¿qué es? Les entregamos la Ficha y les proponemos pensar y dibujar el juguete preferido, aquello que más les gusta de su ciudad al lado izquierdo, indicándoles que van a tener un tiempo para hacerlo, porque después podrán modelar con la arcilla aquello que han pensado. Los dibujos que hagan serán los bocetos, que después podrán mirar cuando estén modelando, para que no olviden la idea que tuvieron.</p> <p>Desarrollo: Una vez concluidos sus dibujos, los invitamos a recordar o mirar lo que han dibujado para comenzar sus modelados con la arcilla. ¿Están listos?, preguntamos. Para trabajar con la arcilla y sus implementos debemos recordar las normas que tenemos para no hacernos daño y para que todos tengan suficiente material.</p>	<p>Arcilla, palitos de helado, chapas, estecas para arcilla (si las tienen), trozos de 40 cm. o más de hilo para pescar (hilo de nylon) para cortar la arcilla, trozos pequeños de esponja, recipientes con agua, trapitos de tocuyo (uno por niño) para humedecer la arcilla. Crayolas o plumones. Juguetes de arcilla.</p>
--	--	---

	<p>Invitamos a los niños a que se acerquen por grupos a las mesas para que descubran lo que hay bajo las telas. Una vez que ven la arcilla en cada mesa, se les da la siguiente consigna: “Cada uno de ustedes pensó en una idea sobre lo que no les gustaba o les molestaba de la ciudad/pueblo, ahora van a usar la arcilla para que puedan modelar con ella aquello que han pensado”. Ahora cada uno puede tomar la cantidad de arcilla que necesite para modelar la idea que han tenido.</p> <p>Acompañamos el trabajo de los niños conversando con ellos, preguntándoles, y si es necesario, recordándoles sus ideas o que se fijen en sus dibujos. Esto es solamente para ayudarlos a precisar lo que están modelando, sin que sea necesario exigirles que hagan lo que piensa el adulto como producto final.</p> <p>Mientras los niños usan el material, estaremos atentas a sus comentarios ya sea acerca de las propiedades del material o de sus representaciones.</p> <p>Cierre:</p> <p>Culminado el taller (30 minutos aproximadamente), los invitamos a comentar sus trabajos. Una vez que los niños que pidieron participar hayan terminado de comentar lo que hicieron, le pedimos retomar su ficha y dibujar su modelado al lado derecho.</p>	
--	--	--

IV. EVALUACION: Lista de cotejo (si, no)

N°	Estudiantes	Indicadores e ítems				Calificación
		Representa figuras humanas, animales, seres de la naturaleza, lugares y situaciones, a su manera, usando diversos medios gráficos y plásticos.				
		Discrimina colocando los objetos donde corresponde por color, tamaño	Completa las partes de la imagen que se han omitido referente al modelo	Modela la arcilla con precisión.	Presenta dibujos y/o juguetes de arcilla.	
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN					
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER					
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO					
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO					
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA					
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON					
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE					
8	HIDALGO GENE BROSO ADRIANA MARIA					
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA					
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR					
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS					
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER					
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI					
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT					
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL					
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME					
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER					
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL					
19						
20						

SESION DE APRENDIZAJE 3.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. N° 508 Leticia
- 1.2 Nivel : Inicial
- 1.3 Fecha : 16//03/2018
- 1.4 Actividad de aprendizaje : Juego armando arbolito

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

AREA CURRICULAR	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que". Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

III. ACTIVIDAD Y DESARROLLO DE LA SESION

JORNADA DIARIA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES RUTINAS SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION	<p><u>PLANIFICACIÓN:</u> Los niños deciden en que sector desean jugar, así como también establecen o recuerdan las normas de convivencia</p> <p><u>OGANIZACIÓN:</u> Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, utilizando su argolla.</p> <p><u>EJECUCIÓN:</u> los niños juegan libremente, la maestra observa los sectores y el juego de los niños, tratando de compartir con sus juegos, pero sin alterar la ejecución de ellos.</p> <p><u>ORDEN:</u> La maestra anuncia el cierre del</p>	Ramitas, semillas, hojas secas. Cola sintética, cinta adhesiva y tijeras, cajas de cartón, cartulinas, papeles: bond, lustre, crepé y de diversos tamaños.

