



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE POST GRADO**

**DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA BASADO EN
EL APRENDIZAJE DEL JUEGO PARA
EDUCACIÓN INICIAL, EN EL DISTRITO DE
CHACAS, PROVINCIA DE ASUNCIÓN, AÑO 2017**

**Tesis para optar el Grado de Maestra en Educación con
mención Docencia, Currículo e Investigación**

AUTORA:

Bach: AGUIRRE CASTELLANO Miriam

ASESOR:

Dra. PEREZ MORAN Graciela

Chimbote - Perú

2017

JURADO CALIFICADOR



.....
Mgtr. Teodoro Zavaleta Rodríguez
Presidente



.....
Mgtr. Sofía Carhuanina Calahuala
Secretaria



.....
Dra. Lita Jiménez López
Miembro

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi familia y
amistades de los cuales he recibido su
apoyo incondicional en todo momento
de mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis profesores
quienes me acompañaron y orientaron
para concretizar este trabajo de investigación.
A mis niños porque son el motor de mis sueños.
De manera especial a mis padres porque
siempre me han acompañado y alentado
en todo este camino sin desfallecer por un momento.

RESUMEN

En este trabajo de investigación a la comunidad educativa, tuvo como objetivo general el determinar una Guía didáctica basado en el aprendizaje del juego para niños de inicial, en el distrito de Chacas provincia de Asunción, año 2017, la investigación corresponde al tipo descriptivo, nivel cuantitativo y diseño **no** experimental. Para de recojo de la información se contó con una muestra de 28 docentes del nivel inicial de la provincia de Asunción, a quienes se les aplico una encuesta para recoger información del perfil didáctico en el campo laboral. El resultado obtenido fue la siguiente, que el 74% de docentes utilizan métodos estáticos en su labor cotidiano. y un 26 % las estrategias dinámicas lo cual implica la gran necesidad de implementar estrategias modernas activas y dinámicas. Respecto a la valoración de la Guía Didáctica de los 27 docentes que participaron a la primera encuesta, solo 20 participaron a la valoración de la Guía Didáctica, de los cuales los 20 indicaron con una valoración muy alta y alta

Palabras clave: Guía didáctico, enfoques metodológicos, juego, recursos.

ABSTRACT

In this research work was intended to develop a guide based on learning the game at the initial level. The general objective was to determine a didactic guide based on the learning of the game for children of initial, in the district of Chacas province of Asunción, year 2017, the research corresponds to the Explanatory type Quantitative level and design No Experimental. In order to collect information, a sample of 28 teachers from the initial level of the province of the province was interviewed, who were given a survey to collect information on the didactic profile in the labor field. The result obtained was the following one, that 74% of teachers use static methods in their daily work. In relation to the first dimension, 6 teacher teachers use play and brainstorming as the first priority of the group-oriented dynamic type, 7 teachers use as their first priority, Significant Learning that is a dynamic autonomous type and as learning resources , 6 teachers use as a first priority the classroom that is static

Keywords: didactic profile, methodological approaches, game, resources.

CONTENIDO

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
Abstract	vi
CONTENIDO	vii
I. Introducción.....	1
II. MARCO TEÓRICO	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2. Bases Teóricas	7
2.2.1. La didáctica.....	7
2.2.2. La guía	8
2.2.2.1. La guía didáctica	8
2.2.2.2. Tipos de guía didáctica.....	9
2.2.2.3. Estructura de la Guía Didáctica.....	11
2.2.2.1 Modalidad de la organización de los aprendizajes	12
2.2.3. El Juego.....	14
2.2.4. Enfoque metodológico del aprendizaje.....	24
2.2.4.1. Aprendizaje significativo.....	24
2.2.4.2. Aprendizaje colaborativo.....	24
2.2.4.3. Aprendizaje cooperativo.....	25
2.2.4.4. Aprendizaje constructivista	26
2.2.4.5. el modelo constructivista.....	27
2.2.4.6. características del aprendizaje constructivista.....	27
2.2.5. Recursos.....	29
2.3. Sistema de hipótesis.	29
III. Metodología.....	30
3.1. El tipo y el nivel de la investigación.	30

3.2.	Diseño de la investigación.....	31
3.3.	Población muestral.	31
3.4.	Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.	34
3.5.	Técnicas e instrumentos.	36
3.6.	Plan de análisis de datos	36
3.7.	Matriz de Consistencia	39
IV.	Resultados	41
V.	CONCLUSIONES	46
9.	Anexos	48

INDICE DE TABLAS Y CUADROS

CUADRO 1 POBLACION.....	32
CUADRO 2 BAREMO PARA ESTIMAR LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS.....	38
CUADRO 3 PERFIL DIDACTICO	38
CUADRO 4 MATRIZ DE FORMAS DE ORGANIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA ..	38
CUADRO 6 MATRIZ ENFOQUES METODOLOGICOS	38
CUADRO 6 MATRIZ DE RECURSOS EDUCATIVOS.....	38
CUADRO 7 Matriz de la valoración de la Guía Didáctica.....	38
CUADRO 8 FORMAS DE ORGANIZAR LA ENSEÑANZA.....	41
CUADRO 9 ENFOQUES METODOLOGICOS	43
CUADRO 10 RECURSOS	43
CUADRO 11 VALORACION DE LA GUIA DIDACTICA	44

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 FORMAS DE ORGANIZAR LA ENSEÑANZA	43
FIGURA 2 ENFOQUES METODOLOGICOS	43
FIGURA 3 RECURSOS	44
FIGURA 4 VALORACION DE LA GUIA DIDACTICA	44

I. INTRODUCCIÓN

“La estrategia por excelencia para el aprendizaje en el nivel inicial es el juego” (Sevillano, 2015, pág. 177)

El juego es una actividad inherente al ser humano, mediante el juego el niño no solo desarrolla su personalidad sino es un factor motivante principal de la creatividad, curiosidad e imaginación, el juego proporciona un aprendizaje en el que se puede atender las necesidades básicas del aprendizaje infantil, entre las cuales se pueden mencionar las siguientes: practicar, elegir, preservar, imitar y imaginar, adquirir nuevos conocimientos y alcanzar la posibilidad de crear, experimentar, observar, moverse, cooperar, sentir y pensar, comunicarse, interrogar y socializarse.

El principio del juego libre sostiene que “jugar es una actividad vital y espontánea que permite al niño establecer conexiones neuronales, lo que le facilitará representar la realidad, aprender, expresarse, afirmar su identidad, entre otros beneficios. En contextos seguros, le permite desplegar aquellas habilidades que propician la adaptación a su medio” (Educacion, Normas y tecnicas para e diseño de locales de educacion basica regular, 2011, pág. 9)

El niño por la misma naturaleza humana que posee, tiene una tendencia social y el juego es uno de los mecanismos en la que el niño usa para desarrollar múltiples conocimientos y habilidades en relación consigo mismo y con los demás, es a partir de esta actividad que el niño conoce el mundo que lo rodea, el contexto donde vive, conoce y se socializa con las personas que interactúan con él, teniendo la posibilidad de expresar sus miedos, angustias, logros, dificultades, le da la posibilidad de corregir o cambiar la situación de juego, en fin en desarrolla un papel fundamental para su desarrollo integral.

El juego es para los niños, lo que el sol es para las plantas, los niños crecen jugando, porque eso les ayuda a desarrollarse y a aprender mejor. (Educación, 2009, pág. 14)

Por ello con esta investigación se propone la Guía didáctica basado en el aprendizaje del juego para niños de educación inicial para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo anterior expuesto el enunciado de la investigación es,

¿Cómo será la guía didáctica basada en el aprendizaje del juego para la Educación Inicial en el Distrito de Chacas, provincia de Asunción, año 2017?

Para dar respuesta al problema se planteó el objetivo general: Determinar la Guía didáctica basado en el aprendizaje del juego para la educación inicial, en el distrito de Chacas provincia de Asunción, año 2017.

Para conseguir el objetivo general se trazaron los siguientes objetivos específicos: Identificar las dimensiones de la estrategia didáctica que utilizan las docentes del nivel inicial; Diseñar y aplicar la guía didáctica basada en el aprendizaje del juego; Valorar la guía didáctica basada en el juego teniendo en cuenta las formas de organizar de la enseñanza, orientación metodológico y los recursos pedagógicos que utilizan las docentes del nivel inicial

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

(Borja, 2016) realizó un estudio sobre “ Estrategias Didacticas utilizadas por los docentes en los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa N° 140 del distrito de Satipo, provincia de Satipo, en el año 2016.” El presente trabajo tiene por objetivo Determinar las estrategias didácticas utilizadas por los docentes en los niños y niñas del nivel inicial de la I. E N° 140 del distrito de Satipo, provincia de Satipo, 2016, La investigación fue de nivel descriptiva simple. Llegando a la conclusión que los docentes del nivel inicial inician su clase de la siguiente manera: como primera prioridad utilizan el canto con un 18,2%, segunda prioridad 27,3%. Con respecto a lámina; el 27,3% considera en segunda prioridad. En cuanto a las representaciones, el 9,1% considera en primera prioridad, el 27% considera en segunda prioridad. Sobre el video; el 45,5% utiliza al iniciar su clase como primera prioridad, el 9,1% como segunda prioridad. Respecto a la modalidad de organizar la enseñanza: Los docentes consideran como primera prioridad el debate con un 18,2%, referente a la exposición como primera prioridad el 36,4% consideran el uso de la modalidad; el 18,2% utiliza como segunda prioridad el trabajo colaborativo; en los talleres tenemos el mapas utilizado como segunda prioridad en un 27,3%; Los más utilizados son la exposición y juegos en un 14,5% respectivamente. Los enfoques metodológicos, como primera prioridad 27,3% docentes escogieron los organizadores previos, como segunda prioridad 8,2% docentes escogieron mapas conceptuales, como primera y segunda prioridad los docentes escogieron comparación, como tercera prioridad el 50% de los docentes utilizan la organización de

actividades grupales; en la segunda prioridad observamos el 18,2% utilizan análisis grupal y actividades de toma de decisiones. Respectivamente. 4. Referente a los recursos: El 9,1% utiliza el aula como primera prioridad, así mismo el 27,3% utiliza pizarra, el 18,2% utiliza cuaderno, el 18,2% ambiente natural, el 9,1% utiliza televisor, el 18,2% utiliza libros. Como segunda prioridad: El 9,1% aula, el 18,2% marcaron mobiliario, pizarra y cuaderno.

