



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS INFANTILES MEJORA EL LOGRO
DE LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR SHADAI –DISTRITO DE SANTA
2018.**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora: Tirado Vergaray Julissa

Asesora: Graciela Pérez Moran

Chimbote – Perú

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Pbro. Dr. Segundo Díaz Flores
Presidente

Mgtr. Sofia Carhuanina Calahuala
Miembro

Mgtr. Lita Jiménez López
Miembro

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por protegerme
durante todo mi camino y darme fuerzas
para superar obstáculos y dificultades a
lo largo de toda mi vida

Son muchas las personas que han formado parte de mi
vida profesional a las que me encantaría agradecerles
su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en
los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están
aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en
mi corazón, sin importar en donde estén quiero
darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo
que me han brindado
y por todas sus bendiciones.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar si los juegos infantiles mejora el logro de aprendizajes de los niños de 4 años de la institución educativa particular SHADAI- distrito de santa 2018. La metodología tuvo el diseño experimental y se aplicó la observación y las sesiones de aprendizaje a 15 niños de 4 años de edad del nivel inicial. Se concluyó que la estrategia didáctica utilizada por los docentes es tipo dinámico. Los resultados obtenidos de la investigación es que según la edad del niño y teniendo en cuenta que cada etapa es diferente tal como lo describe el perfil del niño de 4 años de edad en el DCN dichos juegos a desarrollar habilidades mentales en el niño y por ende mejora el aprendizaje de los niños y lo realizan tanto con sus padres y con la docente de aula.

Palabras clave: juegos infantiles, metodología y niño.

ABSTRACT

The objective of the present investigation is to determine whether children's games improve the achievement of learning of children of 4 years of the private educational institution "Shadai-district of Santa 2018". The methodology has the experimental design and the observation and learning sessions were applied to 15 children of 4 years of age of the initial level. It is concluded that the didactic strategy used by teachers is a dynamic type. The results obtained from the research is that according to the age of the child and taking into account that each stage is different as described by the profile of the 4-year-old child in the DCN said games to develop mental abilities in the child and therefore It improves children's learning and they do it with both their parents and the classroom teacher

Keywords: Children's Games, Methodology and child

CONTENIDO

Hoja de firma de jurado y asesor	ii
Agradecimiento	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Contenido	vi
I.Introducción.....	01
II.Revisión literaria	
2.1. Antecedentes.....	05
2.2. Bases teóricas.....	08
2.2.1. El juego.....	08
2.2.1.1. Juegos sensoriales.....	10
2.2.1.2 Juegos motrices.....	10
2.2.1.3. Juegos psicológicas.....	10
2.2.1.4 Juegos sociales.....	10
2.2.1.5 Juegos imitativos.....	10
2.2.1.6 Juegos desocupados.....	10
2.2.1.7 Juegos solitarios.....	10
2.2.1.8 Juegos de espectador.....	11
2.2.1.9 Juegos paralelos.....	11
2.2.1.10 Juegos asociados.....	11
2.2.1.11 Juegos Cooperativos.....	11
2.3 tipos de juegos.....	12
2.3.1 juego sensoriomotor y práctico.....	12
2.3.2 juego simbólico o imaginativo.....	12

2.3.3. Juego social.....	13
2.3.4 juego constructivo.....	13
2.3.5 juego de reglas	13
2.4 estudio de las clases de juego en el desarrollo del niño.....	13
2.4.1 Juegos sociales.....	14
2.4.2 Juegos cooperativos u organizado.....	14
2.4.3 Juego paralelo.....	14
2.4.4 Juegos no sociales.....	14
2.4.5 Conducta desocupada.....	14
2.4.6 Conducta de observación independiente y solitario.....	15
2.5 Las teorías del juego.....	15
2.5.1 Teoría de descanso.....	16
2.5.2 Teoría de recreación.....	16
2.5.3 Teoría de exceso de energía.....	16
2.5.4 Teoría de recapitación.....	16
2.5.5 Teoría cognitiva de Piaget.....	16
2.5.6 Teoría psicoanalista	16
2.5.7 Teoría psicoanalista de Freud.....	17
2.5.8 Teoría de Erickson.....	17
2.5.9 Teoría Thorndike.....	17
2.6 patrones fundados del juego.....	17
2.6.1 La cantidad de actividades del juego disminuyen con la edad.....	17
2.6.2 Los juegos se hacen cada vez más sociales.....	17
2.6.3 Los juegos de la niñez pasa de informales a formales.....	18

2.6.4 Los juegos predicen la adopción de los niños.....	18
2.7 objetivos del juego.....	18
2.7.1 En lo social.....	18
2.7.2 En lo emocional.....	18
2.7.3 En lo intelectual.....	18
2.7.4 En lo físico.....	18
2.8 elementos del juego.....	19
2.9 funciones del juego.....	19
2.9.1 Función educativa.....	19
2.9.2 Función social.....	19
2.10 Características de juego.....	19
2.11 La importancia del juego.....	20
2.12 Perfil del niño de 04 años de edad.....	22
2.13 Definición de aprendizaje.....	23
2.13.1 Punto de vista conductista.....	23
2.13.2 Punto de vista cognitivo.....	23
2.14 Tipos de aprendizaje.....	24
2.14.1 Aprendizajes mentales.....	24
2.14.2 Aprendizajes emocionales.....	24
2.14.3 Aprendizaje social.....	24
2.14.4 Aprendizajes motores.....	24
2.15 Enfoque metodológicos del aprendizaje.....	25
2.15.1 Enfoque conductual.....	25
2.15.2 Enfoque reproductivo.....	26

2.15.3 Enfoque colaborativo.....	27
2.15.4 Enfoque cooperativo.....	28
2.15.5 Enfoque de aprendizaje significativo.....	28
2.15.6 Enfoque constructivo.....	29
2.16 Recursos como soporte de aprendizaje.....	30
2.17 Momentos didácticos de los juegos	31
2.18 Niveles de logro de los aprendizajes	31
III. Hipótesis	32
IV. Metodología	32
4.1 Diseño de investigación	32
4.2 Población y muestra	32
4.3 Operacionalización de la variable.....	33
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
4.4.1 Técnicas	36
4.4.1.1 Observación	36
4.4.2 Instrumento.....	37
4.4.2.1 Lista de cotejo.....	37
4.4.2.2 Registro de observación.....	37
4.4.2.3 Sesiones de aprendizajes.....	37
4.5 Plan de análisis	39
4.6 Matriz de consistencia	40
4.7 Principios éticos	41
V. Resultados.....	41
5.1 Análisis de los resultados.....	54

VI. Conclusiones.....	58
VII. Referencias Bibliográficas.....	59
VIII Anexos.....	61

ÌNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra de niños de las Institución Educativa del nivel inicial ámbito del distrito de Santa	34
Tabla 2. Matriz de operacionalización	35
Tabla 3. Validez de contenido por criterio de la docente de aula del cuestionario respecto a los juegos educativos desarrollados por los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución EP SHADAI Santa	39
Tabla 4 Matriz de consistencia	40
Tabla 5 logro de aprendizajes de los niños a través de un pre test	50
Tabla 6 diseño y aplicación de los juegos infantiles a través de sesiones	51
Tabla 7 logro de los aprendizajes a través de un post test	52
Tabla 8 logro de los aprendizajes de pre test y post test	53

ÌNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pre test	50
Figura 2. Sesiones de aprendizajes	51
Figura 3. Post test.....	52
Figura 4. Pre test y Post test.....	53

I. INTRODUCCIÓN

Las docentes deben incursionar en el conocimiento que trae los paradigmas para transmitir los conocimientos de hoy es necesario tienen un compromiso, por esta razón una de las preocupaciones más resaltantes en la educación inicial es la forma como se enseña; es decir que juegos infantiles se emplean para adquirir aprendizajes significativos en los estudiantes. Se puede decir que en su mayoría hay docentes que desconocen las innovaciones en el ámbito educativo, eso se puede ver en el rendimiento académico de los estudiantes; en los juegos se busca simplificar y optimizar el aprendizaje y a menudo un estudiante, que dedica el tiempo al estudio no logra los resultados propuestos y el secreto no es estudiar más, sino buscar la actitud adecuada ante el aprendizaje, aprovechar a lo máximo los recursos y aplicar juegos que faciliten un aprendizaje más metódico y personalizado.

Para nadie es un misterio hoy en día que el aprendizaje se da a través de lo que vemos y observamos a nuestro alrededor, acompañada con la actividad motriz que todo el edificio del conocimiento y la configuración de la personalidad se sustentan, los juegos infantiles que utiliza la docente, la interacción de los niños con su próximo y en el permanente diálogo emocional que posibilita la adaptación al medio.

En las instituciones educativas se observó que hay dificultades en el aprendizaje de los niños provienen en buena parte por la falta de aplicación de juegos infantiles adecuadas donde se concentra en fallas de motivación, creatividad e innovación sobre todo si a esto se le añade cierta estructura familiar y la conflictividad emocional que conllevan los niños a la escuela, en unos años en los que la exigencia del medio es máxima, se constituirá, sin dudas, un problema de aprendizaje.

Los primeros años de vida del individuo son vitales para propiciar acciones que incidirán en forma decisiva en el desarrollo posterior de todos sus aspectos. Es un período sensible y vulnerable en el ámbito de salud, alimentación, cuidado psicológico y el desarrollo de la personalidad. Desde esta perspectiva, se puede considerar a la educación inicial como un factor de desarrollo humano que brinda a la niña y el niño de 0 a 6 años, los procesos educativos oportunos y pertinentes a las necesidades, intereses y nivel de desarrollo del infante, con el objeto de favorecer aprendizajes y experiencias significativas que permitan potenciar dicho nivel en las áreas físicas, cognoscitivas, del lenguaje, psicomotora y socio emocional.

Dada la importancia de la Educación Inicial, señala que es una edad donde se: comienza a poner más énfasis en la aplicación de juegos adecuados que ayudaran en el aprendizaje de los niños teniendo en cuenta los movimientos del cuerpo, canciones videos, etc., descubrimiento de su estructura corporal y su relación con la naturaleza, parece ser que muchas actitudes psicológicas, conductas emocionales, habilidades psicomotoras y otros elementos inherentes al desarrollo de la personalidad comenzaron a configurarse desde esos instantes.

No queda la menor duda, que dentro de los juegos infantiles ; el juego es un medio que facilita la estimulación del niño en su proceso integral, lo cual puede ser acompañada con estímulos sonoros musicales donde se conjuguen juegos y canciones que permitan coordinar, tanto las actividades dactilares (discriminación, tonicidad, lateralidad) como los desplazamientos en tiempo y espacio, juegos de opuestos, sincronización y disociación, diferenciación de movimientos cíclicos y a cíclicos, etc.

El abordaje de estas dificultades se llevó a cabo con la preocupación de conocer los juegos infantiles que los niños desarrollan en las instituciones educativas particulares de educación inicial.

La investigación se deriva de la línea de Investigación de la ULADECH de la carrera de Educación Intervenciones Educativas con Estrategias Didácticas bajo el Enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular de Perú.

A partir de esta problemática, para el siguiente proyecto de la investigación se planteó como problema ¿De qué manera los juegos infantiles mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular SHADAI-Distrito de santa 2018?

Como objetivo general se planteó, determinar si los juegos infantiles mejoran el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular SHADAI-Distrito de santa 2018.

Objetivos específicos: identificar el logro de los aprendizajes de los niños a través de un pre test, diseñar y aplicar los juegos infantiles a través de sesiones, estimar el logro de los aprendizajes luego de post test ,estimar el nivel de significancia logro de los aprendizajes a través de un pre test y pos test.

La pertinencia de la investigación con los intereses profesionales, se justificó en la necesidad de que los docentes adquieran mayor conocimiento de los juegos infantiles para lograr eficiencia y eficacia en el quehacer cotidiano con los educandos y logren desarrollar en mejores condiciones y ventajas su labor, con afecto,

optimismo, buen clima emocional, la que incidirá positivamente en el desarrollo de la cultura y los conocimientos individuales y colectivos dentro de la comunidad, y conocer también el logro de aprendizaje de los estudiantes.

Así mismo la pertinencia de la investigación con los intereses institucionales se relaciona con el campo teórico, se recopiló y sistematizó los sustentos teóricos sobre estrategias didácticas de las docentes. La relevancia social, trascendencia, utilidad y beneficios respecto a los intereses profesionales de los docentes pertenecientes a las I. E. involucrados en la investigación, así también como para que la información obtenida tenga implicaciones prácticas para otras Instituciones Educativas.