	<p><i>juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Sectores.</i></p> <p>SOCIALIZACIÓN: <i>Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</i></p> <p><u>DE INGRESO</u> <i>(asistencia, tiempo, calendario, responsabilidades, palabras mágicas, normas de convivencia, cumpleaños)</i></p> <p style="text-align: center;">SESION DE APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">Hojas y semillas para mi trabajo</p> <p>Materiales: Ramitas, semillas, hojas secas. Cola sintética, cinta adhesiva y tijeras, cajas de cartón, cartulinas, papeles: bond, lustre, crepé y de diversos tamaños. Ficha del cuaderno de trabajo.</p> <p>Antes de la actividad: Prevemos los materiales naturales (hojas, semillas, otros), los colocamos en canastitas o cajas cubiertas por una tela, como también los otros materiales (goma, cinta adhesiva, plumones, lápices) que se necesitan.</p> <p>Inicio: Colocamos las canastitas o cajas sobre las mesas y las tapamos como para que no puedan mirar los niños y jugamos a adivinar.</p> <p>Invitamos a algunos niños a tocar por encima de la tela lo que hay adentro y decir qué sienten y qué podría ser; luego, si vemos conveniente pasamos la canastita para que todos toquen o no. También los motivamos a escuchar si suena al mover la canasta y comentamos si suenan igual todas las canastas, qué habrá adentro, podríamos jugar con lo que está adentro. Enfatizamos lo que les gusta jugar y los pone más felices a los niños y los motivamos permanentemente para su participación.</p>	<p>Ficha del cuaderno de trabajo. Arbolito en cartulina.</p>
--	--	---

	<p>Desarrollo: Creamos expectativa. Los niños destapan las canastas observando el material diverso, les recordamos que van a trabajar con este material lo que más les gusta jugar o lo que les hace felices, los invitamos a pensar qué harán. Luego, ellos tocan los materiales, observan sus texturas, relacionan objetos por propia iniciativa y eligen el material con el que van a trabajar. Les recordamos los acuerdos para cuidar el material y compartirlo.</p> <p>Cada niño efectúa su trabajo utilizando los materiales que ha elegido de las canastas, ya tiene la idea de lo que hará y refuerza lo que le gusta, trabaja con los materiales en la Ficha que con anterioridad la pega sobre un cartón o cartulina, acomoda y pega luego los materiales. Colocamos cerca de ellos materiales adicionales como cola sintética, cinta adhesiva y tijeras, los utilizan si consideran necesario. Siempre estamos atentas y acompañando a todos y cada uno de los niños durante los 30 minutos más o menos del tiempo destinado a este trabajo.</p> <p>Cierre: Los invitamos a colocar sus trabajos sobre una mesa o sobre un panel y reunidos en asamblea dialogamos con los niños acerca de lo que hicieron.</p>	
--	---	--

IV. EVALUACION: Lista de cotejo (si, no)

N°	Estudiantes	Indicadores e ítems				Calificación
		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que". Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.				
		Recuerda dos o más objetos visualizados de manera inmediata	Atención en las indicaciones	Reconoce mucho y poco, más que y menos que.	Cuenta y agrupa objetos.	
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN					
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER					
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO					
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO					
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA					
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON					
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE					
8	HIDALGO GENEPROSO ADRIANA MARIA					
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA					
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR					
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS					
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER					
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI					
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT					
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL					
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME					
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER					
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL					
19						
20						

SESION DE APRENDIZAJE 4.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. N° 508 Leticia
- 1.2 Nivel : Inicial
- 1.3 Fecha : 19/03/2018
- 1.4 Actividad de aprendizaje : Conocemos la evolución de la mariposa

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

<i>AREA CURRICULAR</i>	<i>COMPETENCIAS</i>	<i>CAPACIDADES</i>	<i>INDICADORES</i>
Comunicación:	Construye su corporeidad.	. Se expresa oralmente en lengua materna.	Responde preguntas en forma pertinente a su razonamiento

III. ACTIVIDAD Y DESARROLLO DE LA SESION

<i>JORNADA DIARIA</i>	<i>ESTRATEGIA METODOLÓGICA</i>	<i>RECURSOS</i>
<p>JUEGO EN LOS SECTORES</p> <p>RUTINAS</p> <p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION</p>	<p><u>PLANIFICACIÓN:</u> <i>Los niños deciden en que sector desean jugar, así como también establecen o recuerdan las normas de convivencia</i></p> <p><u>OGANIZACIÓN:</u> <i>Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, utilizando su argolla.</i></p> <p><u>EJECUCIÓN:</u> <i>los niños juegan libremente, la maestra observa los sectores y el juego de los niños, tratando de compartir con sus juegos, pero sin alterar la ejecución de ellos.</i></p> <p><u>ORDEN:</u> <i>La maestra anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Sectores.</i></p>	<p>Materiales: Papeles de colores (cuadrados y rectángulos), plumones, témperas, goma. Ficha del cuaderno de trabajo. Mariposa de papel.</p>