(Palli, 2015) realizó un estudio sobre “estrategias didácticas utilizadas por las docentes de las instituciones educativas de educación inicial 307 Conrado kretz lenz y 303 niño de la espina del distrito de juliaca, provincia san román, región puno, año 2015” El presente estudio tuvo como objetivo general Determinar las Estrategias Didácticas utilizadas por las Docentes de las Instituciones Educativas de Educación Inicial 307 Kretz Lenz y 303 Niño de la Espina del Distrito de Juliaca, Provincia San Román, Región Puno, año 2015. El tipo de investigación es cuantitativa cuyo diseño de la investigación fue experimental, descriptivo simple, se empleó un instrumento conformado por un cuestionario, igualmente se tuvo una población objeto de estudio conformado de 21 Docentes de las Instituciones Educativas de Educación Inicial 307 Conrado Kretz Lenz y 303 Niño de la Espina, a los 21 Docentes se les aplicó el cuestionario para obtener datos respecto a la variable de estrategias didácticas. De los resultados obtenidos se pudo observar que el tipo de las estrategias didácticas, el 100% de los docentes utilizan estrategias didácticas de tipo dinámico, en la modalidad de organización 17 de 21 docentes utilizaron la exposición, en relación al enfoque metodológico 17 de 21 utilizan el aprendizaje significativo, referente a los recursos como soporte de aprendizaje 14 de 21 docentes utilizaron las láminas. En conclusión en que se ha determinado que las estrategias

didácticas empleadas por las docentes es de tipo dinámico que permiten la participación activa del estudiante en su aprendizaje, se dan de dos tipos: impulsada por el grupo y las generadoras de autonomía. Las estrategias didácticas de la modalidad de organización de la enseñanza más utilizada por los docentes son modalidad de exposición. Las estrategias didácticas de los enfoques metodológicos más aplicados por los docentes son aprendizajes significativos y los recursos más utilizados como soporte en las estrategias didácticas por los docentes son las láminas.

(Cruz, 2016)realizo un estudio sobre “estrategias didácticas utilizadas por las docentes en los niños y niñas del nivel inicial del distrito de Lambayeque de la provincia de Lambayeque, región Lambayeque - año 2016”, está basado en el tipo de investigación no experimental con su diseño descriptivo simple, y para lo cual se ha hecho el planteamiento al problema ¿Cuáles son las estrategias didácticas utilizadas por los docentes del nivel inicial de las instituciones educativas particulares del distrito Lambayeque durante el año académico 2016?, y como objetivo general se plantea, determinar cuáles son las estrategias didácticas utilizadas por las docentes de educación inicial de las instituciones educativas particulares comprendidas en el distrito de Lambayeque, provincia de Lambayeque, región Lambayeque durante el año académico 2016. Y para lograr tal objetivo se tenido que aplicar encuestas como estrategias, para determinar los fines y objetivos propuestos. Se aplicaron 22 encuestas a diversos docentes obteniendo los siguientes resultados: En cuanto al inicio de una sesión de clase, (13) docentes consideran como primera prioridad el canto, (14) docentes consideran como segunda prioridad la dinámica. Como tercera prioridad (5) docentes utilizaron láminas y

dinámicas. En respecto a la modalidad de organizar la enseñanza, (9) docentes consideran como primera prioridad el juego; como segunda prioridad (4) docentes utilizan las dramatizaciones, talleres y lluvia de ideas .Y como tercera prioridad (6) docentes usaron la lluvia de ideas. En cuanto a los enfoques metodológicos; como primera prioridad (11) docentes utilizaron aprendizaje significativo, respecto de la segunda prioridad (12) docentes escogieron aprendizaje significativo, respecto de la tercera prioridad (9) docentes escogieron aprendizaje productivo. Y como recursos de soporte de aprendizaje que utilizó el docente, al respecto se observa que como primera prioridad (6) docentes escogieron televisor; Como segunda prioridad (7) docentes eligieron láminas; como tercera prioridad (8) láminas. En los resultados del perfil didáctico del docente en cuanto al uso de estrategias didácticas, el mayor porcentaje de docentes que participaron en la investigación, en un 59%.(13) utilizan estrategias didácticas dinámicas y un 41%(9) utiliza estrategias didácticas estáticas. De 22 docentes que participaron en la investigación se concluyó que el conocimiento y el uso de las estrategias didácticas son estáticos y dinámico.

(Yumpo, 2015)Realizó un estudio sobre las “estrategias didácticas utilizadas por las docentes de Educación Inicial de las instituciones educativas comprendida en la zona de Amay, distrito de huacho durante el año académico 2015”. La investigación tiene como objetivo principal determinar las estrategias didácticas utilizadas por las docentes de educación inicial de las instituciones educativas comprendidas en la zona de Amay, distrito de Huacho durante el año académico 2015. La metodología que se utilizó en la investigación

tiene el diseño no experimental, descriptivo simple. La población de estudio estuvo conformada por 20 docentes del nivel inicial, la técnica empleada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, que permite recoger información sobre las estrategias didácticas más utilizadas por los docentes. En cuanto a los resultados de la estrategia didáctica, se observó que 14 docentes utilizan el juego como modalidad de organización, 15 docentes utilizan el aprendizaje significativo como enfoques metodológicos, y 6 docentes utilizan los ambientes naturales como recurso de soporte de aprendizaje. Se concluye que los docentes que participaron en la investigación tienen estrategias didácticas dinámicas.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. La didáctica

De su definición etimológica (del griego “didaskhein” que significa enseñar, y “tekne” que quiere decir arte), se puede decir que la didáctica es la ciencia y el arte de enseñar, es ciencia en cuanto investiga y experimenta nuevas técnicas de enseñanza, y se dice que es arte cuando establece reglas de acción o sugiere formas de comportamiento didáctico, (Bojorquez, 2005, pág. 95)

(Parra, 2003, pág. 9) Hace mención a la didáctica como secuencias integradas de procedimientos, o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y utilización de la información.

En fin, la didáctica es el arte de enseñar utilizando diversos procedimientos, para dirigir de manera oportuna y pertinente el aprendizaje de los estudiantes, respetando sus características, necesidades e intereses.

Juan amos Comenio citado por (Bojorquez, 2005, pág. 98) en su obra la didáctica magna realiza la división de la didáctica de la siguiente manera.

- **La matemática:** es la que estudia el elemento que aprende, es decir al alumno en todas sus dimensiones, con el fin de adecuar sus enseñanzas a sus reales posibilidades.
- **Sistemática:** comprende el estudio de los objetivos y las materias e enseñanza.
- **Metódica.** Se refiere a la ejecución el trabajo didáctico es decir el arte de enseñar propiamente dicho.

2.2.2. La guía

Una guía en cuanto a la forma, debe estar bien diseñada para estimular la memoria visual del alumno y la concentración por eso se sugiere que deben tener: espacio para los datos del alumno, denominación de la guía y su objetivo, tipo de evaluación, instrucciones claras y precisas, poca información y bien destacada, con espacios para que el alumno responda. Además, debe tener reactivos o ítems diversos que favorezcan tener al alumno en alerta. (Tirua, 2001, pág. 3)

2.2.2.1. La guía didáctica

La guía didáctica es el instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo. (Ignacio García Hernández, 2014, pág. 5)

La Guía Didáctica es un instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, ayuda a comprender, aplicar los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje (Aretio, 2014)

Las Guías Didácticas son fundamentales, para la mejora de los aprendizajes de los niños y niñas, ya que se encuentran planificadas, elaboradas listas para que el profesor los utilice como medio facilitador enriquecedora de su proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.2.2. Tipos de guía didáctica

La Guía Didáctica se divide en estos tipos (Tirua, 2001, pág. 12):

- **Guías de motivación**

Se acostumbran al iniciar una unidad o contenido nuevo o de difícil asimilación. Tienen como objetivo que el alumno vaya interesándose por algún tema nuevo que no conoce. Al profesor le sirve para indagar los intereses de los alumnos.

- **Guías de aprendizajes**

Se realizan en el momento en que se están trabajando contenidos o competencias. El alumno mediante la guía va adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades y el profesor la utiliza como un buen complemento de la clase.

- **Guías de comprobación**

Tienen como principal función verificar el logro de ciertos contenidos o habilidades. Al profesor le sirve para ratificar y reorientar su plan de trabajo y al alumno

para demostrarse a sí mismo que ha aprendido. Generalmente son mixtas, es decir contienen ítems de desarrollo, de aplicación y de dominio de contenidos.

- **Guías de síntesis**

El objetivo es asimilar la totalidad y discriminar lo más importante. Son muy útiles para el alumno al finalizar un contenido complejo y también al terminar una unidad, ya que logra comprenderlo en su totalidad. Como esquema mental ordena al estudiante, ya que cualquier contenido tiene inicio, desarrollo y conclusión. Al profesor le sirve para globalizar, cerrar capítulos y enfatizar lo más importante.