La factibilidad de la investigación consiste en la disponibilidad de recursos, el tiempo de la aplicación del instrumento se realizó en ocho sesiones aprendizajes, el acceso en la recolección de datos tenemos la colaboración desinteresada e incondicional de la comunidad educativa, por cuanto los resultados de la investigación son de su interés. Los gastos han sido autofinanciados por la investigadora, quien tiene los conocimientos necesarios para materializar la presente investigación gracias a la formación académica y experiencia laboral que conllevan a la viabilidad.

En relación al valor teórico de este estudio, el mismo está dado por el conjunto de conocimientos que se manejan sobre los juegos infantiles, con la finalidad de aportar explicaciones científicas acerca de la problemática de la aplicación de juegos en educación inicial donde se utilizan diversos juegos son para mejorar el proceso de enseñanza que tan importante es para los niños, sin olvidar que nos ayudar a lograr nuestros objetivos propuestos con nuestros niños, permite seleccionar y evaluar nuestra labor pedagógica que puede ser atendida como una función del ser humano, con el fin de

permitir al individuo un desarrollo integral, favorecen la preparación preescolar, creando situaciones donde el niño pueda ser motivado el conocimiento que adquiriera pueda ser descubierto por el mismo a través de juegos infantiles , que el docente emplee así este aprendizaje nunca se olvide y pueda ser significativo.

En relación al valor metodológico de este trabajo se fundamenta en que los resultados obtenidos en la investigación pudieran motivar a otras personas que estén inmersos al ámbito educativo a través de la aplicación conveniente de los juegos infantiles con el fin de mejorar el aprendizaje de los niños y niñas.

En relación al valor práctico el trabajo se justifica en la medida que los instrumentos de recolección de información que se construya para la recopilación de los datos relativos al problema pudieran ser tomados en cuenta en otras investigaciones para el logro de aprendizajes de calidad.

La investigación es cualitativa de diseño explicativo, la muestra está conformada por un aula con estudiantes de inicial de 4 años de edad de la Institución Educativa SHADAI del distrito de Santa Cruz del Valle Hermoso 2018. Se utilizara la estadística explicativa para la explicación de los objetivos propuestos.

Se concluye que cada etapa es diferente tal como lo describe el perfil del niño de 4 años de edad en el DCN y dichos juegos van a desarrollar habilidades mentales en el niño y lo realizan tanto con sus padres y con la docente de aula.

II. REVISIÓN LITERARIA

2.1. Antecedentes:

Oria (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: Se define como la expresión máxima del carácter lúdico del niño(a), constituye una actividad fundamental libre, continua, espontánea y dinámica porque no existen normas fijas, el niño(a) pre escolar convierte el juego cualquier actividad a través de la cual se desarrollan las funciones básicas de formación de valores y actividades que posibilitan la incorporación a la vida social: trabajo en equipo, recrearse, desarrollar sus imaginación e intuición, liberar y reconocer su expresividad, desarrollara habilidades intercambiar sus puntos de vista.

“El juego es el más aceptado, y es esencialmente activo porque sus actos tiene que desenvolverse de acuerdo al grado de desarrollo mental. El juego es esencial de la vida infantil y debe ser respetado”.

Paz, (2010) realizó una investigación sobre “Juegos como estrategia didáctica en el nivel inicial con niños de 4 y 5 años de las Instituciones Educativas del distrito de Chimbote en el año académico 2010” en Perú; el objetivo de esta investigación fue describir las posibilidades que ofrece el juego desde las perspectivas de los docentes como estrategia de enseñanza y aprendizaje trabajo con niños de Educación Inicial de 4 y 5 años

de las Instituciones educativas del distrito de Chimbote, utilizo una metodología cualitativa, concluyendo que : “El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas, ya que el niño adquiere mejora la comprensión del mundo que lo rodea, el ira descubriendo nociones que le favorecerán sus aprendizajes futuros.”

Ortiz , (2010) Cita a kart Cross, quién descubrió el juego como ejercicio preparativo para la vida seria, hace del juego un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto, tienen por objeto desarrollar los instintos heredados, todavía no formados y que por eso no pueden realizar todavía su misión debidamente, así e niño(a) durante el juego simbólico imita al hombre en muchas de sus acciones.

Bartolomé, (2001) “El juego infantil constituye en el niño una expresión fundamental de su manera de ser, el niño toma el juego muy en serio según su edad, pues a través de él puede expresar sus sentimientos y sus preocupaciones en el juego, se autoafirma. Sirviéndose para liberarse de sensaciones como la de ser más débil de la familia incluso sus impulsos prohibidos encuentran salidas mediante el juego.

Vilca ,(2012) En su tesis “La naturaleza de las estrategias didácticas empleadas en el área de comunicación” tuvo como objetivo general determinar la naturaleza de las variables de la investigación: Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y logro de aprendizaje en el área de comunicación del nivel inicial de las Instituciones educativas comprendidas en el casco urbano de la provincia de Huarney en el año 2011. La metodología que se utilizó en la investigación fue la descriptiva ya que el propósito fue describir el comportamiento de las variables la población de estudio estuvo conformado por 14 docentes y 347 estudiantes en el nivel inicial de las instituciones educativas

comprendidas en el ámbito de la provincia de Huarmey –casco urbano. A los 14 docentes se les aplicó como instrumento el cuestionario, para obtener datos respecto a la variable estrategias didácticas. Concluye que: El juego tiene para el niño la posibilidad de la vía de expresión de sus afectos, deseos, frustraciones, desde que el niño empieza. El juego simbólico puede transformarse en la vía regia a inconsciente y aunque no todo juego lo sea.

Se puede distinguir entre otros. El juego simple (jugar por jugar), el defensivo y el de expresión de conflictos.

Amato y krith, ,(1994) ejecutaron un estudio titulado “Las estrategias didácticas y su incidencia en los logros de aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la Educación Básica Regular, de las Instituciones Educativas en el distrito de Casma -Ancash en el año 2009” en Chimbote. La investigación tuvo como objetivo demostrar que las estrategias didácticas están relacionadas significativamente con los logros de aprendizaje, del nivel inicial en las Instituciones Educativas del distrito de Casma. El estudio fue descriptivo basado en un enfoque empírico analítico; utilizando el diseño correlacionar. Los niños aun los pendencieros no siempre son agresivos ¿qué circunstancias producen sus cólera?, es decir viendo a su familia desunida intenta refugiarse en uno de sus padres, se encuentra frustrado, impedido para alcanzar sus objetivo dado que en el proceso de sus crecimiento. Se inclina hacia las drogas, pandillajes, tienden a fumar constantemente y es que los niños guardan resentimiento, mala adaptación, sufrimiento y congoja emocional.

Glanzer (2000), efectuó el trabajo de investigación basado en la “Estrategias didácticas utilizadas por el docente y logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial en las instituciones educativas comprendidas

en la urbanización las quintanas – Trujillo en el primer trimestre del año académico 2011” “los juegos”: En la actualidad debida al avance de la tecnología existen tipos de juegos que sus contenidos pueden resultar nocivos para nuestra infancia porque están cargados de agresividad y además son pasivos porque no existe el dinamismo que traen los juegos tradicionales, están sentados frente de aun computadora. En la actualidad los padres les permiten a los niños muy pequeñitos el uso del video juegos. Con relación a ellos el autor da su opinión.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. El juego

Santibáñez (2009) Es un conjunto de formas de organizar la enseñanza bajo un enfoque metodológico de aprendizaje y utilizando criterios de eficacia para la selección de recursos que le sirvan de soporte, se podrá ir clasificando conceptos y operar la definición con base en un ensamblaje de sus atributos. A veces haya una carencia de metas o de oposición que ha provocado una discusión sobre si estos se deben considerar “juegos o juguetes”.

Con la conexión a internet han aparecido nuevos juegos; algunos necesitan un cliente mientras que otros requieren solamente un navegador.

El juego de ordenador se ha distribuido por todos los sectores sociales transformando la forma tradicional de jugar. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos no tiene una diferenciación demasiado clara.

La primera referencia sobre juegos que existe es del 3000 a.c : Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinada la risa, sean una de a las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Duran (2012). El juego es sinónimo de recreo, diversión, alboroto, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno. Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para a vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

Es pertinente, reflexionar que la interacción que se busca en el aula, se respalda en la estrategia didáctica y ésta, por lo tanto, se propone para incidir en el desarrollo de estrategias de aprendizaje. Esto último, implica propiciar aprendizajes transformadores que están en lo afectivo, cognoscitivo y psicomotriz. Es decir, en la intersección de formas de organizar la enseñanza, enfoques, lenguajes y valores expresados en el desarrollo de habilidades, actitudes y conocimiento. Elementos estructurales o conceptuales de la variable Estrategia Didáctica

Lama. D (2000).En el juego humano interviene la función simbólica; interviene en ellos la capacidad de hacer símbolo y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. El juego favorece el proceso de culturalización y surge de manera natural. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

Fandiño (2001). El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, el niño debe disfrutar plenamente de juegos recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho. El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de l los niños aprende situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

Calatayud Velásquez (2005, p10), quién clasifica a los juegos en cinco tipos:

2.2.1.1 Juegos sensoriales:

Provocan la sensibilidad de nuestros sentidos. Al niño le gustan tocas las cosas, hacer ruido, probar sustancias, hacer ruido con objetos, examinar colores, los niños juegan a palpar objetos.

2.2.1.2 Juegos motrices:

Ponen en actividad nuestros cuerpos (miembros inferiores y exteriores), desarrollan la coordinación de movimientos y fortifican los músculos.

2.2.1.3 Juegos psicológicos:

Estos pueden ser intelectuales, interviene principalmente la atención, cuando se trata de comprobar y reconocer formas y números, puede también intervenir la imaginación.

2.2.1.4 Juegos sociales:

Su Finalidad es la Agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad, contribuyendo el desarrollo de los impulsos sociales.

2.2.1.5 Juegos imitativos:

Comprende desde el nacimiento hasta los seis años, no exige esfuerzo muscular, presente manifestaciones de placer, son juegos individuales. Es la edad de oro del juguete (estímulo para el juego individual).

Santrock (2006), cita a Parten, quien lo establece de la siguiente manera:

2.2.1.6 El juego desocupado:

No es un juego tal como se entiende normalmente. El niño puede estar en un lugar de la habitación, mirando alrededor y realizar movimientos al azar que no parecen tener un objetivo. En la mayoría de las guarderías, el juego desocupado es menos frecuente que otro tipo de juego.

2.2.1.7 El juego solitario:

Se produce cuando el niño juega solo e independientemente de otros niños. El niño absorto en la actividad no se preocupa demasiado por otras cosas que ocurren a su alrededor. Los niños de dos o tres años, realizan juegos solitarios con mayor frecuencia.

2.2.1.8 El juego de espectador:

Se produce cuando el niño ve jugar a otros niños. El niño puede hablar con otros niños y hacer preguntas pero no se une al juego. El interés activo del niño en el juego de otros distingue al juego de espectador del juego desocupado.

2.2.1.9 El juego paralelo:

Se produce cuando el niño juega separado de otros, pero con juguetes parecidos o imitando su juego. Los niños mayores son los menos propensos a realizar este tipo de juego. Sin embargo, los niños preescolares realizan este juego paralelo con relativa frecuencia.

2.2.1.10 El juego asociativo:

Implica una interacción social con poco a ninguna organización, los niños parecen estar más interesados los unos en los otros que en las tareas que están realizando. Pedir juguetes o prestados, seguir o dirigir actividades similares, son ejemplos de juego asociativo.

2.2.1.11 El juego cooperativo:

Implica una interacción social en un grupo con un sentido de identidad de grupo y actividad organizado, los juegos formales de los niños, las competencias para ganar y los grupos formados por el profesor para hacer cosas juntas son ejemplos de juego cooperativos. El juego cooperativo, es el prototipo para los juegos en la niñez intermedia y no es frecuente en los años preescolares.

2.3 TIPOS DE JUEGOS

Bonastre (2007) , señala los siguientes tipos de juegos:

2.3.1 El juego sensorio-motor y práctico:

El juego sensorio-motor, es un comportamiento en el que los niños obtienen placer ejercitando sus esquemas sensorio-motores. El desarrollo del juego sensorio-motor. Los niños inicialmente realizan transiciones visio-exploratorias y transiciones motoras en el segundo cuarto de su primer año de vida. A los nueve meses, el niño comienza a seleccionar objetos nuevos para explorar y jugar, especialmente aquellos que son de respuesta, como los juguetes que hacen ruido o botan. A los 12 meses, los niños, se divierten haciendo que las cosas funcionen y exploran la causa y efecto. El juego práctico implica la repetición del comportamiento cuando el dominio ya la coordinación de habilidades físicas o mentales es requerida para los juegos o los deportes. El juego

sensorio-motor, que a menudo implica el juego práctico puede primordialmente limitado a la infancia, mientras que el juego práctico, se realiza durante toda la vida. Durante los años preescolares, los niños a menudo realizan juegos que implican la práctica de varias habilidades. Aunque el juego práctico disminuye en la escuela primaria, las actividades de juego práctico como correr, saltar, deslizarse, girar y lanzar balones u otros objetos son observados frecuentemente en los patios de recreo de estas escuelas.