	<p>SOCIALIZACIÓN: <i>Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</i></p> <p>DE INGRESO <i>(asistencia, tiempo, calendario, responsabilidades, palabras mágicas, normas de convivencia, cumpleaños)</i></p> <p style="text-align: center;">SESION DE APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Las mariposas de papel</p> <p>Antes de la actividad: Preveamos los materiales que se necesitan para doblar los papeles y crear sus mariposas de diferentes colores. Colocamos en cada mesa, la cantidad suficiente de papel, goma y plumones para decorar sus obras.</p> <p>Desarrollo: Reunidos en asamblea invitamos a los niños a escuchar la historia de la “Oruga glotona”: “Había una vez, un huevecillo que reposaba sobre una hoja. Un domingo en la mañana salió el tibio sol, del huevo salió una oruga pequeña y muy hambrienta. En seguida empezó a buscar comida, el lunes comió una manzana, el martes comió dos peras, el miércoles comió tres plátanos, el jueves comió cuatro fresas, el viernes comió cinco mandarinas, el sábado comió todo cuanto pudo. Esa noche, tuvo un tremendo dolor de estómago y exclamó ¡Qué mal me siento! Al día siguiente era domingo otra vez; la oruga comió una hermosa hoja verde y se sintió mucho mejor.</p>	
--	---	--

	<p>Ya no tenía hambre, ni era una pequeña oruga. ¡Ahora era una oruga grande y Gorda! Construyó una casa (un capullo) y se encerró en ella por más de dos semanas.</p> <p>Un día hizo un agujero en el capullo, empujó un poco para salir y ¡se encontró convertida en una bellísima mariposa! (Adaptado del cuento de Eric Carle).</p> <p>Dialogamos con los niños sobre la oruga: ¿qué sucedió con la oruga?, ¿dónde se encerró?, ¿en quién se convirtió?, ¿conocen las orugas?, ¿dónde viven?, ¿de qué se alimentan?, ¿les gustaría doblar papel y crear mariposas?</p> <p>Entregamos la Ficha doblada, donde los niños dibujan y pintan las mariposas que quieren. También les entregamos la Ficha (pág. 263) para que pinten y adornen como quieran las dos mariposas de la derecha. Observan el instructivo que tiene, luego desprenden con cuidado las 4 mariposas que tienen, las doblan un poco por el centro y pegan un palito o paleta en el cuerpo de las mariposas jugando a hacerlas volar.</p> <p>Cierre:</p> <p>Los niños exponen sus producciones y comentan sobre sus mariposas: ¿cuántas hicieron?, ¿todas las mariposas son iguales?, ¿por qué?, ¿cuál les gusta más?</p> <p>Pedimos a los niños que cuenten a sus familias sobre la historia de la oruga glotona y en qué se convirtió.</p>	
--	---	--

IV. EVALUACION: Lista de cotejo (si, no)

N°	Estudiantes	Indicadores e ítems				Calificación
		Responde preguntas en forma pertinente a su razonamiento.				
		Identifica las partes de un cuerpo.	Sigue órdenes al unir objetos de izquierda a derecha mediante trazos	Escucha y responde preguntas.	Arma el juguete de papel.	
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN					
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER					
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO					
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO					
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA					
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON					
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE					
8	HIDALGO GENEPROSO ADRIANA MARIA					
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA					
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR					
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS					
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER					
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI					
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT					
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL					
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME					
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER					
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL					
19						
20						

SESION DE APRENDIZAJE 5.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. N° 508 Leticia
- 1.2 Nivel : Inicial
- 1.3 Fecha : 21/03/2018
- 1.4 Actividad de aprendizaje : Siguiendo pistas para encontrar el juguete

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

<i>AREA CURRICULAR</i>	<i>COMPETENCIAS</i>	<i>CAPACIDADES</i>	<i>INDICADORES</i>
Matemática: . Personal Social: . Comunicación:	Establece relaciones espaciales Convive y participa. Se comunica oralmente en lengua materna	Comunica y representa ideas matemáticas.	Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula, expresándolos -con material concreto y dibujos- en pictogramas sin escala