- **Guías de aplicación**

La utilidad más cercana es matizar un contenido difícil que requiere ser contextualizado. Cumple una función de activar potencialidades del alumno, trabajar empíricamente y también, para asimilar a su realidad lo trabajado en la clase. Al profesor le presta ayuda en cuanto a motivación, conocimiento de sus alumnos y aprendizajes efectivos.

- **Guías de lectura**

El objetivo es orientar la lectura de un texto o libro, usando alguna técnica de comprensión lectora. Se puede hacer mediante preguntas en el nivel explícito o inferencial, para que el alumno las vaya respondiendo a medida que va leyendo o a través de un cuadro sinóptico de la lectura, donde se indica título de la lectura, autor, nacionalidad, género literario, tipo de narrador, estilo narrativo, personajes, ambientes, motivos y argumento. Al alumno le facilita el entendimiento y análisis de textos y al profesor le ayuda para desarrollar técnicas en sus alumnos.

- **Guías de observación**

El objetivo es agudizar la observación, generalmente, para describir hechos o fenómenos. Es muy usada como parte del método científico. Al alumno le ayuda en su discriminación visual y al profesor le facilita que sus alumnos tengan un modelo de observación.

- **Guías refuerzo**

Tienen como objetivo apoyar a aquellos alumnos con necesidades educativas especiales o más lentos. Los contenidos se trabajan con múltiples actividades. Al alumno le sirven para seguir el ritmo de la clase y al profesor para igualar el nivel del curso en cuanto a exigencia.

- **Guías nivelación**

Su objetivo es uniformar los conocimientos y destrezas en alumnos que están atrasados con respecto al curso. Al alumno le sirve para comprender los contenidos, sobre todo aquéllos que son conductas de entrada para otros. Al profesor le ayudan a tener una base común con sus estudiantes.

2.2.2.3. Estructura de la Guía Didáctica

La Guía Didáctica se organiza de acuerdo a las actividades que se realizan de la siguiente manera.

1. Índice
2. Presentación
3. Programación de actividades
4. Ejecución de las actividades

2.2.2.1 Modalidad de la organización de los aprendizajes

Debate

Es una estrategia didáctica clave en la clase, tiene como objetivo fomentar la participación equilibrada y respetuosa de los alumnos (Cabrejo, 2016, pág. 46)

El debate es una competencia intelectual que debe efectuarse en un clima de libertad, tolerancia y disciplina. Se elige un moderador, quien se encarga de hacer la representación del tema y de señalar los puntos a discutir y el objetivo del debate. Se caracteriza por ser una disciplina abierta con réplicas por parte de un equipo defensor y por otro que está en contra de la afirmación planteada. (Pimienta J. , 2012)

El debate es una estrategia muy eficaz para el trabajo con los estudiantes, ya que en ella intervienen las capacidades comunicativas y sociales.

Los pasos para realizar un debate son los siguientes.

- El debate se prepara considerando preguntas guía (que, como, donde, quien será el moderador, quienes participaran en el debate, quienes conformaran el público y cuáles serán las reglas.)
- Se presenta la afirmación que será el núcleo de la controversia a discutir.
- Se organizan los equipos previamente seleccionados, para asumir el rol de defensor o estar en contra de la afirmación planteada.
- Los integrantes de los equipos designan roles a sus miembros
- Los equipos realizan una investigación documental para establecer sus argumentos a favor o en contra de la afirmación.
- Se comienza el debate en un espacio adecuado.

- El moderador presenta y comienza el debate pidiendo a los comunicadores que presenten sus argumentos en torno a la afirmación planteada.
- Se realiza un análisis y posteriormente un consenso grupal de los mejores argumentos propuestos por los equipos.

El debate es una estrategia ideal que permite desarrollar el pensamiento crítica, buscar información en fuentes primarias y secundarias, analizar la información, desarrollar la habilidad argumentativa.

Exposición

Según (Torres Maldonado, 2009), La exposición puede ser una conferencia o exposición del o de la docente o del alumnado y tiene las siguientes fases: la preparación, el desarrollo de la exposición y las conclusiones.

- **La fase preparatoria**

De esta fase depende en gran parte el éxito de la exposición. En primer lugar, hay que recoger una información detallada, lo que da mayor claridad y permite orientar una posible visualización, esto, posibilita una exposición organizada sin interferencias.

En segundo término, permite preparar el material de apoyo, lo que da seguridad y evita la improvisación. Seifert (1994) citado (Torres Maldonado, 2009), por considera seis aspectos en una buena preparación:

- **El tema**, que no debe ser confundido con los objetivos y debe ser preciso y claro
- **Los objetivos**, pueden ser muy diversos, abarcando lo conceptual, lo procedimental

y lo actitudinal; deben ser presentados como competencias por lograrse.

- **El grupo meta**, se debe tener en mente quiénes asisten, el tamaño del grupo, su edad, sexo, su profesión, su conocimiento previo, si es un grupo homogéneo o heterogéneo, cuál es su motivación o interés en el tema por tratar.
- **La preparación del contenido**, dependiendo del tema, del grupo meta y de los objetivos; la preparación del contenido abarca tres momentos: *recolectar y seleccionar información, comprimir el contenido y visualizar los contenidos seleccionados*.

Cabe mencionar que hay que resumir lo más esencial y conviene estructurar el

2.2.3. El Juego

“jugar es la forma natural de crecer conocer el mundo y ser feliz”
(www.google.com.pe, s.f.)

El juego es la parte esencial de la vida y para el aprendizaje, ya que es a través de el que el niño explora su mundo, aprende a convivir, prueba sus destrezas y habilidades, expresan sus emociones, enriquecen su identidad, fortalece su capacidad, el lenguaje, le da la posibilidad de enfrentar retos y solucionar problemas.

El movimiento a través del cual el sujeto recibe información del estado y postura de las distintas partes de su cuerpo, le ayudan a determinar que es suyo y a conocerlo bajo todas sus posibilidades. el juego es fundamental porque está relacionado con el desarrollo de los afectos, sentimientos y emociones.

A temprana edad el juego es particularmente corporal y sensorio motor lo que contribuye a la construcción del esquema corporal.

A medida que las niñas y niños crecen y adquieren mayor control sobre sus movimientos se dan cuenta de la capacidad que tienen para desplazarse por diferentes espacios y lugares, esto despierta en ellos la curiosidad y placer al descubrir nuevas cosas.

Aprendizaje basado en el juego

Según Piaget citado por Calero (2005) “el juego constituye la forma inicial, de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas” (pág. 7).

De acuerdo a la cita de Piaget, gracias al juego el niño tiene la posibilidad de encontrarse consigo mismo y de conocer al mundo que lo rodea, ejercitando sus sentidos, ya que tiene la posibilidad de observar, de descubrir, de tocar, manipular, crear, etc.

Las oportunidades lúdicas ofrecerán al niño innumerable oportunidades que desarrollan las competencias, capacidades y habilidades como la imaginación, creatividad, comunicación, socialización.

Piaget citado por (Lopez, 2010) ha destacado la importancia del juego en los procesos del desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencias directas de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Bruner y Garvey (1977) consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven, el entorno ofrece al niño, las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego (Lopez, 2010, pág. 45)

Asimismo Vygotsky sostiene lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual, lo principal en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño. Esta teoría pone el énfasis la interacción del niño y el adulto, o un niño con otro niño, pues en esta integración el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultura, y de educación y lo más importante el lenguaje permite al niño expresar sus sentimientos, sus gustos de preferencia de los juegos y juguetes que usa, es a través del lenguaje que el niño exterioriza su interior. (Lopez, 2010)

El juego es una actividad espontanea, natural que surge en el interior de cada persona, nadie es obligado a desarrollar, porque es de carácter natural, placentero para el que lo ejecuta, es una actividad donde el niño se implica totalmente, involucrando todo su ser, creándose un mundo y teniendo la posibilidad de transformarla.

Es una vía muy valiosa donde el docente puede diagnosticar carencias y posibilidades del desarrollo integral de los niños, además de ser un factor clave la desarrollar el lenguaje, porque en el juego el niño tiene la posibilidad de expresarse sin condicionamiento alguno.

El juego es una estrategia que potencia de forma integral a los niños y niñas, se presenta el siguiente cuadro de análisis de diversas aportaciones del juego al desarrollo integral de los niños y niñas, tomado de (Lopez C, 2010, pág. 6)

Aspecto que mejora el juego			
Desarrollo sicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<p>Equilibrio Fuerza Manipulación de objetos Dominio de los sentidos Discriminación de los sentidos Coordinación óculo-motriz. Capacidad de imitación. Coordinación motora</p>	<p>Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.</p>	<p>Juegos simbólicos Procesos de comunicación y cooperación con los demás Conocimiento del mundo del adulto Preparación para la vida laboral Estimulación de la moralidad. Juegos cooperativos Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales Disminuye las conductas agresivas y pasivas Facilita la aceptación interracial</p>	<p>Desarrolla la subjetividad del niño Produce satisfacción emocional Controla la ansiedad Controla la expresión simbólica de la agresividad Facilita la resolución de conflictos Facilita patrones de identificación sexual</p>

2.2.3.1. importancia del juego

.El juego para el niño es uno de los medios que utiliza para aprender y demostrar que está aprendiendo, de manera activa, creativa e innovadora que tiene el niño, es importante ampliar los espacios de juego de los niños para que puedan expresarse libremente, construir sus habilidades y conocimientos y saber convivir con los demás.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica (Lopez C, 2010, pág. 2)

Para Huizinga el juego es una acción u ocupación libre dentro de los límites temporales y espaciales, que se realizan según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuyo acción tiene su fin en sí misma., que va acompañado de sentimiento de alegría a sí mismo Hansen sostiene que el juego es una actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo síquico de la persona, es decir que el juego es una de las manifestaciones de la vida activa de los niños, que favorece al crecimiento físico e intelectual, social y afectivo” (Calero, 2005)

Son muchos los autores que consideran la importancia del juego para el desarrollo de los niños, ya que en ella tienen la posibilidad de manifestarse de manera natural, espontánea y creativa. La etapa infantil está estrechamente vinculado al juego, aparte de ser una actividad natural y placentera, proporciona al niño experiencias sociales que le permiten adecuarse a tiempos y espacios determinados, desarrolla su personalidad, sus capacidades intelectuales y motoras, sociales, afectivas y emocionales, permite la

exploración , observación y el descubrimiento partiendo de sí mismo y el mundo que le rodea.