2.3.2 Juego simbólico o imaginativo:

El juego simbólico o imaginativo se produce cuando el niño transforma su entorno físico en un símbolo. Entre los 9 y los 30 meses, los niños utilizan cada vez más los objetos en su juego simbólico. Aprendan a transformar objetos, sustituyéndolos por otros y actuando con ellos como si fuera realmente distinto. Por ejemplo, un niño preescolar trata una mesa como si fuera un coche y dice: estoy arreglando el coche, a la vez sujeta la pata de la mesa.

2.3.3 Juego social:

El juego social, es un juego que implica interacción social con los iguales. Las categorías de Parten, descrita anteriormente, están orientadas hacia el juego social. El juego social con los iguales aumenta considerablemente durante los años de la escuela infantil.

2.3.4 Juego constructivo:

Combina a las actividades sensorio-motoras y las prácticas repetidas con la representación simbólica de ideas. El juego constructivo se produce cuando los niños, realizan creaciones reguladoras o construyen un producto o la solución a un problema. El

juego constructivo aumenta en los años de la escuela infantil a medida que el juego simbólico aumenta y el juego sensorio-motor disminuye.

2.3.5 Juego de reglas:

Los juegos de reglas, son actividades que se realizan por puro placer, incluyen reglas y a menudo competencias con uno o más individuos.

Los niños preescolares pueden comenzar a participar en juegos sociales que implican reglas simples de reciprocidad y cambio de turnos. Sin embargo, los juegos de reglas adquieren un papel más importante en la vida de los niños durante la escuela primaria. En un estudio, la mayor incidencia de juegos se produce entre los 10 y los 12 años (enferman,1971). Después de los 12 años, disminuye la popularidad de los juegos.(bergen,1988)

2.4 ESTUDIO DE LAS CLASES DE JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

Sánchez (2006) creo una elaborada clasificación infantil. Basada en observaciones del juego infantil en un guardería. Los juegos de Mildred se clasifican en los siguientes:

2.4.1 JUEGOS SOCIALES:

2.4.1.1 Juego asociativo:

Implica interacción social con poca o ninguna organización. En el juego asociativo, juegan 2 o 3 niños con el mismo material, pero cada uno le da un uso diferente, conduciendo en ocasiones disputas entre los niños.

2.4.1.2 Juego cooperativo u organizado:

Consiste en interacción social dentro de un grupo, con un sentido de identidad grupal y actividad organizada. En el juego cooperativo u organizado es el prototipo de los juegos de la niñez intermedia. En la etapa preescolar se observa muy poco el juego

cooperativo u organizado. El juego lo forma un maestro para hacer cosas juntos son ejemplos de juego cooperativo u organizado. Consiste en que los niños realizan actividades que requieren acciones coordinadas, esta forma de juego se da alrededor de los 4 años.

2.4.1.3 Juego paralelo:

Ocurre cuando el niño juega alejado de otros, pero con juguetes similares a los que los demás están utilizando o de una forma que imita sus juegos. Es característico de los niños de 2 años y consisten en que a ellos les gusta jugar en compañía de otros niños, pero no interactúan entre sí, sino que es como un juego egocéntrico.

2.4.2 JUEGOS NO SOCIALES:

2.4.2.1 Conducta desocupada:

No es un juego tal como suele entenderse. El niño aparentemente no está jugando, pero se ocupa de observar cualquier cosa que le parezca de interés en el momento y cuando no corre nada emocionante juega con su propio cuerpo.

2.4.2.2 Conducta de observación:

Ocurre cuando el niño observa a otros niños jugar. El niño pasa la mayor parte del tiempo mirando jugar a los otros niños, habla con los niños que está observando, hace preguntas o sugerencias pero, no hace ningún esfuerzos por acercarse a ellos u jugar abiertamente.

2.4.2.3 Independiente y solitario:

Ocurre cuando el niño juega solo, se caracteriza porque el niño se divierte jugando solo y en forma independiente, con juguetes diferentes de los que usan los niños que están jugando cerca de él y no hace ningún esfuerzo por acercarse a otros niños.

Santrock (2004) Propone un criterio de calificación basada en el trabajo de Mildred Parten quien clasifica el juego desde el aspecto social denominado “juegos sociales y no sociales”.

Papalia (2000) Nos dice que los niños tienen diferentes maneras de jugar y juegan a muchas cosas. Al considerar el juego, como una actividad social, los investigadores evalúan la competencia social de los niños por la manera como juegan ya que el juego social revela el alcance de la interacción de otros niños.

Wendkosolds (2005) Señala que hay diferencias individuales de los niños, mientras unos pueden participar en los juegos menos sociales, otros pueden preferir los juegos más sociales.

2.5 LAS TEORIAS DEL JUEGO

Molina (2008), Explica las teorías del juego de la siguiente manera:

En relación con estudios de la teoría de los juegos, distintos autores han ofrecido diferencias interpretaciones de su naturaleza y fin. Autores como Lazarus, Shillier, Groos y Hall. A estas interpretaciones se les conoce como teorías sobre el juego, esas son las siguientes:

2.5.1 Teoría de Descanso:

Expone que el juego de la actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividad cotidiana.

2.5.2 Teoría de Recreación:

El juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad. Es considerada también

como una actividad que libera los problemas, inquietudes y cansancio: ya que viene a ser un recreo después del trabajo.

2.5.3 Teoría de Exceso de Energía:

En este caso se entiende como un medio de liberar y de rienda suelta a las fuerzas que no pueden emplearse en otros momentos del día útil, como el niño tendría un exceso de energía, después de realizar sus actividades cotidianas, realizaría sus actividades de juego, es decir tendría que gastarla en la lúdica.

2.5.4 Teorías de la Recapitulación:

Los autores que la defienden mantienen que el niño, desde que nace, lo va haciendo a través de su juego, van apareciendo las distintas actividades, más o menos en el mismo golpe en que se han sucedido las cosas en la historia, consideran que el juego se reproduce en formas primitivas de nuestra especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales.

2.5.5 Teoría Cognitiva de Piaget:

Considera al juego como una manera de aprender acerca del objeto y sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas, y un medio para integrar el pensamiento con la acción.

2.5.6 Teorías Psicoanalistas:

Encontramos a dos importantes psicoanalistas que nos mencionan las teorías psicoanalistas como:

2.5.6.1 Teorías psicoanalistas de Freud:

Afirma que el juego ayuda al niño a desarrollar la fuerza de su ego. A través del juego el niño puede resolver conflictos entre el yo y el súper ego. Motivado por el principio del placer de juego es una fuente de gratificación.

2.5.6.2 Teorías psicoanalistas de Erickson:

Subraya que en la tercera etapa del desarrollo del ego (iniciativa contra culpa) que se da entre los tres y cinco años de edad denominándole la edad de los juegos; a través del juego el niño va incorporando la realidad social.

2.5.7 Teorías del aprendizaje de Thorndike:

El juego es una conducta aprendida. Cada cultura o subcultura valora y recompensa distintas clases de comportamientos; por lo tanto estas diferencias se reflejan en los juegos de los niños de culturas distintas.

2.6 PATRONES DEFINIDOS DEL JUEGO

Garvey (2001) Los patrones definidos del juego más conocidos por donde el niño evoluciona son los siguientes:

2.6.1 La cantidad de actividades de juego disminuyen con la edad:

La cantidad de diferentes actividades de juego a los que se dedican los niños, disminuyen gradualmente a medida que crecen.

La disminución se debe a muchas razones, los niños mayores tiene menos tiempo disponible para jugar. Los niños abandona algunas actividades porque llegan a hacerse aburridas a las que consideran propias de bebés.

2.6.2 Los juegos se hacen cada vez más sociales:

Cuando los niños pequeños comienzan a jugar con coetáneos existe poca interacción entre ellos. Se dedican al juego del observador en que los niños observan lo que hacen otros, o a juegos paralelos en los que juegan a su modo, aun cuando se encuentran juntos a otros niños. A medida que aumenta la cantidad de contactos sociales la cantidad de sus juegos se van haciendo más sociales.

2.6.3 Los juegos se hacen cada vez más apropiados para los sexos:

Los niños muy pequeños establecen muy pocas distinciones entre los juguetes para niños y niñas, y juegan en la misma forma. Sin embargo para cuando entran a la escuela, los niños están claramente conscientes de que no deben jugar con ciertos juguetes. Los niños no solo abandonan a sus compañeros a sus compañeros de juego sino que taran de evitar todas las actividades de juego que no se consideran apropiadas para ellos.

2.6.4 Los juegos de la niñez pasan de informales a formales:

Los juegos de los niños pequeños son espontáneos e informales. Juegan cuando lo desean y con juguetes que quieran tener cuando sea la hora y el lugar. No necesita ropa especial ni equipos de juegos apropiados.

Gradualmente los juegos se hacen cada vez más formales, los niños no consideran esenciales la ropa, equipos especiales para el juego.

2.7 OBJETIVOS DEL JUEGO:

Garvey (2001) Dentro de los campos de conductos:

2.7.1 En lo social: Que el niño pueda dentro de una situación de juego: Compartir (situaciones, materiales, proyectos) Formar hábitos de orden y cuidado del material.

2.7.2 En lo emocional: Que el niño pueda dentro de una situación de juego: Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno. Aprender o elegir de acuerdo a sus intereses.

Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente. Sensibilizar estéticamente. Adoptar una actitud más independiente.

2.7.3 En lo intelectual: Que el niño pueda dentro de una situación de juego: Explorar, experimentar, investigar. Organizar la realidad. Adquirir las bases para el aprendizaje formal.

2.7.4 En lo físico: Que el niño pueda dentro de una situación de juego: Desarrollar la psicomotricidad. Adquirir y ejecutar habilidades manuales. Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

2.8 ELEMENTOS DEL JUEGO:

Son los siguientes: El grupo de niños. La maestra. Los recursos materiales, (materiales de juego mobiliario) La sala, el tiempo (ubicación, duración, frecuencia) todo ello genera la interacción.

2.9 FUNCIONES DEL JUEGO:

Garvey (2001) Menciona las funciones de los juegos didácticos:

2.9.1 La función educativa:

Está conectado al niño con la sociedad por medio de la manipulación de objetos y de la imitación de acciones de la vida cotidiana de las personas adultas.

En lo que respecta al poder individual los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio desarrollan el espíritu de observación afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia, favorecen la agudeza visual, táctil, auditivo y la agilidad del cuerpo.

2.9.2 La función social:

Satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es una preparación para la vida, es un medio fundamental para el niño conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas mediante el juego aprender a conocer la realidad externa las personas y el ambiente ya que el juego es una de las fuerzas socializadoras más grande, cuando los niños juegan despierta la sensibilidad social y emocional.

2.10 CARACTERISTICAS DEL JUEGO:

Garvey (2001) Menciona las características del juego:

- El juego es un agente de crecimiento de los órganos, ayuda a la estimulación de las fibras nerviosa y desarrollan del sistema nervioso.
- El juego favorece a la creatividad y espontaneidad, desarrollando el hábito de la investigación, la exploración, la comunicación, la imaginación y a la creación.
- El juego es una actividad que produce placer, entreteniendo, alegría de vivir, es una fuente de gozo.
- El juego favorece la sociabilidad, ya que implica a otras personas y les ayuda a descubrir el mundo exterior.
- El juego guarda conexiones sistemáticas como (solución de problemas, desarrollo de lenguaje, adquisición de otros conocimientos, etc.)
- El juego es un elemento de gran riqueza en cuanto a la transmisión de valores y de pautas del comportamiento social
- El juego estimula e afán de superación personal, de éxito.
- El juego para el niño es una actividad seria, es trabajo y puede requerir un gran esfuerzo.

2.11 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

Bartolomé, (2003) el autor menciona que el juego infantil constituye en el niño una expresión fundamental de su manera de ser, el niño toma el juego muy en serio según sus edad pues a través de él puede expresar sus sentimientos y sus preocupaciones en el juego se autoafirma, sirviéndole para liberarse de sensaciones como la de ser más débil de familia incluso su impulsos prohibidos encuentran salida mediante el juego.