III. ACTIVIDAD Y DESARROLLO DE LA SESION

<i>JORNADA DIARIA</i>	<i>ESTRATEGIA METODOLÓGICA</i>	<i>RECURSOS</i>
JUEGO EN LOS SECTORES <i>RUTINAS</i> <i>SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION</i>	<p><u>PLANIFICACIÓN:</u> <i>Los niños deciden en que sector desean jugar, así como también establecen o recuerdan las normas de convivencia</i></p> <p><u>OGANIZACIÓN:</u> <i>Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, utilizando su argolla.</i></p> <p><u>EJECUCIÓN:</u> <i>los niños juegan libremente, la maestra observa los sectores y el juego de los niños, tratando de compartir con sus juegos, pero sin alterar la ejecución de ellos.</i></p> <p><u>ORDEN:</u> <i>La maestra anuncia el cierre del</i></p>	Mapa (croquis) del aula con fotos de la misma o dibujos similares en un papelógrafo. Cuatro juguetes de tamaño mediano atractivos para los niños, banderines de colores. Plumones, lápices de colores, crayolas.

<p><i>juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Sectores.</i></p> <p>SOCIALIZACIÓN: <i>Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</i></p> <p><u>DE INGRESO</u> <i>(asistencia, tiempo, calendario, responsabilidades, palabras mágicas, normas de convivencia, cumpleaños)</i></p> <p style="text-align: center;">SESION DE APRENDIZAJE</p> <p>En busca del tesoro</p> <p>Antes de la actividad: Elaboramos el croquis del aula en un papelógrafo y ponemos solo alguna referencia de donde están escondidos los objetos. Al llegar al aula escondemos los tesoros (juguetes) en varios lugares casi visibles para que sea fácil encontrarlos por los niños.</p> <p>Inicio: En asamblea les comunicamos a los niños que hemos traído juguetes para jugar la búsqueda de los tesoros en el aula, pero les decimos que no recordamos donde los hemos dejado. Les preguntamos qué podemos hacer para encontrarlos: “Hoy traje unos juguetes para ustedes pero no me acuerdo dónde los he dejado... ¿qué puedo hacer para encontrarlos?”. Escuchamos sus comentarios y los invitamos a indagar y buscar en los posibles lugares donde se encontrarían los juguetes perdidos.</p> <p>Desarrollo: Observamos el croquis con atención y luego nos dirigimos donde creemos que está el objeto escondido; podemos mediar para mantener el interés por la búsqueda, con palabras como: “me parece que los dejé cerca de la puerta...”, “después estuve por</p>	<p>Ficha del cuaderno de trabajo.</p>
--	---------------------------------------

	<p>la biblioteca...”, “luego pasé cerca del sector del hogar..., luego pase por el escritorio”, etc.</p> <p>Desde el punto de referencia se va trazando con los niños una línea hasta encontrar el objeto. Por ejemplo, si iniciaron en la puerta y se dirigieron al sector de biblioteca, se traza en el croquis una línea de la puerta hasta la biblioteca.</p> <p>Cuando encontramos el tesoro (el juguete u objeto) decimos que hemos encontrado el primer tesoro y lo dejamos visible para que sirva de punto de referencia. Le colocamos un banderín focalizando su ubicación y así sucesivamente con cada uno de los tesoros que vamos encontrando.</p> <p>Escuchamos las intervenciones de los niños en todo momento, los motivamos a buscar sus propias estrategias para encontrar los tesoros, recordemos que los puntos de referencia y los tesoros no deben ser más de cuatro. Conforme se van encontrando los tesoros se trazarán las líneas en el piso y luego en el croquis.</p> <p>Al concluir la actividad les preguntamos: ¿qué tesoro encontraron primero?, ¿dónde estaba?, ¿qué tesoro encontraron segundo?, ¿dónde estaba? Invitamos a los niños a que nos comuniquen sus desplazamientos y la ubicación de los objetos, por ejemplo: la muñeca estaba detrás de la... (puerta), el carrito estaba dentro del...(cajón del escritorio), los cubos estaban debajo de la... (cama del sector del hogar), damos la vuelta y caminamos unos pasos hacia adelante y encontramos otro tesoro... etc.</p> <p>Luego observamos el croquis completo (puesto en un lugar visible en el aula) y comentamos con los niños las estrategias que utilizaron para encontrarlos.</p> <p>Entregamos la Ficha N° 3. En ella encuentran su aula con los elementos que indicamos en la búsqueda, ubican el punto de referencia (puerta, escritorio, sector del hogar, estante de la biblioteca) y trazan líneas que indican los recorridos que han hecho durante el juego para encontrar los tesoros.</p>	
--	---	--