“El juego es la situación ideal para aprender, es la clave ideal del desarrollo intelectual”. (Lopez C, 2010, pág. 6)

El juego es algo inseparable de la vida del niño, es la parte fundamental de su desarrollo, desde el momento que nace asimila muchas formas de juego ya sea con las palabras, con su cuerpo, con la mamá, con la comida, con todo lo que le rodea , el juego simbólico es una de las actividades donde el niño se encuentra consigo mismo, donde puede representar las cosas de la vida cotidiana, este juego le da la posibilidad de modificar la realidad según su interés , la importancia del juego es enorme ya que a partir de él, el niño adquiere el conocimiento de la realidad ,tiene la posibilidad de interactuar con otros, de socializarse, de expresarse y buscar solución a los conflictos que se le presenten en fin se puede decir que jugar y aprender no tienen ninguna diferencia.

2.2.3.2. Características del Juego

El juego es una de las posibilidades que el ser humano tiene para expresarse interna como externamente, ya que le da la posibilidad de imaginarse, ello conlleva la transformación del comportamiento del niño que le permite a definirse en sus actos, por ello lo fundamental en el juego es la naturaleza social, ya que para jugar el niño tiene que interactuar con los demás.

Vygotsky (1991), dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La

actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria (Lopez C, 2010, pág. 2)

A continuación se refiere algunas características extraídas de diversas fuentes (Tierno, 2004) , (Goicochea, 2006), (Calero, 2005)

- El juego es una actividad placentero, divertido, espontáneo y voluntario que parte de la iniciativa de cada uno.
- El juego implica cierta participación activa del jugador, es decir que el jugador tiene la posibilidad de participar de manera voluntaria, sin represiones a todas las actividades lúdicas.
- Es un medio para poder experimentar, crear, cambiar, combinar, observar explorar lo que le rodea, conocerse a sí mismo y conocer a los demás.
- Pone en manifiesto todas las capacidades habilidades, potencialidad, limitaciones, sentimientos intereses y aficiones de cada niño.
- El juego guarda relación con otras actividades que no son propiamente juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje y el lenguaje evolutivo, ya que el juego no solamente sirve al niño para conocerse sino tiene un carácter trascendental que sirve para conocer todo lo que nos rodea, el juego es uno de los sistemas que tiene el niño para aprender cómo está formado el mundo, las personas, los objetos, esto lleva a una conductiva evolutiva que juega un papel importante en el desarrollo social, cognitiva y afectiva de los niños.

2.2.3.3. Clasificación de juego

Piaget, Russel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí: (Lopez C, 2010)

Juego configurativo: En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

Juego de entrega: En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega.

juego de representación de personajes: Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención.

El juego reglado: Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo.

Juegos de ejercicio: Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos

Juegos simbólicos: Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación.

❖ **Método de proyectos**

Es una de las técnicas más viables para el desarrollo de las competencias de los alumnos, porque permite poner en juego conocimientos, habilidades y actitudes a través del desarrollo de las diversas actividades. (Cabrejo, 2016, pág. 68)

Para Kilpatrick el proyecto es una actividad previamente determinada, la intención predominante de la cual es una finalidad real que orienta los procedimientos y les confiere una motivación, un acto problemático, llevado completamente a su ambiente natural. El método de proyectos designa la actividad espontánea y coordinada de un grupo de alumnos que se dedican metódicamente a la ejecución de un trabajo globalizado y escogido libremente para ellos. (Zabala :2008) citado por (Cabrejo, 2016, pág. 68)

El método de proyectos busca enfrentar a los alumnos a situaciones que lo lleven a rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas, o proponer mejoras en las actividades desarrolladas.

Al trabajar con los proyectos el alumno aprende a investigar utilizando todas sus habilidades, ya que tiene la posibilidad de planificar su propio aprendizaje.

Pasos para planear un proyecto propuestos por (Parra, 2003, pág. 50)

- Antes de la planeación de un proyecto: es importante partir de los proyectos más cortos y conforme se vaya ganando más experiencia se podrán ejecutar proyectos más amplios.

- Metas. Las metas pueden ser planteadas para el desarrollo de un semestre o una unidad.
- Resultados esperados en los alumnos. Se identifican los objetivos específicos del aprendizaje de los estudiantes.
- Productos: Son construcciones, representaciones y exhibiciones realizadas durante el proyecto.
- Actividades de aprendizaje.
- Ambiente de aprendizaje

❖ **Lluvia de ideas**

La técnica de la lluvia de ideas, conocida como sesión creativa favorece el pensamiento espontaneo mediante la creación de una atmosfera en la queda en suspenso toda valoración crítica, genera un máximo de ideas en un plazo establecido, es una técnica que favorece la resolución de problemas con múltiples propuestas de solución dadas por los estudiantes, para luego finalmente llegar a una solución conjunta. (Cabrejo, 2016, pág. 48)

Es una estrategia grupal que permite indagar u obtener información acerca de lo que un grupo conoce sobre un determinado tema. (Pimienta, 2012, pág. 4)

Para (Torres Maldonado, 2009),la lluvia de ideas es conocida como promoción de ideas. Consiste en la interacción de un pequeño equipo en el cual se presentan ideas sin restricciones ni limitaciones.

Ofrece las siguientes ventajas:

En poco tiempo se obtiene gran cantidad y variedad de ideas. Se obtienen mayores alternativas de solución para un problema. Se estimula la creatividad de los y las

estudiantes. Se propicia la apertura y respeto hacia otras ideas y personas. Se favorece el trabajo en equipo.

Esta técnica resulta de utilidad cuando:

El equipo está integrado por personas que se conocen bien como para expresarse con libertad. El equipo es maduro, la atmósfera grupal permite la libertad de expresión.

Las ideas que se aportan se reciben por las ideas mismas, sin importar el quien las presenta. El tema o problema tiene soluciones alternativas. Se cuenta con el tiempo suficiente para tratar el tema exhaustivamente y sin tensiones.

2.2.4. Enfoque metodológico del aprendizaje

2.2.4.1. *Aprendizaje significativo*

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. [...] (Ausbel, 1976, pág. 10)

2.2.4.2. *Aprendizaje colaborativo*

El aprendizaje colaborativo (cooperativo) es el uso instruccional de pequeños grupos de tal forma que los estudiantes trabajen juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás John93. Este tipo de aprendizaje no se opone al trabajo individual ya que puede observarse como una estrategia de aprendizaje complementaria que fortalece el desarrollo global del alumno.

Los métodos de aprendizaje colaborativo comparten la idea de que los estudiantes trabajan juntos para aprender y son responsables del aprendizaje de sus compañeros tanto como del suyo propio. Todo esto trae consigo una renovación en los roles asociados a profesores y alumnos, tema de este trabajo. Esta renovación también afecta a los desarrolladores de programas educativos. Las herramientas colaborativas deben enfatizar aspectos como el razonamiento y el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo.

2.2.4.3. Aprendizaje cooperativo

Es un método de aprendizaje basado en el trabajo en equipo de los estudiantes. Incluye diversas y numerosas técnicas en las que los alumnos trabajan conjuntamente para lograr determinados objetivos comunes de los que son responsables todos los miembros del equipo. (Politecnica, 2008)

El ser humano es por naturaleza un ser social, y aprender es algo que se logra solo en interacción con los demás, por ello es muy importante la participación directa y activa de las partes que interactúan, para el logro de objetivos comunes. El trabajo cooperativo es importante ya que en ella los involucrados ponen mayores esfuerzos por el logro de actividades propuestos, las relaciones se forman más positivas y de respeto ya que cada niño tiene diferentes ideas sobre una misma cosa, diferentes puntos de vista, priva a socialización expresión de ideas propias que son dialogadas y puestos en consensos.

La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. El aprendizaje

cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. (Johnson, 1999).

Los componentes del aprendizaje cooperativo según (Pimienta J. , 2012) son:

- Cooperación: Para lograr las metas planteadas los estudiantes deben trabajar en forma colaborativa.
- Responsabilidad: Los estudiantes asumen un rol designado y participan de manera comprometida para el logro de la tarea designada.
- Comunicación:
- Trabajo en equipo
- Interacción cara a cara
- Autoevaluación

2.2.4.4. Aprendizaje constructivista

Esta disciplina se ocupa de formas y modos de como el niño aprende al desarrollarse y en ese progreso como construye conocimientos (Campos, 2003, pág. 77)

En este contexto el niño aprende con experiencias vivenciales, partiendo de aquellas que activen su interés y los lleven a satisfacer sus necesidades, esto es posible solamente en interacción con el ambiente y las personas que los rodean, por ello el juego cumple un rol muy importante ya que es un factor socializador, ya que es por donde el niño de la manera más natural exterioriza sus saberes sus sentimientos y pensamientos.