Valdez,(2005) Menciona que el juego tiene para el niño la posibilidad de vía de expresión de sus efectos, deseos, frustraciones, desde que el niño empieza el juego simbólico este puede transformarse en la vía regia al inconsciente y aunque no todo juego lo sea se puede distinguir, entre otros, el juego simple (jugar por jugar)el defensivo y el de expresión de conflictos y abre así nuevos espacios internos para el conocer y le comprender. El juego es una purga de emociones, que se da de forma placentera y profunda en otras actividades con esto queremos decir que solo el juego permite convertir lo simple en fantástico dentro de un clima de disfrute que estimula la expulsión del conflicto y abre así nuevos espacios internos para el conocer y el comprender.

Cañeque (2002) menciona la importancia de cada juego:

2.11.1 El juego como salida de energía emocional acumulada:

El juego les proporciona a los niños una salida para que libere las tenciones que se deben a las restricciones del ambiente sobre su conducta.

2.11.2 El juego como ayuda emocional:

A través del juego el niño tiene oportunidad de expresarse como una persona diferente de los demás reafirmando su identidad y el concepto que tiene de sí mismo, como los éxitos y logros que el niño tenga en el juego lo ayudaran a reforzar su propia imagen y

desarrollar la confianza en los recursos, igualmente al representar, seleccionar roles y elegir los temas de juegos se van progresivamente comprendiendo los roles sexuales. La curiosidad e interés sexual natural en el niño preescolar, son canalizadas así a través de juegos (mamá, papá, doctor, novios, etc.) Contribuyendo al normal desarrollo psicosexual

2.11.3 El juego como tejedor de fantasías:

En todas las etapas de los niños, sobre todo la primera edad, el juego es un estímulo primordial de la imaginación. El niño en su vida de juego se identifica con la noción de tiempo y espacio, con el hombre y los animales, con el ayer y el mañana y en consecuencia nos resulta difícil creer en los reyes magos, en las hadas madrinas y en los universos habitados en el más allá.

2.11.4 El juego como liberador de emociones:

Todo tipo de juego brinda un campo rico e incitante, en que los niños pueden expresar libremente sus emociones, en ese momento las energías contenidas en el hogar, en la escuela, en su diaria labor única, buscan de esa forma una gran liberación. En ese momento en que los niños dan rienda suelta a su imaginación para escoger el juego, se olvidan de todo tipo de tensión y juegan alegremente en forma despreocupada. Su mente no tiene otro espacio que no sea para el juego.

En un niño de edad preescolar, se encuentra asombrado ante un mundo fascinante, busca dramatizar en su juego todo lo que ve a su alrededor, las actividades imitativas, lo ocupan todo el tiempo, desde de la mañana hasta la noche, mientras maneja a su modo, las versiones particulares que se obtienen del mundo y sus contenidos. También sus juegos son incluidos por cuentos, relatos de hadas, rimas infantiles que oye repetir a las personas mayores que él, es aquí donde se originan situaciones imaginativas inherente a

estos cuentos y sugeridos por ellos. Lo más importante es que en el juego el niño está activo, atento y trabaja, de una forma agradable y placentera que inhibe la fatiga y aumenta la imaginación y motivaciones.

2.12 PERFIL DEL NIÑO DE 4 Años:

Cañeque (2002) describe el perfil de los niños de 04 años

2.12.1 perfiles de niños de 4 años:

Perfil Social:

- Desea ir al baño con un compañero
- Acepta reglas
- Realiza tarea con más cuidado.
- Se asocia en grupos para jugar.
- Insulta da órdenes y critica.

Lenguaje:

- Da y pide argumentos .
- Diferencia la letra de los números.
- Puedes escribir su nombre.
- Conversa largamente con los adultos.

Motricidad:

- Corre sin dominar los brazos.
- Salta en un pie.
- Tiene puntería y mayor motricidad fina.
- Ataja y puede saltar en alto.
- Esquiva obstáculos.

Perfil emocional:

- Se preocupa por el otro.
- Delata a sus compañeros cuando estos se portan mal.
- Manifiesta los sentimientos reprimidos.
- Se siente solo por momentos.

Perfil artístico:

- Da nombres a sus dibujos.
- Diferencia figuras cerradas de abiertas.
- Puede dibujar un cuadrado.
- Utiliza colores distintos para distintos dibujos.
- Dibuja cabeza, tronco, brazos y piernas.
- Dibuja emocionalmente.

Juego:

- Su juego es paralelo.
- Juega en pareja.
- Elige un amigo para jugar.
- Distingue la realidad de la fantasía.
- Comparte sus juguetes.
- Espera un turno.
- Puede respetar las reglas de un juego.

Sexualidad:

- ° El niño teme por su integridad física
- ° Mantiene mayor cantidad de relaciones sociales estables.
- ° La niña no entiende por qué no tiene pene y desea tenerlo.

2.13 DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE

Valdez,(2005) menciona que es compleja la definición del aprendizaje, hay diferentes puntos de vista, tantos como definiciones:

2.13.1 Punto de vista conductista: Es un proceso por el cual se adquiere una nueva conducta, se modifica una antigua conducta o se extingue alguna conducta, como resultado siempre de experiencias o prácticas.

2.13.2 Punto de vista cognitivista: El aprendizaje según el enfoque cognitivista tiene una dimensión individual, ya que al recibir el conocimiento en la propia mente, el aprendizaje es visto como un proceso de construcción interna de dicho conocimiento.

2.14 TIPOS DE APRENDIZAJE

Valdez,(2005) menciona que existen formas de aprendizaje totalmente independiente y diferente es necesario comprender los tres actos del comportamiento; el pensar, el sentir y el actuar asimismo sus productos se manifiestan en tres comportamientos ,pensamiento , afectividad y acción en la psicología del aprendizaje se le denomina a estas formas del comportamiento dominios del aprendizaje identificando así las áreas cognoscitiva, afectiva, y psicomotora.

2.14.1 Aprendizajes mentales:

Son los que corresponden a la estructura cognoscitiva y dan lugar a la adquisición de nuevos conocimientos, significados, e informaciones.

Memorizar es uno de los requisitos básicos de la vida del hombre pero se retienen más aquellos aprendizajes en que la eficacia reside más en el modo de pensar que aquellos en que es más importante la memorización del material de aprendizaje.

2.14.2 Aprendizajes emocionales y apreciativos:

Estos corresponden a la estructura afectiva y están de una u otra manera vinculados con la motivación, por lo tanto, dan lugar a la formación de comportamientos relacionados con las actitudes, intereses, ideales; como también al desarrollo de sentimientos de seguridad y autonomía.

2.14.3 Aprendizaje social:

Corresponde también a la estructura afectiva pero relacionada con la pertenencia ideológica del grupo en el proceso de socialización.

2.14.4 Aprendizajes motores:

La estructura psicomotora de la conducta humana está relacionada con el desarrollo de destrezas dentro de las que están las destrezas manuales y las de actos físicos, se sabe que gran parte de la conducta humana es motriz por tal motivo los aprendizajes motores son importantes para lograr éxitos en el desempeño de las actividades que la vida demanda al ser humano.

2.15 ENFOQUES METODOLÓGICOS DEL APRENDIZAJE

Díaz y Pereira (1997) El enfoque metodológico en la educación escolar parte del principio de que el niño es una totalidad, es activo y con una individualidad propia. Se le considera el centro del proceso educativo y deben ofrecérsele condiciones adecuadas para que su desarrollo se cumpla en forma integral, fomentando su autonomía, su socialización, sus sentimientos, sus valores y sus actitudes. Las técnicas metodológicas deben propiciar la participación activa del niño en su propio aprendizaje y a su propio ritmo. El docente debe ser un facilitador y un sistematizado de las experiencias. Su papel varía de acuerdo con las necesidades de cada uno de sus alumnos.

Hernández F (2013) manifiesta que los enfoques metodológicos del aprendizaje son un proceso activo que se desarrolla al interior del individuo, al determinar la planificación y el desarrollo de un programa de actividades en un aula, acompañado de la metodología como componente curricular que mejor ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.15.1 Enfoque conductual

Skinner (1920) señala .El conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno. Según esta teoría, el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas. Su teoría el condicionamiento operante o instrumental, es la teoría psicológica del aprendizaje que explica la conducta voluntaria del cuerpo, en su relación con el medio ambiente, basados en un método experimental. Es decir, que ante un estímulo, se produce una respuesta voluntaria, la cual, puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o debilite; basaba su teoría en el análisis de las conductas

observables. Dividió el proceso de aprendizaje en respuestas operantes y estímulos reforzantes, lo que condujo al desarrollo de técnicas de modificación de conducta en el aula).

Garaigordobil (1995) sostiene el conductismo “Es un principio basado en la idea de que la conducta se puede aprender sin la participación de la mente”. Esta teoría fue expuesta por el psicólogo Skinner, quien argumentó que la causa y el efecto es lo que controla el comportamiento, no la mente o el razonamiento. Este enfoque describe el aprendizaje de acuerdo al cambio que puede observarse en la conducta de un sujeto. El enfoque conductual es un conjunto de técnicas que ayuda a predecir, comprender el comportamiento de los seres humanos y tratan de explicar cómo se llega al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas u habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Según Ticona (2008) trató de sistematizar la psicología, aún más que sus contemporáneos, tomando para ello otros modelos científicos, como el de Newton o Euclides. Su teoría de la conducta se construye en torno a dos conceptos clave: impulso (drive) e incentivo. Amplió el esquema E-R por considerarlo incompleto, y comenzó a hablar del E-O-R: estímulo-organismo-respuesta. El organismo (y las condiciones del mismo) juega un papel esencial en el aprendizaje.

2.15.2 Enfoque reproductivo

Álvarez (2000) afirma que el aprendizaje reproductivo consiste en aplicar destrezas previamente adquiridas en un problema nuevo. En este tipo de aprendizaje el estudiante memoriza la información, ofrecida por el docente, el docente y los estudiantes tienen un

papel activo. El primero realiza preguntas para suscitar respuestas. Con este aprendizaje se pueden corregir conceptos erróneos, memorizar contenidos y fijar aprendizajes combinando estímulos y respuestas.

Rojas (2001) la diferenciación entre los distintos métodos, importante para la comprensión y organización de los diferentes tipos de actividad cognoscitiva, no significa que es el proceso real de enseñanza- aprendizaje se pone en práctica combinados entre si y en forma paralela. Es más, la división entre reproductivos y productivos es bastante relativa. Cualquier acto de la actividad creadora es imposible sin la actividad reproductiva.

Bermejo (2010) el aprendizaje reproductivo consiste en aplicar destrezas previamente adquiridas a un problema nuevo, el docente y el alumno tienen un papel activo, el primero realiza preguntas para suscitar respuestas de los educandos que participan respondiendo. Con este aprendizaje se pueden corregir conceptos erróneos, memorizar contenidos y fijar aprendizajes combinando estímulo y respuesta, se basa en una concepción conductista del aprendizaje.

2.15.3 Enfoque colaborativo (Comparación, Actividades de integrantes de grupo)

Díaz (2002) explica que el aprendizaje colaborativo es un enfoque que se centra en la interacción y aporte de los integrantes de un grupo en la construcción del conocimiento, en otras palabras, es un aprendizaje que se logra con la participación de partes que forman un todo. El aprendizaje colaborativo es “un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo. Se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada miembro y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás generando una

interdependencia positiva que no implique competencia”.

Salinas (2000) Este enfoque busca desarrollar en el alumno habilidades personales y sociales, logrando que cada integrante del grupo se sienta responsable no sólo de su aprendizaje, sino del de los restantes miembros del grupo.

Asimismo, Panitz T, Panitz ; señalan que la premisa básica del aprendizaje colaborativo es la construcción del consenso, a través de la cooperación de los miembros del grupo. Señala que en el aprendizaje colaborativo se comparte la autoridad y entre todos se acepta la responsabilidad de las acciones del grupo; mientras que en la cooperación la interacción está diseñada para facilitar el logro de una meta o producto final específico por un grupo de personas que trabajan juntas. Está fundamentado en la teoría constructivista, el conocimiento es descubierto por los alumnos, reconstruido mediante los conceptos que puedan relacionarse y expandido a través de nuevas experiencias de aprendizaje. Enfatizan la participación activa del estudiante en el proceso porque el aprendizaje surge de transacciones entre los alumnos y entre el profesor y los estudiantes.

2.15.4 Enfoque cooperativo (Aprendizaje grupal, Toma decisiones para desarrollar)

Gema (2011) señala que el aprendizaje cooperativo es una metodología que se basa en pequeños grupos de trabajo, seleccionados de forma intencional, que permiten a los alumnos trabajar juntos en la consecución de metas comunes, beneficiosas para todos los participantes.

Las características generales son:

- Es una metodología activa.
- Está basada en la experiencia e interacción entre los alumnos.

- El rol del profesor se basa en la supervisión activa y no directiva tanto del proceso de aprendizaje, como de las interacciones entre los alumnos.