	<p>Cierre: Los niños colocan sus trabajos en el “Mural de mis trabajos”. Los invitamos a explicar lo que hicieron voluntariamente, aprovechamos el momento para hacer preguntas y reforzar lo aprendido: ¿les gustó el juego?, ¿cuántos tesoros encontramos?, ¿qué trazos han hecho?, ¿cuál fue el tesoro que encontraste primero?, ¿cuál fue el último?, ¿este tesoro estaba cerca o lejos de la puerta?, ¿qué tesoro estaba al lado de este otro?, etc.</p>	
--	---	--

IV. EVALUACION: Lista de cotejo (si, no)

N°	Estudiantes	Indicadores e ítems				Calificación
		Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula, expresándolos -con material concreto y dibujos- en pictogramas sin escala.				
		Repite dos o más objetos visualizados de manera secuencial de un cuento	Sigue con la vista, sin mover la cabeza la posición izquierda y derecha a la orden de posición de los objetos	Sigue la información o pista.	Sigue con la vista, sin mover la cabeza el movimiento circular de un objeto	
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN					
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER					
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO					
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO					
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA					
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON					
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE					
8	HIDALGO GENEPROSO ADRIANA MARIA					
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA					
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR					
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS					
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER					
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI					
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT					
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL					
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME					
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER					
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL					
19						
20						

SESION DE APRENDIZAJE 6.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. N° 508 Leticia
- 1.2 Nivel : Inicial
- 1.3 Fecha : 23/03/2018
- 1.4 Actividad de aprendizaje : Describo mi juguete favorito.

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

AREA CURRICULAR	COMPETENCIA	capacidad	indicador
COMUNICACIÓN Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas	EXPRESION Y COMPRENSIÓN Oral;	Elabora oraciones completas y compuestas que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándolas con correcta pronunciación y estructuración	· Comparte sus experiencias personales. * Expone temas encargados Describe las características de un objeto

III. ACTIVIDAD Y DESARROLLO DE LA SESION

JORNADA DIARIA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES RUTINAS SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION	<p><u>PLANIFICACIÓN:</u> Los niños deciden en que sector desean jugar, así como también establecen o recuerdan las normas de convivencia</p> <p><u>OGANIZACIÓN:</u> Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, utilizando su argolla.</p> <p><u>EJECUCIÓN:</u> los niños juegan libremente, la maestra observa los sectores y el juego de los niños, tratando de compartir con sus juegos, pero sin alterar la ejecución de ellos.</p> <p><u>ORDEN:</u> La maestra anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Sectores.</p>	

	<p>SOCIALIZACIÓN: Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</p> <p>DE INGRESO (asistencia, tiempo, calendario, responsabilidades, palabras mágicas, normas de convivencia, cumpleaños)</p> <p style="text-align: center;">SESION DE APRENDIZAJE</p> <p>El día anterior se solicita a los niños que traigan su juguete favorito para mostrarlo en la clase.</p> <p>ACTIVIDADES DE INICIO. Con su juguete favorito en la mano, solicitado el día anterior para el desarrollo de esta sesión se sientan formando una media luna observamos que cada niño tiene un juguete favorito luego jugamos a la pelota curiosa.</p> <p>ACTIVIDADES DE DESARROLLO. La maestra hace rodar la pelota hacia uno de los niños. El niño que le llega la pelota este se pone de pie y muestra su juguete favorito describiéndolo y/o exponiendo las actividades que realiza con él. Pasan todos los niños.</p> <p>ACTIVIDADES DE CIERRE. Preguntamos ¿te gustó traer tu juguete favorito? ¿cómo te sentiste? ¿Te gustaría traer otro objeto de tu casa? ¿Por qué? Materiales juguete Favorito</p>	<p>JUGUETES VARIADOS</p>
--	---	--------------------------

IV. EVALUACION: Lista de cotejo (si, no)

N°	Estudiantes	Indicadores e ítems	C
----	-------------	---------------------	---

		Comparte sus experiencias personales. Expone temas encargados		Describe las características de un objeto	
		Repite dos o más objetos visualizados de manera secuencial de un cuento.	Visualiza atentamente el rebote de pelota	Expone en confianza el objeto que le agrada..	Sigue con la vista, sin mover la cabeza la posición izquierda y derecha a la orden de posición de los objetos..
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN				
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER				
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO				
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO				
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA				
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON				
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE				
8	HIDALGO GENE BROSO ADRIANA MARIA				
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA				
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR				
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS				
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER				
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI				
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT				
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL				
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME				
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER				
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL				
19					
20					

SESION DE APRENDIZAJE 7.