El constructivismo es una teoría que “propone que el ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de

conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto” (Jonassen, 1991) citado por (Hernandez, 2008, pág. 56)

Para (Almeyda, 2013) el constructivismo, es la idea que mantiene que el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamientos como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día, como resultado de interacción entre esos dos factores.

Novak (1988) citado (Almeyda, 2013) el constructivismo es un paradigma conceptual emergente que se opone al conductismo, el ser humano construye sus saberes en comunidad, así construye estructuras conceptuales y metodológicas en relación en relación con su cultura a fin de regular sus propias relaciones consigo, con la naturaleza y con la sociedad (pág. 39)

2.2.4.5. El modelo constructivista

Piaget (1955) (Hernandez, 2008) señala que el aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, donde tengan iniciativa de participar en las diversas actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando y escuchando lo que se les explica, en esta perspectiva el conocimiento se construye a través de la experiencia. Los alumnos construyen conocimientos por sí mismos. Cada uno individualmente construye significados a medida que va aprendiendo de sus experiencias, al relacionarse con los demás y el mundo que los rodea.

2.2.4.6. Características del aprendizaje constructivista

Jonassen citado por (Hernandez, 2008), caracteriza el aprendizaje constructivista de la siguiente manera.

- El ambiente constructivista en el aprendizaje provee a las personas del contacto con múltiples representaciones de la realidad.
- Las múltiples representaciones de la realidad evaden las simplificaciones y representan la complejidad del mundo real.
- El aprendizaje constructivista se enfatiza al construir conocimiento dentro de la reproducción del mismo.
- El aprendizaje constructivista resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto en lugar de instrucciones abstractas fuera del contexto.
- El aprendizaje constructivista proporciona entornos de aprendizaje como entornos de la vida diaria o casos basados en el aprendizaje en lugar de una secuencia predeterminada de instrucciones.
- Los entornos de aprendizaje constructivista fomentan la reflexión en la experiencia.
- Los entornos de aprendizaje constructivista permiten el contexto y el contenido dependiente de la construcción del conocimiento.
- Los entornos de aprendizaje constructivista apoyan la construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social, no de la competición entre los estudiantes para obtener apreciación y conocimiento

2.2.5. Recursos

Los recursos son componentes en el proceso enseñanza aprendizaje, se caracterizan por ser una fuente esencial de los estímulos, que su función es captar la atención y el interés de los estudiantes, guían hacia el logro de los aprendizajes, permitiéndoles transformarse en agentes activos de su propia formación. (Cabrejo, 2016, pág. 37)

Los recursos son los materiales que el docente utiliza con la finalidad de facilitar el desarrollo de las actividades, para estimular y dar una mejor orientación del proceso educativo de manera activa.

Es de vital importancia que el maestro seleccione los recursos a usar de manera pertinente, teniendo en cuenta el contexto, las características de los estudiantes, los estilos de aprendizaje, porque de ello depende la eficacia y el logro del proceso enseñanza aprendizaje.

2.3. Sistema de hipótesis.

Ha. El diseño de la Guía didáctica basado en el aprendizaje del juego para niños de inicial, en la Distrito de Chacas provincia de Asunción, año 2017, incrementa el logro de los aprendizajes

Ho. El diseño de la Guía didáctica basado en el aprendizaje del juego para niños de inicial, en la Distrito de Chacas provincia de Asunción, año 2017, no incrementa el logro de los aprendizajes.

III. METODOLOGÍA.

3.1. El tipo y el nivel de la investigación.

Es una investigación de tipo aplicada, tal como sostiene Domínguez (2015) este tipo de investigación plantea resolver problemas e intervenir en el desarrollo de la variable dependiente. Enmarca a la innovación técnica, artesanal... como la científica (p.53)

En la medida que se busca plantear una Guía como un elemento innovador de utilidad para los niños y que emprende en la educación como una herramienta educativa aplicada, construirá un nuevo conocimiento para la zona rural como es Chacas en un andamiaje que posibilita de seguir perfeccionando.

El orden de la presentación es en su etapa inicial de carácter cuantitativo por cuando se recolecta la información en base a la encuesta de estrategias didácticas. Las mismas que al analizar los datos brinda la posibilidad de contar estadísticamente la información y elaborar un diagnóstico para luego en base a su resultado proponer la Guía didáctica.

De acuerdo al nivel de la investigación se presenta como una cuantitativa y documental por cuanto se busca explicar a partir investigación de cómo se

presentan los hechos, la recopilación de información obtenida generalmente de internet y guías educativas del Ministerio de Educación.

El Diseño

3.2. Diseño de la investigación.

El diseño utilizado es de explicativo secuencial según Valderrama (2017) indica que este diseño se caracteriza por una primera etapa en la cual se recaban y analizan datos cuantitativos, seguida de otra en donde se recogen y avalúan datos cualitativos los cuales están relacionados al modelo de gestión que se propone en la presente investigación. Esta mezcla mixta ocurre cuando los resultados cuantitativos iniciales se construyen sobre los resultados de la primera. (p.344)

“El diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea. En el enfoque cuantitativo, el investigador utiliza su o sus diseños para analizar la certeza de las hipótesis formuladas en un contexto en particular”. (Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P., 2010, p. 120)

3.3. Población muestral.

La población para esta investigación estará constituido por los 27 docentes del nivel inicial de la provincia de asunción, la provincia de asunción está ubicada en la región Áncash a, con si capital chacas que está ubicada 3500 msnm por el norte colinda con la provincia de Yungay , por el este con las provincias de Carlos Fermín Fitzcarraldy Huari y al Sur y al Oeste con la provincia de Carhuaz .

TABLA 1
POBLACION

N°	INSTITUCION EDUCATIVA	NÚMERO DE DOCENTES DEL NIVEL INICIAL
1	I.E.I N°125 "MAMA ASHU"	5
2	I.E.I N°296-CHINLLA	1
3	I.E.I N°354-ACPOCHACA	2
4	I.E.I N°408-SAPCHÁ	2
5	I.E.I N°409-VISCAS	1
6	I.E.I N°410-PAMPASH	1
7	I.E.I N°412-HUALLIN	1
8	I.E.I N°413-WECRONCOCHA	2
9	I.E.I N°416-HUAYA	1
1	I.E.I AMIGUITOS DE ALAMEDA	3
10	I.E.I N°415-COCHAS	1
11	I.E.I N°443-POMARAN	1
12	I.E.I N°86781- PALCAS	1
13	I.E.I VIRGEN DE LAS NIEVES	1
14	I.E.I CUNTUYOC	1
15	I.E.I N° SAGACANCHA	1
16	I.E.I OCONJAUYA	1
17	COLPA	1
TOTAL		27

Muestra

La muestra está constituido por todos los docentes del nivel inicial de las instituciones educativas de la provincia de Asunción y son un total de 27 docentes

Criterios de inclusión:

Son considerados todos los docentes que colaboran respondiendo la encuesta

Se considera a todos los docentes nombrados y contratados que dicten clases en el nivel inicial

Criterios de exclusión:

Se excluye a los docentes que no respondieron la encuesta

Se excluye a los docentes que estuvieron de permiso y no participaron de la encuesta.

Los profesores que no laboran en la provincia de Asunción.

Operacionalización de la variable

3.4. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO
GUIA DIDACTICA BASADA EN EL APRENDIZAJE EL JUEGO	La guía didáctica es el instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo	Formas de organización de la enseñanza	Competencias	La unidad presenta competencia	Cuestionario
				Las capacidades están relacionadas con la competencia de la unidad	
			Contenidos	Los contenidos que presenta la unidad permiten el logro de los aprendizajes	
		Orientación metodológica	Actividades Metodología	Las actividades del juego son útiles para el niño profundiza el conocimiento en los puntos débiles	
				La actividad del juego permite adquirir conocimientos sobre la vida diaria	
				Las actividades que indica en la guía didáctica es suficientemente clara para llevar a cabo las actividades	
				La metodología indicada en la guía didáctica favorece el trabajo de los contenidos propuestos en las diferentes actividades.	
		Recursos pedagógicos	Recursos materiales	Presenta los recursos o materiales necesarios suficientes para cada actividad	

3.5. Técnicas e instrumentos.

Los instrumentos y técnicas que se van a utilizar en esta investigación son los siguientes

Encuesta

La encuesta sería el "método de investigación capaz de dar respuestas a problemas tanto en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida de información sistemática, según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida" (Buendía, 1998, p.120).

El instrumento es:

Es el cuestionario, instrumento utilizado para la recogida de información, diseñado para poder cuantificar y universalizar la información y estandarizar el procedimiento de la entrevista. Su finalidad es conseguir la comparabilidad de la información desarrollada. (Arribas.M, 2004, pág. 23)

3.6. Plan de análisis de datos

Se procedió a recopilar datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, en un primer momento se procesara y cuantificara los datos obtenidos, a fin de dar un tratamiento estadístico, de esta manera determinar un diagnostico si los docentes utilizan o no utilizan los juegos.

Los resultados obtenidos para ser procesados se apoyan en las técnicas de la estadística descriptiva e inferencial. La primera que nos ayudó a cuantificar los resultados tanto al inicio como al final de la investigación e interpretar dichos resultados, la segunda que nos va a dar un sustento de que aplicando nuestra tesis en la muestra está tendrá el mismo impacto en toda la población.