- Posibilita que los alumnos aprendan unos de otros, así como del profesor y del entorno. El aprendizaje cooperativo hace hincapié en las relaciones interpersonales y en la experiencia colectiva como fuentes del crecimiento social y cognitivo de los estudiantes. Para conseguirlo, propone un acercamiento muy “estructurado” al trabajo de grupo.

Batista (2007) en el aprendizaje cooperativo los procesos de enseñanza y de aprendizaje son altamente estructurados por el profesor, cada miembro del grupo tiene una tarea y responsabilidad específica en la solución de una parte del problema o situación planteada, hay división de tareas para que en determinado momento se produzca una puesta en común de las soluciones parciales, mediante procedimientos didácticos que proponga el docente, la integración beneficia a todos en el aprendizaje del objeto, tema o caso problematizado. En dicho aprendizaje los alumnos trabajan al mismo tiempo para alcanzar distribuidamente una meta propuesta.

2.15.5 Enfoque del aprendizaje significativo (Organizadores previos, Mapas conceptuales)

Ausubel (citado por Rodríguez 2009), considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante

relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. El aprendizaje ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

2.15.6 Enfoque constructivo

Carrasco (2004), Un proceso activo en que el estudiante desarrolla sus propios conocimientos y capacidades, en interacción con el entorno, utilizando ciertas informaciones. El estudiante no es un receptor pasivo. No asimila informaciones directamente, sino que las interpreta y organiza de acuerdo a sus conocimientos, objetivos o necesidades.

Según, Piaget,(citado por Bojorquez I., 2005), el conocimiento es un antes, que se desarrollará de manera posterior, siempre y cuando existan las condiciones para construir dicho conocimiento, el cual se desarrollará o no de manera posterior, según la interacciones que la persona mantenga con el objeto de conocimiento. En definitiva, el mundo, es el producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que hemos alcanzado a procesar desde nuestras operaciones mentales. Para Piaget se define en 4 periodos:

- Etapa sensorio motora, caracterizada por ser esencialmente motora y en la que no hay representación interna de los acontecimientos, ni el niño piensa mediante conceptos. Esta etapa se da desde los cero a los dos años de edad.
- La segunda etapa pre-operacional, corresponde a la del pensamiento y el lenguaje.
- La tercera etapa, de operaciones concretas, en la que los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos.
- Por último, la etapa de operaciones formales, a partir de los once años, en la que el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos.

Díaz F, Hernández G (2001) el aprendizaje constructivo se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones es promover los procesos de crecimiento personal del alumno, en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se suministre una ayuda específica mediante la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en éste una actividad mental constructivista. Así, la construcción del conocimiento escolar puede analizarse desde dos vertientes:

- Los procesos psicológicos implicados en el aprendizaje.
- Los mecanismos de influencia educativa a susceptibles de promover, guiar y orientar dicho aprendizaje.

2.16 RECURSOS COMO SOPORTE DE APRENDIZAJE

Pinto (2009) Se entiende por recursos para el aprendizaje al conjunto de procedimientos y estrategias que el estudiante debe poner en funcionamiento cuando se

enfrenta con una tarea de aprendizaje. Estos procedimientos pueden ser recursos materiales o procesos cognitivos que permiten realizar un aprendizaje significativo en el contexto en el que se realice. Cuando las estrategias puestas en funcionamiento permiten elaborar cadenas secuenciales, con significado, ayudadas por los medios, los aprendizajes tendrán pleno sentido a lo largo de la vida. En educación un recurso de aprendizaje implica a cualquier medio, persona, material, procedimiento, etc., que con una finalidad de apoyo, se incorpora en el proceso de aprendizaje para que cada alumno alcance el límite superior de sus capacidades y potenciar así su aprendizaje.

Mínguez A (2003) conceptualiza a los recursos de aprendizaje como cualquier dispositivo para transmitir la información entre docente y alumno, estos recursos hacen referencia a la incorporación y al uso de herramientas dentro del proceso enseñanza aprendizaje, que van a contribuir al trabajo individual y grupal de los alumnos posibilitando el aprendizaje de los diversos tipos de contenidos como: teóricos, prácticos y emocionales. Calvo M (2005) define un recurso didáctico es todo medio instrumental que ayuda a facilitar la enseñanza y posibilita la consecución de los objetivos de aprendizaje que se pretenden.

2.17 MOMENTOS DIDÁCTICOS DE LOS JUEGOS

Según la página de Diseño Curricular Nacional EBR Se basa en la organización de diferentes sectores de juego, en los cuales se desarrollan diversas actividades tomando en cuenta la programación de las áreas curriculares. Se trata de canalizar los juegos espontáneos hacia el logro de las capacidades y actitudes, respetando las necesidades e

intereses de los niños, sus procesos evolutivos, sus estilos y ritmo de aprendizaje. Consta de 4 momentos: la planificación, el desarrollo, el orden y la evaluación.

2.18 NIVELES DE LOGRO DE LOS APRENDIZAJES

Según la página de Diseño Curricular Nacional EB muestra la escala d calificación de nivel inicial donde describe que los niveles de logro en educación inicial, es de la siguiente manera con su calificación y descripción:

2.18.1 Logro previsto A: Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

2.18.2 Proceso B: Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

2.18.3 Inicio C: Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

III. HIPÓTESIS

Los juegos infantiles mejora significativamente el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular SHADAI-Distrito de santa 2018.

IV. METODOLOGIA

4.1 Tipo de investigación:

Hernández (2003) establece el tipo explicativo, basándose en es aquella que tiene relación causal; no sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo y la estrategia de investigación que se emplea, ya que "el diseño, los datos que se recolectan, la manera de obtenerlos, el muestreo y otros componentes del proceso de investigación.

4.2 Nivel de investigación:

Hernández (2003) plantea el nivel cuantitativo para cualquier campo se aplica la investigación de las Ciencias Físico-Naturales. El objeto de estudio es "externo" al sujeto que lo investiga tratando de lograr la máxima objetividad. Intenta identificar leyes generales referidas a grupos de sujeto o hechos. Sus instrumentos suelen recoger datos cuantitativos los cuales también incluyen la medición sistemática, y se emplea el análisis estadístico como característica resaltante.

4.3 Diseño de investigación:

El diseño que guio en el desarrollo de la investigación fue el pre experimental.

G X O

En el diseño de pre y pos investigación:

G O X O1

Dónde:

G: Muestra de los 15 niños y niñas.

O: Observación de los juegos infantiles.

O1: Observación de la pre y post de la investigación.

4.4 Población y muestra

Población: Estuvo conformada por 15 niños del aula de 04 años de edad de la Institución Educativa Inicial SHADAI, la población es un conjunto de datos con determinadas características para la investigación.

El área geografía tiene las siguientes características: El Distrito de Santa es uno de los nueve distritos de la Provincia del santa, ubicado en Ancash; Limita por el oeste con el Océano Pacífico; por el norte con el Distrito de Guadalupe (Viro); por el sur con el Distrito de Coishco, al este y sur-este con el distrito de Chimbote.

Población estimada del distrito es de 18, 010 habitantes.

Altitud: 6 msnm

Latitud: 08°59'04" Sur.

Longitud: 78°37'14" Oeste.

Superficie: 40.10 Km

La institución educativa SHADAI se ubica frente a la plaza de armas de Santa, cerca de la comisaria y frente a la plaza de armas del distrito de santa.

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados. La presente informe tiene un campo de estudio en la Institución Educativa Particular SHADAI-santa, que está conformada por un total de 15 niños.

Andino (2012) La muestra, “Es una parte representativa de la población a estudiar”

Muestra: La muestra se halló mediante la técnica intencional por selección del aula y estuvo constituida por los niños y niñas de 04 años del nivel inicial; es una parte de la población en el que se encuentra representadas todas las características necesarias.

La muestra está compuesta por 15 niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa SHADAI, en el distrito de Santa 2018.

Tabla 1

Muestra de niños de las Institución Educativa del nivel inicial ámbito del distrito de Santa.

IEP. LUGAR	SECCIONES	N° NIÑOS	SEXO		EDAD
			F	M	
SHADAI	AULA				
	SEMILLITAS	15	9	6	4 años
TOTAL	15 niños				

Fuente: Cuadro de asignación de número de niños.

4.5 Definición y operacionalización de variables e indicadores

(Santibáñez, 2009). Los juegos educativos es un conjunto estructurado de formas de organizar la enseñanza bajo un enfoque metodológico de aprendizaje y utilizando criterios de eficacia para la selección de recursos que le sirvan de soporte, se podrá ir

clarificando conceptos y operar la definición con base en un ensamblaje de sus atributos.

Tabla 2

Matriz de operacionalización

Variables	Conceptos de variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Juegos Infantiles	Según Santibáñez (2009), El juego es sinónimo de recreo, diversión donde el niño juega para conocerse y conocer a los demás de su entorno.	Fases Desarrollo o expresión motriz Relajación Expresión gráfico plástico Cierre Fuente: Diseño Curricular Nacional EBR	-Técnica de pregunta -Trabajos en grupo colaborativo -Palabra hablada del docente -Expresar los sentimientos. -Ayudar a los demás. -Participación e iniciativa. -Actitud cooperativa.	Observación Lista de cotejo

<p>Aprendizajes</p>	<p>Según Gómez (2005), El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación</p>	<p>Nivel Logro previsto</p> <p>(A)</p> <p>Nivel Proceso</p> <p>(B)</p> <p>Nivel Inicio</p> <p>(C)</p> <p>Fuente: Diseño Curricular Nacional EBR</p>		<p>Sesiones de aprendizaje</p>
----------------------------	--	---	--	---------------------------------------

	n. Además este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.			
--	---	--	--	--

Para efectos de la medición de esta variable el diseño de pre investigación – post investigación con un solo grupo tiene el grado de control mínimo en virtud de que se trabaja con un solo grupo y las unidades de análisis no son asignadas aleatoriamente al mismo. Adicionalmente existen muy pocas probabilidades de que el grupo sea representativo de los demás.

El tratamiento estadístico se emplea la estadística pre experimental que nos permite la presentación de manera resumiendo de la totalidad de los resultados obtenidos a través de diferentes instrumentos empleados.

4.6 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Para recoger información de la unidad de análisis de los niños del nivel inicial sobre la variable estrategia didáctica sobre el rol como profesores en las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Santa se utilizará la técnica la encuesta y el cuestionario como instrumento.

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

La técnica e instrumento de datos que se empleó en la presente investigación fue la siguiente:

4.6.1 Técnicas:

4.6.1.1 La observación

A través de la observación podemos obtener y registra metódicamente información acerca de los comportamientos observables de las y los niños durante el desarrollo de esta etapa y que permitirá saber qué tipos de juegos y los de mayor preferencia ejecutadas por los niños.

4.6.2 Instrumentos:

Para la recolección de la información y respondiendo a las técnicas seleccionadas, entre los instrumentos que hemos diseñado para obtener este tipo de información se encuentran: lista de cotejo, registros de observación y registros anecdóticos y se elaboraron los siguientes instrumentos de recolección de datos:

4.6.2.1 Lista de cotejo

Una lista de cotejo es un instrumento estructurado que incluye un listado de indicadores o conductas específicas, que se consideran como fundamentales en función del logro de un objetivo determinado.

Como parte de nuestra investigación hemos diseñado una pauta de cotejo que pretende obtener información acerca de las conductas e interacciones que las y los niños manifiestan durante la aplicación de la sesión basada en el juego.

Para observar como los niños se desenvuelven dentro del aula y fuera de ella manifestando diversos comportamientos en su espacio recreativo en la institución educativa.

4.6.2.2 Registros de observación

Los registros de observación permiten una observación libre y abierta de las situaciones y contextos que son parte de nuestra propuesta y que suscitan un interés investigativo, entregando información relevante respecto al desarrollo de la investigación. Estas observaciones se dan a conocer como un relato de una situación observada.

4.6.2.3 Las sesiones de aprendizajes

Zilberstein (2005). la planificación se hace teniendo en mente las necesidades de todos los estudiantes. Estos autores consideran que la planificación de una clase es una descripción escrita precisa de lo que el profesor hará y dirá para ayudar a los estudiantes a prepararse y completar una actividad. "La planificación diaria de clases es el resultado final de un complejo proceso de planificación llevado a cabo por el profesor. El proceso comienza cuando este determina el itinerario curricular global que debe enseñar.

4.7 Validez y Confiabilidad de los instrumentos

Carrasco (2006) nos dice: “Deben ser adecuados, precisos y objetivos, que posean validez y confiabilidad, de tal manera que permitan al investigador obtener y registrar datos que son motivo de estudio”.

Los más usados en la investigación científica suelen ser: la lista de cotejo, el cuestionario, la guía de observación, el test. Para la presente investigación se utilizará el cuestionario, que es el instrumento para recojo de datos rigurosamente estandarizados.