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa : I.E.I. . N° 508 Leticia

1.2 Nivel : Inicial

1.3 Fecha : 26/03/2018

1.4 Actividad de aprendizaje : Jugamos con el dominó

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

AREA CURRICULAR	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA ORALMENTE	UTILIZA ESTRATEGICAMENTE VARIADOS RECURSOS EXPRESIVOS	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS CREA DIVERSOS ARTISTICOS
PSICOMOTRICIDAD	DESARROLLO PSICOMOTOR	.REALIZA ACCIONES VARIADAS MOTRICES CON AUTONOMIA	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD

III. ACTIVIDAD Y DESARROLLO DE LA SESION

JORNADA DIARIA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES	<p><u>PLANIFICACIÓN:</u> Los niños deciden en que sector desean jugar, así como también establecen o recuerdan las normas de convivencia</p> <p><u>OGANIZACIÓN:</u> Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, utilizando su argolla.</p> <p><u>EJECUCIÓN:</u> los niños juegan libremente, la maestra observa los sectores y el juego de los niños, tratando de compartir con sus juegos, pero sin alterar la ejecución de ellos.</p> <p><u>ORDEN:</u> La maestra anuncia el cierre del</p>	
RUTINAS		

<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION</p>	<p><i>juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar.</i></p> <p><i>Sectores.</i></p> <p>SOCIALIZACIÓN: <i>Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</i></p> <p>DE INGRESO <i>(asistencia, tiempo, calendario, responsabilidades, palabras mágicas, normas de convivencia, cumpleaños</i></p> <p style="text-align: center;">SESION DE APRENDIZAJE</p> <p>JUGANDO CON LOS DOMINO CON FIGURAS</p> <p>ACTIVIDAD DE INICIO: En asamblea presentamos el juego domino grande y motivamos a los niños a jugar</p> <p>ACTIVIDAD DE DESARROLLO: Salimos al patio y nos colocamos en circulo. pedimos a los niños que cojan una ficha del dominio y nosotras colocamos la ficha doble en el piso (la que tiene el mismo dibujo en las dos partes luego preguntamos que figuras tienen? dejamos que ellos mismos descubran que ficha corresponde pedimos a los niños que la tiene lo coloque al lado de la figura que está en el piso teniendo en cuenta que en el domino se forman líneas rectas. motivamos con preguntas como ¿Quién tiene la figura que continua?¿tendrán todos las fichas la misma cantidad?¿qué podemos hacer para encontrar la ficha que continua el juego finaliza cuando colocamos todas las fichas. Durante el juego. Una vez en el aula le entregamos la ficha N° 1 (pag.231) para que la observen y comienzan a jugar en pares</p> <p>ACTIVIDAD DE CIERRE: Comentamos en asamblea sobre las cantidades que tienen sus fichas si les gusto sus juegos como han jugado si se respetaron las reglas del juego, les invitamos a llevar a casa para jugar en familia</p>	<p><i>papelote plumones Crayolas hojas papel crepe Gomas etc. Juguete domino.</i></p>
--	--	--

IV. EVALUACION: Lista de cotejo (si, no)

N°	Estudiantes	Indicadores e ítems				Calificación
		Lee diversos tipos de textos escritos crea diversos artísticos		se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		
		Repite dos o más objetos visualizados de manera secuencial de un cuento	Manipula el objeto	Demuestra movimiento fino.	Repite dos o más objetos visualizados de manera secuencial de un cuento	
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN					
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER					
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO					
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO					
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA					
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON					
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE					
8	HIDALGO GENE BROSO ADRIANA MARIA					
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA					
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR					
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS					
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER					
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI					
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT					
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL					
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME					
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER					
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL					
19						
20						

SESION DE APRENDIZAJE 8.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I. N° 508 Leticia
- 1.2 Nivel : Inicial
- 1.3 Fecha : 28//03/2018
- 1.4 Actividad de aprendizaje : Jugamos y compartimos los juguetes

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

<i>AREA CURRICULAR</i>	<i>COMPETENCIAS</i>	<i>CAPACIDADES</i>	<i>INDICADORES</i>
<i>PERSONAL SOCIAL</i>	<i>AFIRMA SU IDENTIDAD.</i>	<i>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL EMOCIONAL IDENTIDAD PERSONAL. AUTONOMIA. Toma decisiones realiza actividades con independencia y seguridad según sus deseos, necesidades e intereses</i>	Expresa con seguridad sus opiniones sobre diferentes actividades “me gusta jugar con la pelota”. Habla de las situaciones en que vive y/o de los personajes y hechos ocurridos en la historia que escucha siguiendo el orden en que se presentan.