El procesamiento de los datos se realizó luego de la aplicación del cuestionario. A los sujetos de estudio, docente de aula, con el propósito de apreciar las metodologías usadas , la

modalidad de la enseñanza y los recursos que se utilizan en las instituciones del nivel inicial, de la provincia de Asunción. Para el mejor tratamiento de las dimensiones de la variable, se diseñó el baremo correspondiente.

Para el análisis de los datos se empleó las técnicas estadísticas descriptivas. También se elaboraron tablas de distribución de frecuencias y gráficos circulares y de barras para cada una de las variables en estudio.

Para el respectivo estudio de los datos se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 18.0. El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: perfil didáctico.

Medición de la variable.

La guía didáctica

La guía didáctica es el instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo

CUADRO 2: BAREMO PARA ESTIMAR LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS

Puntuación	juicio	decisión	Naturaleza de la estrategia didáctica
-48	Estrategia que orienta a la pasividad del estudiante.	Se recomienda cambiar de estrategia	Estática
1.5 a 26	Estrategias impulsadas por el grupo, requiere apoyo para activarse	Se acepta y se recomienda utilizarla alternante con estrategias que orienten la autonomía	Dinámica
26.5 a 54	Estrategia que orienta al estudiante hacia la decisión Autónoma	Se acepta y se recomienda fortaleza	

Los puntajes del baremo se refieren a la elección de prioridades en el uso de los atributos que configuran la variable estrategias didácticas; esto es, Formas de organización, Enfoque metodológico del aprendizaje y Recursos. Los mismos que se definen según siguiente cuadro:

CUADRO 3 PERFIL DIDACTICO

PERFIL DIDÁCTICO: PUNTUACIONES PARA MEDIR LA VARIABLE					
PRIORIDADES	1	2	3	4	5
DINÁMICAS ORIENTADAS POR EL GRUPO	+4	+4	+3	+2	+1
DINÁMICAS AUTÓNOMAS	+5	+5	+4	+3	+2
ESTÁTICAS	-5	-5	-4	-3	-2

3.7. Matriz de Consistencia

Matriz de consistencia					
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACIÓN Y MUESTRA
¿Cómo diseñar una Guía didáctica basado en el aprendizaje del juego para niños de inicial, en el Distrito de chacas, provincia de Asunción, año 2017	<p>a.- Objetivo general:</p> <p>Determinar una Guía didáctica basado en el aprendizaje del juego para la educación inicial inicial, en el distrito de Chacas provincia de Asunción, año 2017</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar las formas de organizar de la enseñanza, orientación metodológico y los recursos pedagógicos que utilizan las docentes del nivel inicial; <p>Diseñar y aplicar la guía didáctica basada en el aprendizaje del juego;</p>	<p>2.3.1-Hipótesis Alternativa</p> <p>El diseño de la Guía didáctica basado en el aprendizaje del juego para niños de inicial, en la Distrito de Chacas provincia de Asunción, año 2017, incrementa el logro de los aprendizajes</p> <p>2.3.2-Hipótesis Nula</p> <p>El diseño de la Guía didáctica basado en el aprendizaje del juego para niños de inicial, en la Distrito de Chacas provincia de Asunción, año 2017,</p>	V. Guía didáctica basada en el juego	<p>Tipo</p> <p>Aplicativa</p> <p>Nivel</p> <p>Cuantitativa Y Documental</p> <p>Diseño</p> <p>Explicativo Secuencial</p>	<p>La población - Muestra</p> <p>Conformada por 28 docentes de educación inicial de la provincia de asunción.</p>

	Analizar los resultados de la guía didáctica basada en el juego, teniendo en cuenta las formas de organizar de la enseñanza, orientación metodológica y los recursos pedagógicos que utilizan las docentes del nivel inicial	no incrementa el logro de los aprendizajes			
--	--	--	--	--	--

IV. RESULTADOS

El diseño y construcción de la guía didáctica partió de dos elementos básicos fundamentales de los cuales primero se procedió a recoger información en relación a las estrategias que utilizan las docentes siendo las dimensiones, el enfoque metodológico, formas de organizar el aprendizaje y los recursos como soporte del aprendizaje.

Posteriormente como parte del proceso de profundizar los conocimientos se investigó en relación a las bases teóricas las cuales permitieron elaborar la propuesta de la guía didáctica.

De allí Los resultados obtenidos se organizaron teniendo en cuenta los objetivos específicos de la investigación. Los docentes que participaron en la investigación pertenecen al nivel inicial de la provincia de asunción.

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Identificar las dimensiones de la estrategia didáctica que utilizan las docentes del nivel inicial.

TABLA 1

Perfil didáctico de los docentes

Estrategias didácticas	Número de docentes	Porcentaje
Estáticas	20	74
Dinámicas	7	26
Total	27	100 %

FIGURA 1
Perfil didáctico de los docentes



Según la tabla 1 y gráfico 1 se tiene que los docentes tienen un perfil didáctico estático por cuanto el desarrollo de sus estrategias representa el 74% estático y el 26 % dinámico. Lo cual indica la debilidad en realizar los juegos con los niños sino más bien inclinarse más a otras áreas

4.1.2. Diseñar y aplicar la guía didáctica basada en el aprendizaje del juego

La guía didáctica tiene como título: “Jugando Aprendo más y soy feliz”

1. **Objetivo:** Orientar y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.
2. **Requisitos:** ambientes amplios, recursos humanos, materiales didácticos.

3. **Contenido:**

Conocimientos matemáticos:

- Operaciones aritméticas
- Orientación espacial
- Cantidades (mucho- poco)

4. **Estrategias metodológicas**

El desarrollo de la propuesta consistió en describir parte de la experiencia profesional del cual viene realizando la investigadora en una sesión de aprendizaje.

Esta intervención tiene por finalidad promover espacios interactivos, dinámicos y de búsqueda del aprendizaje significativo de acuerdo a la edad y sobre todo dependiendo el espacio temporal y socio cultural donde el niño realiza el proceso de enseñanza aprendizaje

5. **Recursos como soporte del aprendizaje:**

El docente selecciona los recursos a utilizar para el juego.

Primeramente, es necesario describir cada uno de los materiales

6. **Espacio temporal:** Primeras horas de la jornada laboral.

7. **Evaluación:** Guía de observación.

4.1.3. Valorar la guía didáctica basada en el juego en las profesoras de Educación Inicial

TABLA
VALORACIÓN DE LA GUIA DIDACTICA

INDICADORES	N°	Porcentaje
Muy alta	16	80
Alta	4	20
Baja	0	
Muy baja	0	
TOTAL	20	

4.2. Análisis de resultados

Identificar las dimensiones de la estrategia didáctica que utilizan las docentes del nivel inicial.

Diversas son las estrategias que utilizan las docentes las mismas que están centradas en el perfil didáctico, tal es el caso de presentar como resultado que el 74% utiliza las estrategias estáticas, lo cual implica que las actividades son monótonas, y rutinarias, a pesar que últimamente se está innovando con estrategias centradas en el juego tal como lo establece el Ministerio de Educación.

Otros de los aspectos que presentan este perfil quizás se deba que la mayoría no cuenta con recursos disponible o por la zona no se acondiciona el trabajar mucho con el juego.

Diseñar y aplicar la guía didáctica basada en el aprendizaje del juego

La elaboración de la guía consistió en un trabajo minucioso y articulado por cuanto se basó en la experiencia de la investigadora y la interacción de los niños con el medio.

Valorar la guía didáctica basada en el juego en las profesoras de Educación Inicial

Respecto a la valoración de la Guía Didáctica de los 27 docentes que participaron a la primera encuesta, solo 20 participaron a la valoración de la Guía Didáctica, de los cuales los 20 indicaron con una valoración muy alta y alta

V. CONCLUSIONES

Finalizando la presente investigación a la propuesta de una guía didáctica basada en el aprendizaje del juego se llega a las conclusiones siguientes:

Se identificó que los docentes en un 74 % utilizan las estrategias estáticas y un 26 % las estrategias dinámicas lo cual implica la gran necesidad de implementar estrategias modernas activas y dinámicas.

El diseño de la propuesta de la guía didáctica se presenta como una oportunidad de cambio para los docentes que deseen mejorar sus estrategias y a la vez les sirve de guía práctica en el desarrollo de sus actividades por lo tanto se representa con una visión completa de una unidad de aprendizaje, perfectible de ser mejorado apostando por la mejora continua.

La valoración obtenida es muy alta lo cual implica que los docentes están interesados en promover espacios de aprendizaje basado en el juego por cuanto es esencial para la vida del niño y su desarrollo de sus habilidades y capacidades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeyda. (2013). *Cultura y Gestion pedagogica*. peru: MV FENIX.
- Arribas.M, M. (2004). diseño y validacion de cuestionarios. *Matronas Profesion*, 29.
- Ausbel, D. (1976). *Psicologia Eductiva. un punto de vista cognocsitivo*. Mexico:
Trillas.
- Bojorquez, D. I. (2005). *DIDACTICA GENERAL*. LIMA: ABEDUL.
- Calero. (2005). *Educuar Jugando*. Peru: alfaomega.
- Calero. (2009). *Aprendizaje sin limites_constructivismo*. Peru: Alfaomega.
- Campos, L. E. (2003). *Los materiales educativos* . lima: SAN MARCOS.
- Educacion, M. d. (2006). *Guia de Evaluación de Educacion Inicial*. Peru: Gráfica
Técnica.
- Educacion, M. d. (2009). *La Hora del Juego Libre en los Sectores*. peru.
- educacion, M. d. (2010). *Guia de orientaciones tecnicas para la aplicacion de la
propuesta pedagogica*. Peru.
- Educacion, M. d. (2011). *Normas y tecnicas para e diseño de locales de educacion
basica regular*. Peru.
- fonseca Yerena, M. d. (2005). *comunicacion oral*. mexico: PEARSON.
- Goicochea. (2006). *Infantiles, Juegos y Canciones*. peru.
- Hernandez. (2008). modelo constructivista con las nuevas tecnologias. *universidad y
sociedad del conocimiento*.
- Hidalgo, C. &. (2013). *Nuevos Enfoques en la Evaluacion*. Lima, Peru: Editores
Importados.