4.7.1 Validez

La validez del cuestionario respecto a los juegos educativos desarrollados en los niños del nivel inicial fue realizada por la docente de aula.

La descripción cualitativa se aplicó la siguiente fórmula:

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

Dónde:

C = Docente

Ta = n° total de acuerdos (1)

Td = n° total de desacuerdos (0)

Tabla 3

Validez de contenido por criterio de la docente de aula del cuestionario respecto a los juegos educativos desarrollados por los niños y niñas de 04 años de edad de la IEP SHADAI Santa.

Docente	fi	%
No	0	0%
Si	9	100%
Total	9	100%

Fuente. Reporte de docente, mayo de 2018.

El análisis cuantitativo de la validez de contenido por criterio de la docente presentado en la tabla 2, indica que la docente concuerdan el 100% del desarrollo de los juegos educativas durante el desarrollo de las sesiones ayudan a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de años edad, se puede concluir que el instrumento presenta validez de contenido. Teniendo en cuenta las sugerencias que se realizaron en los acuerdos para la aceptación del instrumento; caso contrario, las preguntas eran reformulada o eliminada, dependiendo de las observación de la docente.

4.7.2 Confiabilidad

El índice de Confiabilidad del Instrumento, se determinó con los datos de la primera prioridad de formas de organización de la enseñanza, enfoques y recursos por el método del Alfa de Cronbach, encontrando un coeficiente de 0.610, la que es considerada como alta confiabilidad.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,610	9

4.8 Plan de análisis

El procesamiento, se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: los docentes de aula, con la finalidad de apreciar la naturaleza de los juegos infantiles.

En relación al análisis de los resultados, se utilizó la estadística explicativa para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizará el programa Excel 2010. El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

4.9 Matriz de Consistencia

Tabla 4
Matriz de consistencia

Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿De qué manera Los juegos infantiles mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular .SHADAI- Distrito de santa 2018?</p>	<p>Objetivo general: Determinar si los juegos infantiles mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular SHADAI- Distrito de santa 2018.</p> <p>Objetivos Específicos -Identificar el logro de los aprendizajes de los niños a través de un pre test. -Diseñar y aplicar los juegos infantiles a través de sesiones. -Estimar el nivel de logro de los aprendizajes luego de post</p>	<p>Los juegos infantiles mejora significativamente el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular SHADAI-Distrito de santa 2018.</p>	<p>Tipo de investigación; es de tipo explicativo.</p> <p>Nivel de la investigación; es cuantitativa.</p> <p>Diseño de investigación G O X O1</p> <p>Población y Muestra: Muestra de los 15 niños y niñas.</p>

	<p>test.</p> <p>-Estimar el nivel de significancia del logro de los aprendizajes a través de un pre test y pos test.</p>		
--	--	--	--

4.10 Principios éticos

Según código de ética de ULADECH, describe el presente código de ética tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad. Ese quehacer tiene que llevarse a cabo respetando la correspondiente normativa legal y los principios éticos definidos en el presente Código, y su mejora continua, en base a las experiencias que genere su aplicación o a la aparición de nuevas circunstancias.

La aceptabilidad ética de un proyecto de investigación se guía por cinco principios éticos en cuanto se involucre a seres humanos o animales. Estos principios éticos tienen como base legal a nivel Internacional: el Código de Nuremberg, la Declaración de Helsinki y la Declaración Universal sobre bioética y derechos Humanos de la UNESCO. En el ámbito nacional, se reconoce la legislación peruana para realizar trabajos de investigación.

A su vez los principios de rigen la actividad de investigación son; la protección a las personas, beneficencia y no maleficencia, justicia, integridad científica, consentimiento informado y expreso. Además El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad.

V. RESULTADOS

Tabla 05 Identificando el logro de los aprendizajes de los niños a través de un pre test:

OBSERVACION PRE TEST			
NIVELES DE LOGRO	CANTIDAD DE NIÑOS Y PORCENTAJE		
	N	%	
A	9	60%	
B	4	26.6%	
C	2	13.3%	
TOTAL	15	100%	

Fuente: Cuestionario aplicado el 7 de mayo del 2018 en la IEP. SHADAI santa 2018.

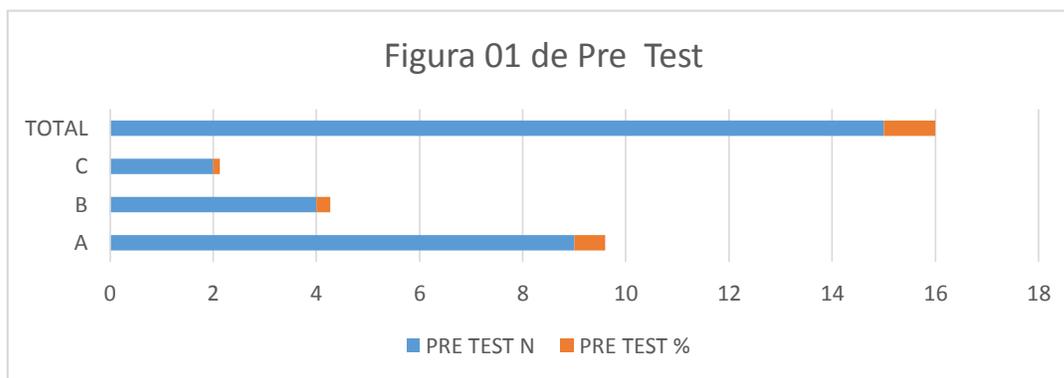


Figura 01. Pre test observada antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje con los niños de nivel inicial 04 años de edad en la institución educativa particular SHADAI, en el distrito de santa 2018.

En la tabla 5 y figura 1 Se observa que en nivel A logro previsto se encuentran 9 niños con un 60%, en proceso B se encuentran 4 con un 26.6% y finalmente en inicio se encuentran 2 niños con un 13.3%.

Tabla 06 Diseñar y aplicar los juegos infantiles a través de sesiones:

NIVEL DE LOGRO	SESION 01 Número de niños	SESION 02 Número de niños	SESION 03 Número de niños	SESION 04 Número de niños	SESION 05 Número de niños	SESION 06 Número de niños	SESION 07 Número de niños	SESION 08 Número de niños
A	9	8	10	8	11	13	14	14
B	4	5	3	6	3	1	1	1
C	2	2	2	1	1	1	0	0
TOTAL	15	15	15	15	15	15	15	15

Fuente: Cuestionario aplicado el 7 de mayo del 2018 en la IEP. SHADAI santa 2018.

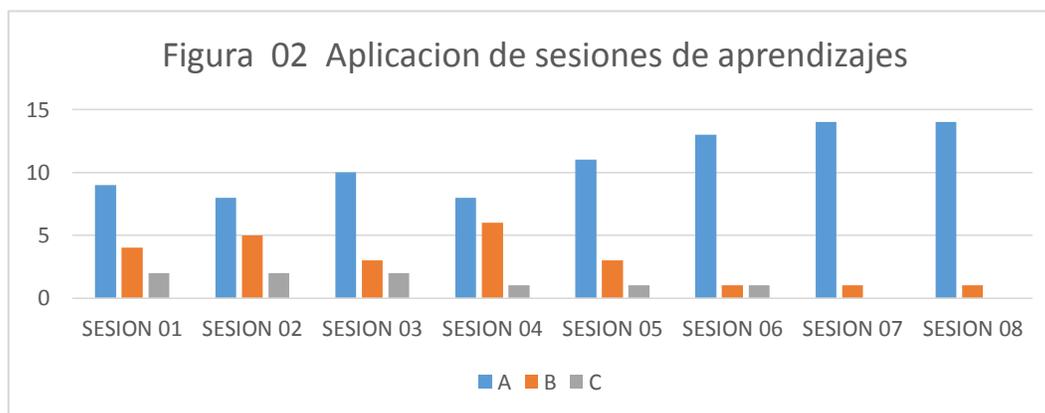


Figura 02. Sesiones de aprendizaje observada en la aplicación con los niños de nivel inicial 04 años de edad en la institución educativa particular SHADAI, en el distrito de santa 2018.

En la tabla 6 y figura 2 Se observa los niños y niñas desarrollaron las sesiones de aprendizaje donde en la 01 sesión de aprendizaje 9 niños y niñas obtuvieron el nivel A de logro previsto 4 niños obtuvieron B en proceso y 2 niños C nivel inicial ; en la 02 sesión de aprendizaje 8 niños y niñas obtuvieron el nivel A de logro previsto 5 niños obtuvieron B en proceso y 2 niños C nivel inicial ; en la 03 sesión de aprendizaje 10 niños y niñas obtuvieron el nivel A de

logro previsto 3 niños obtuvieron B en proceso y 2 niños C nivel inicial ; en la 04 sesión de aprendizaje 8 niños y niñas obtuvieron el nivel A de logro previsto 6 niños obtuvieron B en proceso y 1 niño C nivel inicial ; en la 05 sesión de aprendizaje 11 niños y niñas obtuvieron el nivel A de logro previsto 3 niños obtuvieron B en proceso y 1 niño C nivel inicial ; en la 06 sesión de aprendizaje 13 niños y niñas obtuvieron el nivel A de logro previsto 1 niño obtuvieron B en proceso y 1 niño C nivel inicial ; en la 07 sesión de aprendizaje 14 niños y niñas obtuvieron el nivel A de logro previsto 1 niño obtuvieron B en proceso y 1 niño C nivel inicial ; en la 08 sesión de aprendizaje 14 niños y niñas obtuvieron el nivel A de logro previsto 1 niño obtuvieron B en proceso y 1 niño C nivel inicial .

Tabla 07 Estimar el nivel de logro de los aprendizajes luego de post test:

OBSERVACION NIVELES DE LOGRO	POST TEST CANTIDAD DE NIÑOS Y PORCENTAJE	
	N	%
A	14	93%
B	1	6.6%
C	0	0.00%
TOTAL	15	100%

Fuente: Cuestionario aplicado el 7 de mayo del 2018 en la IEP. SHADAI santa 2018.

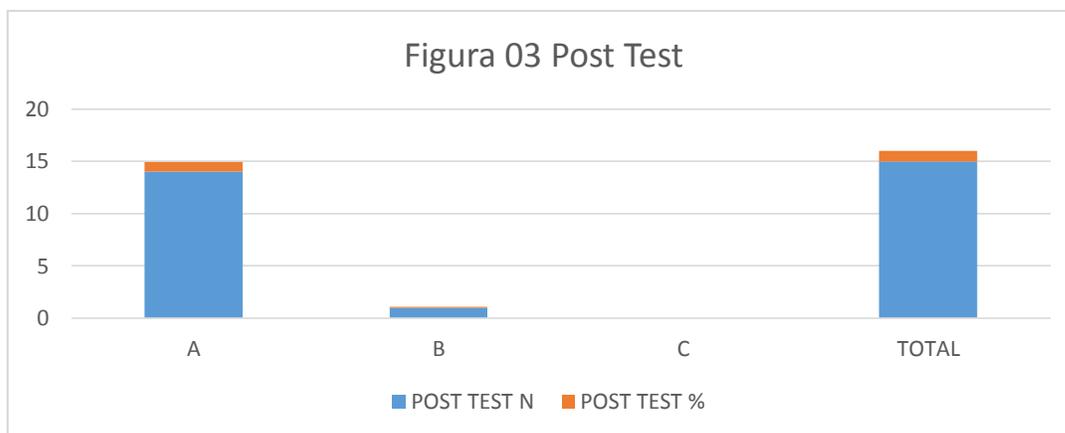


Figura 03. Post test observada después de la aplicación de la sesión con los juegos infantiles con los niños de nivel inicial 04 años de edad en la institución educativa particular SHADAI, en el distrito de santa 2018.

En la tabla 7 y figura 3 Se observa que en nivel A logro previsto se encuentran 14 niños y niñas con un 93%, en proceso B se encuentran 1 niño con un 6.6% y finalmente en inicio se encuentran 0 niños con un 0%.