III. ACTIVIDAD Y DESARROLLO DE LA SESION

<i>JORNADA DIARIA</i>	<i>ESTRATEGIA METODOLÓGICA</i>	<i>RECURSOS</i>
<i>JUEGO EN LOS SECTORES RUTINAS SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION</i>	<i>PLANIFICACIÓN: Los niños deciden en que sector desean jugar, así como también establecen o recuerdan las normas de convivencia ORGANIZACIÓN: Los niños se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia, utilizando su argolla. EJECUCIÓN: los niños juegan libremente, la maestra observa los sectores y el juego de los niños, tratando de compartir con sus</i>	<i>plumones Crayolas hojas papel crepe Gomas etc.g</i>

	<p>juegos, pero sin alterar la ejecución de ellos. ORDEN: La maestra anuncia el cierre del juego con 10 minutos de anticipación, para que los niños puedan ir terminando su trabajo y comiencen a ordenar los juguetes en su lugar. Sectores. SOCIALIZACIÓN: Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</p> <p>DE INGRESO (asistencia, tiempo, calendario, responsabilidades, palabras mágicas, normas de convivencia, cumpleaños)</p> <p style="text-align: center;">SESION DE APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">MI JUGUETE FAVORITO</p> <p><u>ACTIVIDAD DE INICIO:</u> En la asamblea se invita a un niño y niña que saque de la biblioteca la botella mágica (que contiene lindas lecturas para descubrir) la docente pregunta a todos ¿que nos trajo hoy? Los niños observan infieren y comentan el texto ¿de qué trata? ¿Qué dirá? ¿Cuál será el título? La docente les lee el poema con la entonación adecuada.</p> <p style="text-align: center;"><i>La gata tilota Juega con la pelota Con mucha destreza La golpea con la cabeza</i></p> <p>Después dialogan sobre lo leído ¿les gusto el poema? ¿De qué trataba el poema? ¿Con que jugaba tilota? ¿Cómo jugaba? ¿Ustedes creen que se divertía? ¿Por qué? A ustedes con que juguetes les gusta jugar? ¿Cuáles son sus juguetes preferidos? ¿Por qué? ¿a que juegan con ello? ¿de qué material están hecho? ¿a que juegan con ellos?</p> <p><u>ACTIVIDAD DE DESARROLLO:</u> Antes del discuro: la docente invita a los niños a sentarse en círculo cada uno con el juguete que trajo de su casa, les pide que cuente voluntariamente sobre el nombre del juguete sus características y como juegan con ellos. Los niños se organizan en grupo para jugar con sus juguetes</p>	<p>Papelote. Plumones, temperas, hojas, goma etc. Juguetes variados</p>
--	---	---

	<p><i>eligen espacio en el aula y fuera de ella para su juego. La docente los acompaña, se acerca a cada grupo y observa el juego, solo interviene si los niños así lo piden. En el aula crean y organizan un nuevo sector por grupos y ordenan los juguetes de acuerdo a una característica perceptual, tipo de juguete color forma tamaño con la ayuda de la docente los cuentan comparan cantidades y ordenan sobre la mesa</i></p> <p><i>Durante el discurso:</i> <i>se les entrega a los niños la ficha de trabajo la observan y en los círculos dibujaran los juguetes que más les a gustado luego irán al sector de la juego teca para comprobar de los juguetes que dibujado. Después pintan según el número de casilleros de la barra comenzando desde abajo.</i></p> <p><i>Después del discurso:</i> <i>la docente anima a los niños y niñas a que comenten libremente sobre lo que dibujaron al finalizar resalta lo importante que es compartir los juguetes con amigas y amigos</i></p> <p>.</p> <p><u>ACTIVIDAD DE CIERRE:</u> <i>los niños expresan lo que hicieron ¿Qué hemos hecho el día de hoy? ¿les gusto? ¿Cómo se sintieron? ¿todos participaron?</i></p>	
--	--	--