- Ignacio García Hernández, G. d. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Rev EDUMECENTRO*, 15.
- Isabel, B. D. (2005). *DIDACTICA GENERAL*. ABEDUL.
- Lopez. (2010). el juego en la educacion infantil. *el juego en la educacion infantil*.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje . Comunicacion*. Peru: MINEDU.
- Nunes, P. (2002). *Educacion Lúdica*. colombia: SAN PABLO.
- Parra, P. D. (2003). *MANUAL DE ESTRATEGIAS ENSEÑANZA APRENDIZAJE*. COLOMBIA: SENA.
- Pimienta, P. J. (2012). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Mexico: PEARSON .
- Sevillano, A. C. (2015). *Evaluacion Docente*. Lima: Editores Importadores.
- Tierno, J. y. (2004). *La educacion y la enseñanza infantil*. Madrid: Santillana.
- Torres Maldonado, H. &. (2009). *Didactica General*. Argentina: Editorama, S.A.
- Ullua. (2012). *Volver a JUGar en el Jardin*. Argentina: Homo Sapiens Sapiens.
- www.google.com.pe*. (s.f.). Obtenido de *www.google.com.pe*:
<http://www.permisoparaseniño.pe>

9. ANEXOS



GUIA DE JUEGOS PARA EDUCACION INICIAL



JUGANDO APRENDO MÁS Y SOY FELIZ

LIC: AGUIRRE CASTELLANO MIRIAM

INDICE

INTRODUCCION

APRENDIENDO A TRAVÉS DEL JUEGO

CARACTERISTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5
AÑOS

AMBIENTE DE APRENDIZAJE

UNIDAD

RECOMENDACIONES

PROCESOS MATEMATICOS

SESIÓN N° 01

SESIÓN N° 02

SESIÓN N° 03

SESIÓN N° 04

INTRODUCCION

- Desde que F. Froebel definiera al juego como el “método” para enseñar a niños pequeños, todos los libros de pedagogía o didáctica destinados a la Educación Inicial lo abordan como su principal ocupación, el modo en que se construye el conocimiento y el eje sobre el que deben pensarse las prácticas de calidad (ministerio pag.11)
- Efectivamente jugar es la mejor manera de aprender, en ella el jugador pone en manifiesto todo sus saberes y potencialidades, ya que esta actividad requiere de todas las destrezas y habilidades para poder entender el mundo que nos rodea, además contribuye a estrechar vínculos afectivos, porque a través de ella hay la posibilidad de relacionarnos con los demás, compartir las diversas experiencias, desarrollar actitudes de convivencia democrática con todos los involucrados.
- “jugando aprendo mejor”, es una estrategia que permite desarrollar en los niños las habilidades y capacidades en las diferentes áreas , es importante presentar a los niños, juegos donde pongan en manifiesto sus habilidades, sus saberes previos y desde entonces, generen nuevos aprendizajes, nuevos juegos.



APRENDIENDO A TRAVÉS DEL JUEGO



“Jugar es la forma natural de crecer
conocer el mundo y ser feliz”

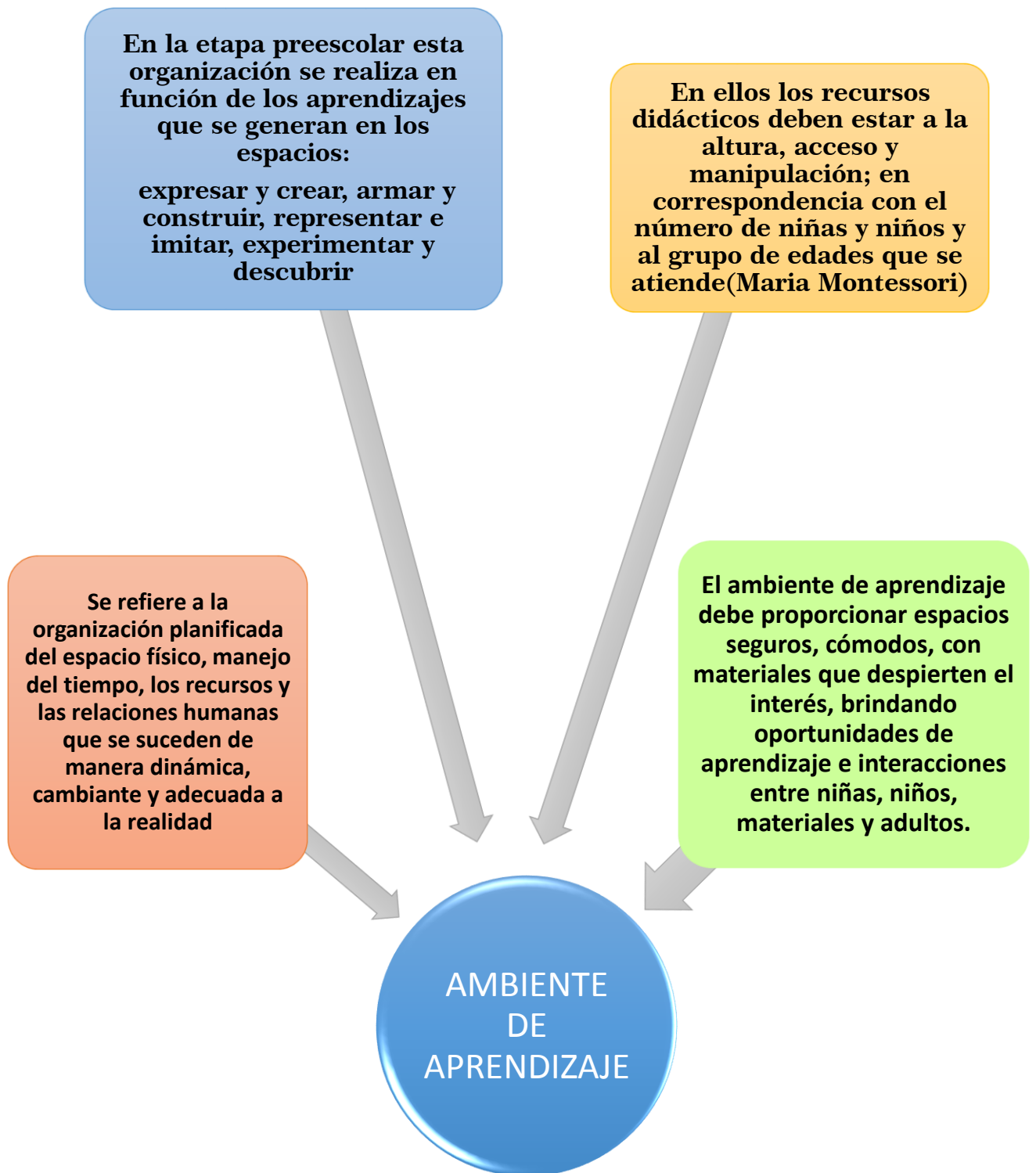
Aprende a convivir, prueba sus
destrezas y habilidades, expresa sus
emociones

El juego es la parte esencial de la vida
y para el aprendizaje, ya que es a
través de el que el niño explora su
mundo



Enriquece su identidad, fortalece su
capacidad, el lenguaje, le da la
posibilidad de enfrentar retos y
solucionar problemas.





PROCESOS MATEMÁTICOS

Este componente se orienta a favorecer a niñas y niños en la adquisición de las nociones espaciales, las relaciones de orientación, posición que se dan entre los objetos, personas y lugares; así como la identificación y descripción de las figuras, cuerpos geométricos en sus dimensiones bidimensionales y tridimensionales.



Además, desarrolla capacidades para descubrir e identificar propiedades o atributos, relaciones, formas; así como los procesos de adquisición de la noción de número. Es importante destacar que las nociones matemáticas implican un largo proceso de construcción, continuo y permanente que abarca toda la vida de las personas.

El ser humano requiere desarrollar desde sus primeras edades capacidades de resolución de problemas y situaciones diarias que demandan del uso racional de los saberes matemáticos. La formación está orientada a: Se propone así iniciar el aprendizaje de la matemática con intencionalidad pedagógica, centrándose en:

- ❖ Desarrollar habilidades matemáticas que posibiliten en forma autónoma la resolución de problemas en la vida diaria.
- ❖ Confrontar las soluciones encontradas, buscar distintos caminos de resolución, formular nuevos problemas, equivocarse, dar respuestas simples, parciales; es decir seguir un proceso de acuerdo a sus experiencias.
- ❖ Las actividades y experiencias diarias de niñas y niños; sus intereses,
- ❖ Estrategias didácticas donde niñas y niños juegan papeles activos, necesidades y motivaciones construyen contenidos matemáticos resolviendo los problemas que el o la docente les plantea.

Desarrollo infantil

El niño es un sujeto de derechos, cuya singularidad e individualidad deben ser reconocidas en los ámbitos de su desarrollo integral. El niño desde su nacimiento es un ser activo que interactúa, influye en su entorno y expresa su mundo interno a los adultos. La acción del niño es la que le permite explorar, conocer y formar su pensamiento. Lo primordial en las etapas



tempranas es ayudar para que los diferentes procesos que ocurren durante el desarrollo infantil puedan producirse en un entorno favorable.