Tabla 08 Logro de los aprendizajes a través de un pre test y pos test:

NIVELES DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST		TOTAL CANTIDAD DE NIÑOS Y PORCENTAJE	
	CANTIDAD DE NIÑOS Y	PORCENTAJE	CANTIDAD DE NIÑOS Y	PORCENTAJE	N	%
A	9	60%	14	93%	23	77%
B	4	26.6%	1	6.6%	5	17%
C	2	13.3%	0	7.00%	2	7%
TOTAL	15	100%	15	100%	30	100%

Fuente: Cuestionario aplicado el 7 de mayo del 2018 en la IEP. SHADAI santa 2018

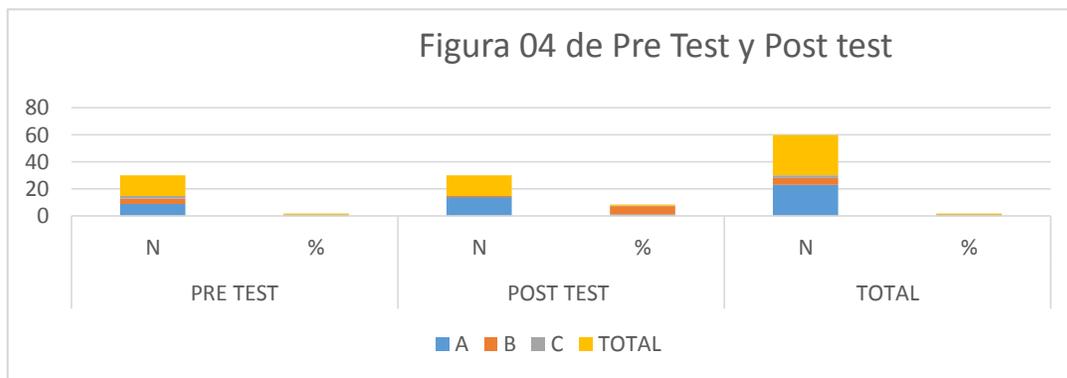


Figura 04. Pre test y Post test observado en la aplicación de las sesiones de aprendizaje con los niños de nivel inicial 04 años de edad en la institución educativa particular SHADAI, en el distrito de santa.

En la tabla 8 y figura 4 de pre test Se observa que en nivel A logro previsto se encuentran 9 niños y niñas con un 60%, en proceso B se encuentran 4 con un 26.6% y finalmente en inicio se encuentran 2 niños y niñas con un 13.3%; así mismo según la aplicación de Post test Se observa que en nivel A logro previsto se encuentran 14 niños y niñas con un 93%, en proceso B se encuentran 1 niño con un 6.6% y finalmente en inicio se encuentran 0 niños con un 0%.

5.1 ANALISIS DE RESULTADOS:

En la presente sección se procederá al análisis de los resultados presentados respecto a los juegos infantiles que realizaron los niños de la institución educativa SHADAI, del distrito de Santa 2018.

Los resultados se agruparon según los objetivos planteados en el estudio:

Identificar el logro de los aprendizajes de los niños a través de un pre test:

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de las sesiones a los niños de la población, determina que los juegos de mesa y juegos motrices mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 04 años de edad ya que en la investigación algunos niños mostraron una actitud activa mientras que otro no lograban desarrollar las sesiones ya que el juego es más que una simple diversión, es la forma propia de actuar del niño, A partir del juego el niño le dará significado a sus descubrimientos y podría consolidar sus diversos aprendizaje.

Domínguez (2005) Considera La evaluación como recurso para mejorar el logro de la calidad de la enseñanza , ocupa un lugar muy importante dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que permite conocer el desarrollo cognitivo de los alumnos, ver la capacidad que el alumno posee acerca del proceso de aprendizaje y obtener los resultados de sus conocimientos. La Evaluación es considerada actualmente como uno de los recursos más valioso y eficaz en el sistema educativo la misma le ayuda al docente a medir los logros de los alumnos, ya que este dota al docente de técnicas e instrumentos, normas y criterios para mejorar el aprendizaje. Es necesario destacar que la evaluación tiene causa y consecuencia pero esta se debe al mal manejo que hace el docente

a la hora de utilizar esta herramienta. A través de la evaluación se permite ver si los objetivos, metas y fines propuestos por el sistema se han logrado.

Cabero (2001) Menciona que este diseño usa un pretest, que de algún modo proporciona información acerca de la muestra con la que se realiza el estudio y de esta manera se estaría controlando de algún modo la selección como variable extraña.

Diseñar y aplicar los juegos infantiles a través de sesiones:

Los resultados demuestran que el desarrollo de las sesiones de aprendizajes es de vital importancia ya que estimulan un aprendizaje activo y los niños de 04 años de edad lograron mejorar el aprendizaje y conllevo a una actitud activa de participación en las diversas actividades que realizan los niños a través del juego. Los nuevos conocimientos, se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Bolívar (2009) Todo docente a la hora de enfrentarse a la sesión de clase debe seleccionar los materiales que tiene pensado utilizar en los aprendizajes , lo cual es fundamental elegirlos adecuadamente porque constituyen herramientas para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

La prioridad no debería ser crear materiales técnicamente perfectos sino pedagógicamente adecuados, significativos y útiles para cada grupo de alumnos en general y cada alumno en particular, utilizando para ello cualquier material a nuestro alcance más o menos sofisticado, apoyándonos en programas de tratamiento de texto, de imágenes,

presentaciones, o en materiales elaborados en clase u obtenidos desde internet.

En la actualidad existen materiales didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueden servir de apoyo en su labor.

Lo encontrado por 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. Se concluyó 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 significativo en el área de Lógico Matemático.

Los docentes utilizan como primera prioridad el aprendizaje significativo que son generadoras de autonomía. El docente deberá crear situaciones de aprendizaje donde los niños se encuentren en la necesidad de favorecer el despertar de la curiosidad ya que la misma desarrollará su capacidad para razonar y emitir juicios.

Estimar el logro de los aprendizajes luego de post test:

Después de haber aplicado las sesiones de aprendizajes a través de los juegos se obtiene por resultado que si los juegos infantiles mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 04 años del nivel inicial ya que utilizan como primera prioridad los juegos infantiles en las clases y que resultan más atrayentes, interesantes, motivantes, dinámicas y participativas, logrando de esta manera más atención por parte de los niños logrando mejores resultados en sus aprendizajes, haciendo clases más agradables y significativas.

Cabero (2001) Menciona que el diseño pretest posttest con un solo grupo: La

ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador: 1°. Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pretest), 2°. Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo; y, 3°. Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (postest). Puede ser diagramado de la siguiente manera: O X O1

Este diseño, al igual que la mayoría de los diseños experimentales propiamente dichos, requiere que los sujetos incluidos en los grupos de estudio hayan sido previamente asignados de manera aleatoria a cada uno de ellos. Luego de este paso, el investigador realiza una medición previa o pretest de la variable dependiente posteriormente la variable independiente es aplicada al grupo designado como experimental, y finalmente se hace una nueva evaluación o postest de la variable dependiente en ambos grupos (Hay que tener en cuenta que el instrumento de evaluación tanto en el pretest como en el postest será de preferencia el mismo).

Estimar el nivel de significancia del logro de los aprendizajes a través de un pre test y pos test:

Según los resultados obtenidos de la investigación con un pre test demuestran que los aprendizajes de los niños no es tan activo y no llegan a los niveles de logro deseados por parte de la docente ; pero luego de haber aplicado las sesiones en un post test la investigación dio como resultado que los niños de 04 años de edad de la institución educativa particular SHADAI del distrito de santa se mostraron más activos y dispuestos al aprender todo lo enseñado por la maestra ; ya que el desarrollo de las sesiones con juegos permiten la participación y cooperación de todos o la mayoría de los niños del aula.

Cabero (2001) Menciona que este diseño usa un pretest, que de algún modo proporciona información acerca de la muestra con la que se realiza el estudio y de esta manera se estaría controlando de algún modo la selección como variable extraña.

Cabero (2001) Menciona que el diseño pretest posttest con un solo grupo: La ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador: 1°. Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pretest), 2°. Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo; y, 3°. Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (posttest).

VI. Conclusiones

Al terminar esta investigación que corresponde a los juegos infantiles mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 04 años se llegan a las siguientes conclusiones:

- Se ha determinado que el logro de los aprendizajes de los niños a través de un pre test donde se muestra que antes de la aplicación de la investigación los niños y niñas no eran muy activos y no lograban el nivel de logro de aprendizaje deseado. Y se obtuvo en nivel A logro previsto se encuentran 9 niños con un 60%, en proceso B se encuentran 4 con un 26.6% y finalmente en inicio se encuentran 2 niños con un 13.3%.
- Al aplicar sesiones de aprendizajes acompañado de los juegos infantiles, se observó que si los juegos infantiles mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 04 años de edad; así mismo desde la primera hasta la cuarta sesión de aprendizaje se observa la evolución de los aprendizajes de un 40 %; ya a la mitad de las sesiones puede observar el nivel de logro de los niños en los aprendizajes en un 80% . demostrando que los juegos infantiles si mejora los aprendizajes de los niños y niñas de 4 años de edad.
- Al estimar el nivel de logro de los aprendizajes de los niños a través de un post test explica que después del desarrollo de las sesiones de aprendizajes los niños y niñas mejoraron significativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mostrándose más activos, creativos, carismáticos y cooperativos. Donde se observo que el nivel A logro previsto se encuentran 14 niños y niñas con un 93%, en proceso B se encuentran 1 niño con un 6.6% y finalmente en inicio se encuentran 0 niños con un 0%.

Al estimar el nivel de significancia de un pre test y post test de la investigación, se pudo observar que al inicio de la investigación algunos niños no lograban integrarse en el desarrollo de los juegos y por ende no mejoraban sus aprendizajes; luego de la aplicación de las sesiones y un post test se puede decir que el desarrollo de los juegos infantiles si mejora los aprendizajes de los niños y niñas y que se encuentran en nivel A logro previsto se encuentran 9 niños y niñas con un 60%, en proceso B se encuentran 4 con un 26.6% y finalmente en inicio se encuentran 2 niños y niñas con un 13.3%; así mismo según la aplicación de Post test Se observa que en nivel A logro previsto se encuentran 14 niños y niñas con un 93%, en proceso B se encuentran 1 niño con un 6.6% y finalmente en inicio se encuentran 0 niños con un 0%.

VII. Recomendaciones

- Que las docentes de las instituciones educativas particulares del nivel inicial desarrollen las sesiones de aprendizajes, pero desarrollando juegos infantiles, canciones, personajes vivenciales, cuentos para que los niños y niñas se sientan motivados (das) en su aprendizajes.

- Que los padres también participen en el desarrollo de los aprendizajes de los niños y niñas y enseñen las actividades en casa a través de juegos para mejorar en la escuela.

- Que las instituciones educativas particulares trabajen acorde a las instituciones educativas estatales; en donde el aprendizaje del niño o niñas se desarrolla principalmente jugando y donde nadie se queda a otras.

VIII. Referencias bibliográficas

- Arias, G (2005) .Enseñanza y Aprendizaje de las ciencias sociales, una propuesta Didáctica.
- Bartolomé, R. (2003).Educador infantil. 1era edición. Editorial Mc. Graw Hill. Madrid-España.
- Bolivar (2009). Una dirección para el Aprendizaje sobre la calidad, eficacia y cambio en educación. Volumen 7 , Numero 1.
- Bonastre, M. y otros (2007). Psicomotricidad y vida cotidiana (0-3 años). Barcelona: Graó.
- Cabero,J (2001). Tecnología Educativa, Diseño y Localización de Medios para la Enseñanza. España; Paidós.
- Cañeque, H. (2002) .Juego y vida.1era edición. Editorial el Ateneo.
- Castillo, J. (2000). Materiales educativos. 1era edición. Lima
- Churchill, G.(2003). Diccionario de pedagogía y metodología.6 ta edición. Ediciones universitarias. Buenos aires.
- Duran, S. (2012). Los rostros y las huellas del juego. Tesis doctoral. Granada, España, Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación.
- Dominguez , J (2015). Manuel de Metodología de la investigación científica.
- Fandiño, G. (2001). “El uso del juguete en los jardines infantiles”. Revista Pedagogía y Saberes (16):71-79.
- Gomedio, M. (1991). Instrumento para la evaluación e intervención en el desarrollo psicomotor:agricot; (2): 228-236.

- Glanzer, M (2000). “El juego en la niñez”, Editorial Aique, Capital federal, 2000, pág. 43.
- Gravey , c (2001). Juego infantil. 1era edición. Editorial Morata S.A Madrid.
- Hurlock, E. (1998). Desarrollo del niño. 6ta edición. Editorial Mc. Graw-Hill. España.
- Hernandez ,S (2003) .Tipos de investigación Mc Graw Hill. Mexico.
- Hernández, S (2006). Metodología de la investigación. 6ta edición. España.
- Jiménez, G. y Llitjós, A. (2003). Recursos Didácticos, (3ra ed.). Madrid-España.
Ministerio de Educación
- Lama. D (2000). El arte de vivir en el nuevo milenio. españa. grijalbo.
- Molina, A (2008). “El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil”. Arteterapia.
Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social 3: 167-188.
- Ortiz. (2010) .Estrategias metodológicas de las docentes para motivar durante el proceso
de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de las
instituciones educativas públicas de Chimbote en el año académico 2010.
Chimbote, Perú: Universidad Privada San Pedro.
- Osborn, A. (1957) .Imaginación Aplicada. 11ed Madrid. Velflex
- Papalia, D. (2000) .Psicología del desarrollo.2da edición. Editorial Mc. Graw –Hill.
España.
- Paz. (2010). Juegos como estrategia didáctica en el nivel inicial con niños de 4 y 5 años de
las Instituciones Educativas del distrito de Chimbote en el año académico 2010.
Chimbote, Perú: Universidad nacional de la Santa.