IV. EVALUACION: Lista de cotejo (si, no)

N°	Estudiantes	Indicadores e ítems				Calificación
		Expresa con seguridad sus opiniones sobre diferentes actividades “me gusta jugar con la pelota		Habla de las situaciones en que vive y/o de los personajes y hechos ocurridos en la historia que escucha siguiendo el orden en que se presentan		
		Observa objeto y habla de su juguete favorito.	Menciona los usos que brinda su juguete	Identifica las partes de su cuerpo.	Discrimina colocando los objetos donde correspond e por color, tamaño.	
1	CALDERON RAMIREZ ZAID MILAN					
2	DOROTEO ASCA LYAN BECKER					
3	DEXTRE ALVA FREDHI ALVARO					
4	ESPINOZA ATERO MARCOS ALEJANDRO					
5	EFFIO VARGAS STACY VERONICA					
6	GAYTAN DAMIAN OLIVERT EDSON					
7	GIRON LOYOLA SABRINA SOLANGE					
8	HIDALGO GENE BROSO ADRIANA MARIA					
9	INGA CALDERON KAZUMY JHANELA					
10	LAULATE MELGAREJO AXEL AMIR					
11	LOZA ZAMUDIO ZADRAK NEHEMIAS					
12	JACINTO RAMIREZ THIAGO ALEXANDER					
13	MOYA SIFUENTES YASUMI YURI					
14	MENDEZ JULCA JADHIRA MONSERRAT					
15	PAJUELO ZAMUDIO NEYMAR LIONEL					
16	PAJUELO ZAMUDIO LIONEL JAIME					
17	PAJUELO JIMENEZ ENZO ALEXANDER					
18	RAMIREZ CERNA LUANNA KRISTEL					
19						
20						

PLANILLA JUICIOS DE EXPERTOS

SEÑOR ESPECIALISTA SE LE PIDE SU COLABORACION PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO DENOMINADO "LISTA DE COTEJO DE LA PERCEPCION VISUAL" BRINDE LA EVALUACION SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. QUEDA ABIERTA CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO.

APELLIDOS Y NOMBRES: PORTILLA QUISPE LADY MEDALID

FORMACION ACADÉMICA: LICENCIADA EN EDUCACIÓN

CARGO ACTUAL: DOCENTE DE AULA

TÍTULO DE LA TESIS: "APLICACIÓN DEL PROGRAMA EL JUGUETE COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 508 LETICIA DE BARRANCA, 2018".

N°	CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al (los) objetivo (s) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuada.	X		
4	Los ítems del instrumento responden a la operacionalización de la variable.	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación.			

RECOMENDACIONES:

.....

.....

Firma



LADY MEDALID PORTILLA QUISPE
DNI: 43141067
ladyvian23@hotmail.com

PLANILLA JUICIOS DE EXPERTOS

SEÑOR ESPECIALISTA SE LE PIDE SU COLABORACION PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO DENOMINADO "LISTA DE COTEJO DE LA PERCEPCION VISUAL" BRINDE LA EVALUACION SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. QUEDA ABIERTA CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO.

APELLIDOS Y NOMBRES: RODRIGUEZ NORABUENA ERICKA MARITZA

FORMACION ACADÉMICA: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE.

CARGO ACTUAL: PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO DE LA TESIS: "APLICACIÓN DEL PROGRAMA EL JUGUETE COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 508 LETICIA DE BARRANCA, 2018".

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

RECOMENDACIONES:

.....

.....

Firma


 Ericka M. Rodriguez Norabuena
 DNI: 15764923
 CEL: 967179978

PLANILLA JUICIOS DE EXPERTOS

SEÑOR ESPECIALISTA SE LE PIDE SU COLABORACION PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO DENOMINADO "LISTA DE COTEJO DE LA PERCEPCION VISUAL" BRINDE LA EVALUACION SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. QUEDA ABIERTA CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO.

APELLIDOS Y NOMBRES:.....SANTILIANA ALVARADO FIORELLA.....

FORMACION ACADÉMICA:.....LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE.....

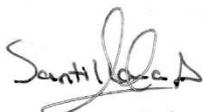
CARGO ACTUAL.....PROFESORA EDUCACIÓN INICIAL.....

TÍTULO DE LA TESIS: "APLICACIÓN DEL PROGRAMA EL JUGUETE COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 508 LETICIA DE BARRANCA, 2018".

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

RECOMENDACIONES:.....

Firma


 FIORELLA SANTILIANA ALVARADO
 DNI : 44992242
 fiorela_1475@hotmail.com