- Piaget, J. (1991) .La formación de la inteligencia.2da edición. Editorial trillas. México.
- Popper, K (2005). La lógica de la investigación Científica. Barcelona Circuito de lectores,
España.
- Rojas, F. (2001) .Enfoque sobre aprendizaje humano. Departamento de ciencia y
tecnología del comportamiento, Venezuela Universidad Simón Bolívar
- Santrock, J.(2006). Psicología del desarrollo ciclo vital. 10ma. Edición. Editorial Mc.
Graw- Hill. España.
- Tamayo, V. (1999) .Introducción del desarrollo infantil.2 da edición. Editorial trillas.
México.
- Valdez, E.(2005) .Desarrollo infantil .1era edición. Editorial trillas. México.
- Wendkosolds,P.(2005) .Psicología del desarrollo.2da Edición. Editorial MC Graw_Hill.
España.
- Wales,J.(s/f) (artículo), “los juegos”
- Zilberstein, J. (2005). Aprendizaje, enseñanza y educación desarrolladora. México,
Ediciones CEIDE.

VIII. Anexos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Chimbote, 14 de junio 2018

Oficio N°253 -2018-D-EPE-ULADECH Católica

Señor:
Mg. Waldemar Tinoco Mariños
I.E.P. SHADAI
Presente.-

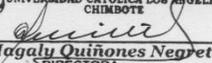
De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la ejecución de la investigación "Los juegos infantiles como estrategias para lograr el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.P SHADAI".

Realizado por la **Bach. Julissa Tirado Vergaray**, dicha investigación se realizó en el mes mayo del 2018.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


Dra. Magaly Quiñones Negrete
DIRECTORA
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN


WALDEMAR TINOCO MARIÑO
DIRECTOR

Jr. Leoncio Prado N° 447 - Chimbote, Perú
Telf: (043) 327429 - (043) 343064
www.uladech.edu.pe

LISTA DE COTEJO

EDAD: 4 AÑOS

N° DE NIÑOS	Realiza juegos libres	Propone juegos imaginarios	Participa en los juegos con sus compañeros	Realiza juegos educativos	comparte los materiales de juegos con sus compañeros
1	A	A	A	A	A
2	A	A	A	A	A
3	A	A	A	A	A
4	A	A	A	A	A
5	A	B	A	A	A
6	A	B	A	A	A
7	A	C	A	A	A
8	A	B	A	A	A
9	B	A	A	A	A
10	A	A	A	A	A
11	C	A	A	A	A
12	A	A	B	A	A
13	A	A	B	A	B
14	A	A	B	A	B
15	C	A	C	A	C

SESION 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

Tiempo: 45 M

Profesora: JULISSA TIRADO VERGARAY

Nombre de la sesión:

” LABORES QUE REALIZAN LOS PAPA Y MAMA EN EL HOGAR”

II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

Fases	- Asamblea o inicio donde la docente da a conocer cuál es el propósito de la sesión con respecto al tema que se va a trabajar, estableciendo las normas de grupo para participar de manera ordenada.
Desarrollo o expresión motriz	- Formaremos dos grupos donde se les entregará una cajita sorpresa con rompecabezas para armar. - Descubrirán las imágenes con las diferentes actividades que realiza papa y mama dentro del hogar y fuera del hogar. ¿Dónde trabaja papa?, ¿dónde trabaja mama?, ¿Qué pasaría si papa no ayuda en el hogar?
Relajación	- Proponemos hacer la técnica del globito inflado donde los niños toman aire por la nariz y exhalan por la boca 5 veces para relajarse.
Expresión gráfico plástico	- Cada niño dibuja a su papa y mama en una hoja, pegando sobre una cartulina con el nombre que trajeron encasa y lo ubican en un mural de su aula.
Cierre	- ¿Qué aprendizaron? , ¿les gusto la actividad?

SESION 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Tiempo: 45 M

Profesora: JULISSA TIRADO VERGARAY

Nombre de la sesión:

” MIEMBROS DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA”

II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

Fases	- Asamblea o inicio donde la docente da a conocer cuál es el propósito de la sesión con respecto al tema que se va a trabajar, estableciendo las normas de grupo para participar de manera ordenada.
Desarrollo o expresión motriz	- Previamente guardamos las fotos de los miembros de la Institución Educativa, incluida la foto de la docente en sobres diferentes y los colocamos dentro de una caja. - Hacemos un círculo con los niños y niñas y colocamos la caja en el medio del círculo e invitamos a los niños a sacar los sobres uno por uno y a abrirlos. - Les pedimos que observen las fotos que les tocó y preguntamos: ¿De quién se trata? ¿Cómo se llama? ¿Qué responsabilidad tiene en la Institución Educativa?
Relajación	- Pedimos a los niños que salgan al patio y se desplacen libremente, realizando algunos movimientos: hacia adelante, hacia atrás, brazos arriba, abajo, etc.
Expresión gráfico plástico	- Entregamos una ficha para colorear y les pedimos que respeten y aprecien el trabajo que realizan las personas que laboran en su institución Educativa.
Cierre	- ¿Qué aprendizaron? , ¿les gusto la actividad?

SESION 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

Tiempo: 45 M

Profesora: JULISSA TIRADO VERGARAY

Nombre de la sesión:

" LARGO Y CORTO"

II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

Fases	- Asamblea o inicio donde la docente da a conocer cuál es el propósito de la sesión con respecto al tema que se va a trabajar, estableciendo las normas de grupo para participar de manera ordenada.
Desarrollo o expresión motriz	- Solicitamos a los niños que emitan un sonido, durante mucho tiempo mientras tanto la docente dibuja una línea sobre la pizarra, que exprese el tiempo de la acción, luego los animamos a comparar y comentar lo sucedido. - Salimos al patio y cada niño, debe tener su taper de chapas, invitamos a los niños a construir dos serpientes: una larga y una corta , utilizando las chapitas de gaseosa. Al terminar les pedimos que comparen y señalen las serpientes que son más largas y las que son más cortas.
Relajación	- Pedimos a los niños que salgan al patio y se desplacen caminando libremente, realizando algunos movimientos dentro de una serpiente larga y otra corta.
Expresión gráfico plástico	- En una ficha de trabajo donde pegaran bolitas de papel dentro de la imagen de las serpientes una; largo y otro corto y diferenciar los tamaños.
Cierre	- ¿Qué aprendizaron? , ¿les gusto la actividad?

SESION 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

Tiempo: 45 M

Profesora: JULISSA TIRADO VERGARAY

Nombre de la sesión:

“GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO”

II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

Fases	- Asamblea o inicio donde la docente da a conocer cuál es el propósito de la sesión con respecto al tema que se va a trabajar, estableciendo las normas de grupo para participar de manera ordenada.
Desarrollo o expresión motriz	<ul style="list-style-type: none">- La docente cuenta a los niños el cuento de RITOS DE ORO, sobre los diferentes tamaños de los osos.- Recuperación de Saberes Previos: Realizamos las siguientes preguntas a los niños: ¿De qué trata el cuento?, ¿A quién pertenecerá el plato más grande?, ¿Quién dormía en la cama más pequeña?- Planteamiento del Conflicto Cognitivo: ¿Qué tamaños de objetos conoces?- Hacemos que los niños se ubiquen en unos círculos ya plasmados anteriormente, donde los grandes se ubican en los tamaños grande, mediano y pequeño.
Relajación	<ul style="list-style-type: none">- Repartimos a los niños cojines para que ellos descansen un momento y recuperen energía a través de una música suave.- Luego ubican los cojines en el lugar que corresponde para seguir con la actividad.
Expresión gráfico plástico	- En una ficha de trabajo donde el niño colorea el círculo grande, pega bolitas de papel en el círculo mediano y marca con una X el círculo pequeño.
Cierre	- ¿Qué aprendizaron? , ¿les gusto la actividad?

SESION 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

Tiempo: 45 M

Profesora: JULISSA TIRADO VERGARAY

Nombre de la sesión:

“TRABAJAMOS LOS NUMEROS”

II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

Fases	<ul style="list-style-type: none">- Asamblea o inicio donde la docente da a conocer cuál es el propósito de la sesión con respecto al tema que se va a trabajar, estableciendo las normas de grupo para participar de manera ordenada.
Desarrollo o expresión motriz	<ul style="list-style-type: none">- La docente canta la canción de los números : Un, dos ,tres, un , dos ,tres son los números si, si, si El uno es un soldado haciendo la construcción. El dos es un patito que está tomando el sol. El tres es una serpiente que baila sin parar. El cuatro es una silla que invita a descansar- ¿conocen los números?, ¿Cuántos años tienen?, ¿en casa utilizan los números?,- Ubican varias situaciones cotidianas en las que se utilizan los números, conocen la importancia que tiene y siempre serán utilizados.- Se agrupan de acuerdo a la indicación, cuentan las agrupaciones indicando si falta o sobran niños dentro de unos círculos que indican la cantidad , encada circulo está escrito los números 1,2,3,4.
Relajación	<ul style="list-style-type: none">- Pedimos a los niños que salgan al patio y se desplacen caminando libremente, realizando algunos movimientos.
Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none">- Utilizan material concreto para realizar la serie numérica, con clips engranados realizan una serie numérica colocando el número después de cada cadena.
Cierre	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué aprendizaron? , ¿les gusto la actividad?

SESION 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

Tiempo: 45 M

Profesora: JULISSA TIRADO VERGARAY

Nombre de la sesión:

“DONDE VIVO, CON QUIENES VIVO”

II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

Fases	- Asamblea o inicio donde la docente da a conocer cuál es el propósito de la sesión con respecto al tema que se va a trabajar, estableciendo las normas de grupo para participar de manera ordenada.
Desarrollo o expresión motriz	- La docente da la poesía de las tareas de casa: “En mi casa los trabajos están muy repartidos Un día mi mamá lava la ropa; mientras que mi papá lava los platos. Otro día mi papá plancha y mi mamá cocina. Mi hermano compra el pan Y yo lustro los zapatos.” - ¿Cómo es la casa donde viven?, ¿Quiénes integran tu familia?, ¿Qué pasaría si los integrantes de la familia no hicieran nada y solo lo hiciera la mamá? - En un papelote anotamos las rutinas y costumbres que mencionan los niños. - Menciona a los integrantes de la familia y nombra las funciones de los miembros.
Relajación	- Pedimos a los niños que salgan al patio y se desplacen caminando libremente, realizando algunos movimientos.
Expresión gráfico plástica	- Recibe una hoja donde dibuja a los miembros de su familia.
Cierre	- ¿Qué aprendieron? , ¿les gustó la actividad?

SESION 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

Tiempo: 45 M

Profesora: JULISSA TIRADO VERGARAY

Nombre de la sesión:

“VALORAMOS EL TRABAJO DEL CAMPESINO”

II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

Fases	<ul style="list-style-type: none">- Asamblea o inicio donde la docente da a conocer cuál es el propósito de la sesión con respecto al tema que se va a trabajar, estableciendo las normas de grupo para participar de manera ordenada.
Desarrollo o expresión motriz	<ul style="list-style-type: none">- La docente da a los niños piezas enumeradas, unen siguiendo la serie numérica y descubren la imagen del campesino, la describen.- ¿Quién es el campesino?, ¿Dónde trabaja?, ¿Cómo llegan las verduras desde la chacra hasta nuestro hogar?- En un papelote anotamos las rutinas y costumbres que mencionan los niños.- Hacen un listado de alimentos que preceden desde la chacra.- Buscan en la biblioteca imágenes de las verduras y frutas que produce el campesino.-
Relajación	<ul style="list-style-type: none">- Pedimos a los niños que salgan al patio y se desplacen caminando libremente, realizando algunos movimientos.
Expresión gráfico plástico	<ul style="list-style-type: none">- Recibe una hoja didáctica donde ordenan la secuencia de imágenes para conocer cómo llegan los alimentos; desde la chacra hasta su mesa familiar y que trabajadores intervienen, transportistas y comerciantes.- Luego reciben imágenes de frutas, verduras y tubérculos y los pegan en un papelote y se muestran en el periódico mural de la institución.
Cierre	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué aprendizaron? , ¿les gusto la actividad?

FOTOS INICIANDO LA SESION DE APRENDIZAJE