Ya que la infancia es la etapa evolutiva en el desarrollo del ser humano en la que se observan los

mayores cambios y transformaciones físicas y psíquicas, que expresan el acceso del sujeto a niveles más complejos de funcionamiento y diferenciación a partir de su maduración como organismo y su interacción con el medio.

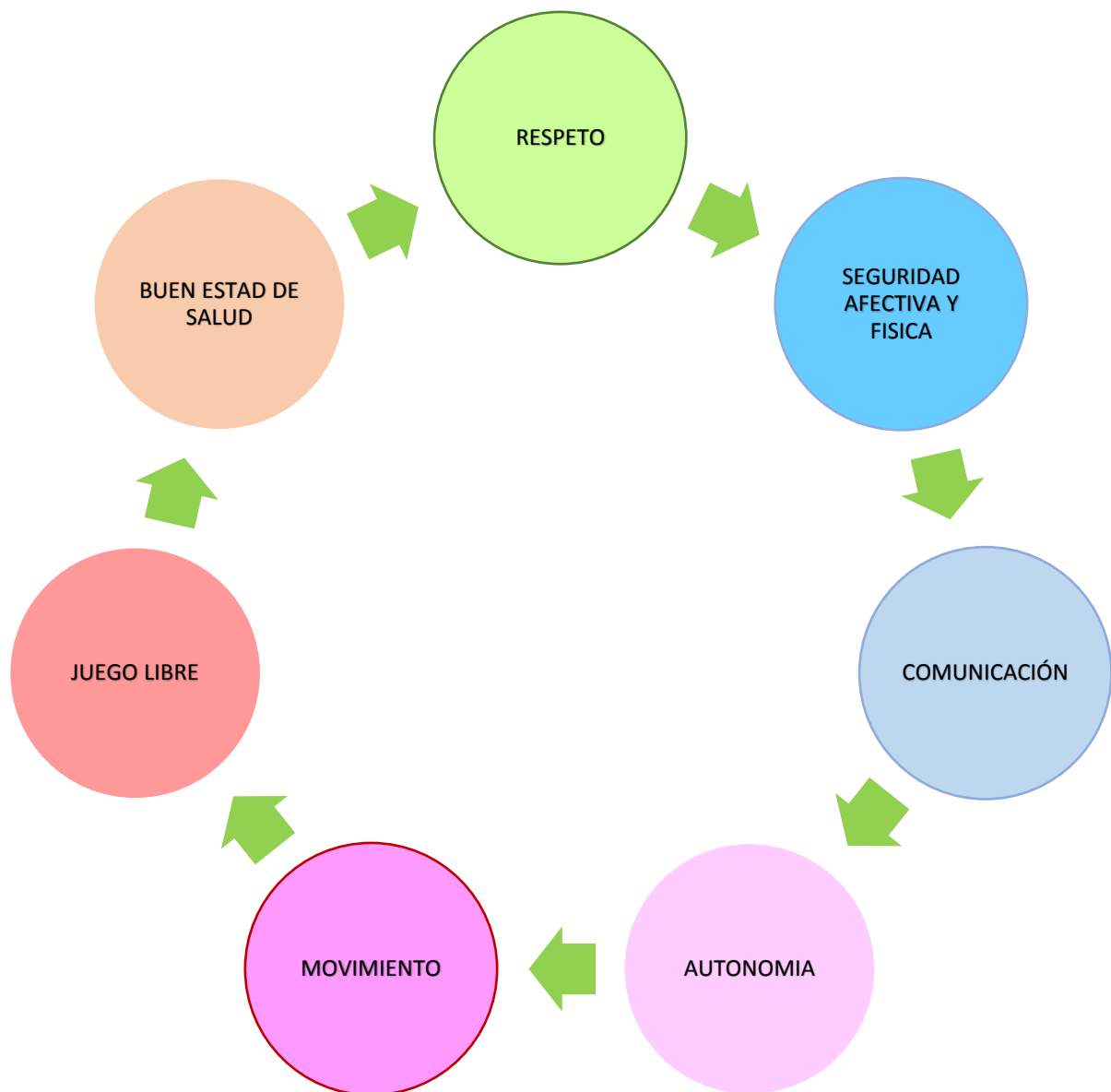
EDUCACIÓN INICIAL

OBJETIVOS DE LA EDUCACION INICIAL

La Educación Inicial tiene como principal objetivo atender a los niños y niñas de 0 a 5 años de edad, apoyando a las familias en su crianza y educación.

- Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.
- Favorecer el proceso de maduración en el niño/a en lo sensorio-motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio afectivo, y los valores éticos.
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia.
- Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales originadas en diferencias de orden biológico, nutricional, familiar y ambiental mediante programas especiales y acciones articuladas con otras instituciones comunitarias.

2.3 PRINCIPIOS DE LA EDUCACION INICIAL



2.4 ¿COMO PUEDEN PARTICIPAR LOS ADULTOS EN EL JUEGO?

1. **Escuchando a los niños y las niñas mientras juegan:** Eso les dará señales de lo que se puede hacer para aumentar su participación. En el caso de los más pequeños es importante estar disponible a sus necesidades y responder a la invitación cuando la niña o el niño lo crean conveniente. Los pequeños están en un momento de construcción de su yo por ello en estas edades es importante el juego individual.



2. **Ofreciendo ideas.** Jugar con una escoba o un pañuelo da riendas para aumentar su interés y creatividad. Si juegan a ser astronautas una llamada desde la torre de control puede hacerles pensar en nuevas posibilidades para el viaje.
3. **Participando en sus juegos de vez en cuando.** Se debe asegurar que el juego de los niños siga siendo de ellos, no de los adultos. No limites a los niños o niñas en su juego o juguetes por ser hombre o mujer, todos necesitan bloques, camiones, muñecas, etc.
4. **Promueve la cooperación:** Los niños aprenden a compartir no porque se les diga que deben hacerlo, sino porque los adultos los tratan con generosidad a ellos. Aprenden a tener compasión cuando las personas a su alrededor son

sensibles a sus necesidades y sentimientos. A partir de los tres años, en adelante los niños y las niñas se dan cuenta de las necesidades de los otros y pueden compartir.

5. **Promueve la resolución de problemas:** Algunos problemas son inevitables cuando los niños y niñas juegan; permíteles resolverlos por ellos mismos a través de las palabras a menos que la violencia sea inminente y tú debas intervenir. Puede que tú debas dirigir al inicio la resolución del problema, preguntándoles a los niños y niñas qué pasó y que creen ellos que es lo justo que suceda luego. Es muy tentador el ofrecer una solución cuando los niños y niñas se topan con un problema, pero ellos no aprenderán mucho de esta manera. Si los niños y niñas se frustran es mucho mejor ayudarlos a encontrar sus propias soluciones, los niños y niñas necesitan oportunidad para aprender a solucionar las cosas por sí mismos, no se las robes.

2.5 **CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS**

- ❖ Su pensamiento es cada vez menos animista porque ya comienza a diferenciar entre la realidad y la fantasía.
- ❖ Se vuelve cada vez mas perceptivo, observador, inquisidor y crítico de los sucesos y explicaciones que acontecen en su alrededor. Al apoyarse con sus observaciones y sus experiencias anteriores, puede prever algunas relaciones de causa y efecto.
- ❖ Curioso y cada ves mas autónomo.
- ❖ Se preocupa cada vez mas sus logros y todo aquello que puede resolver por si solo, se esfuerza y gana confianza en si mismo.

2.5.1 MATEMÁTICA PARA NIÑOS DE CUATRO AÑOS

El conocimiento lógico matemático se inicia a partir del primer momento en que el niño comienza interactuar con los objetos que lo rodean. De hecho, a partir de esa interacción, comienza a establecer relaciones entre los objetos explorados.

Las relaciones que el niño establece durante la exploración activa sobre objetos del mundo, el descubrimiento de sus propiedades y las ideas que hace e incorpora en sus experiencias sobre objetos, forman en él las primeras representaciones del mundo matemático.

La observación y la manipulación directa son los procedimientos iniciales, con los que opera sobre los objetos y se incorpora al mundo del espacio y del número.

Sabemos luego que el niño se halla en la etapa preoperacional de su pensamiento. Este pensamiento es egocéntrico el niño se centra en solo un aspecto o atributo del objeto o hecho sin prestar atención al resto, esta característica implica que el individuo es capaz de captar en forma simultanea un conjunto de hechos aislados de la realidad, pero produce solo una síntesis interna no admite que dos cantidades iguales de objetos, sean iguales por sus diferentes colores formas. el niño no equilibra ni compensa los efectos de las transformaciones a las que son sometidos los objetos.

2.6 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS

- ❖ Su pensamiento es más realista y diferencia la realidad de la fantasía, su comprensión del tiempo posibilita que integre diversos sucesos en secuencias cada vez mas extensas. Emplea en sus discursos referencias temporales y sitúa los hechos que recuerde o pruebe.

- ❖ Dado que se ha alcanzado un grado de madurez mayor, su coordinación motriz esta bastante desarrollado por ende puede usar mejor la tijera, dibujar y pintar con más seguridad.
- ❖ Su posibilidad de atención es mayor se concentra para realizar actividades y se esfuerza para hacerlo correctamente, su percepción es global y sus observaciones son cada vez más atentas y críticas.

2.5.2. LA MATEMÁTICA PARA NIÑOS DE CINCO AÑOS

El conocimiento matemático se construye a partir de los problemas que diariamente nos enfrentamos los seres humanos, y sobre todo en los niños a partir de su experiencia cotidiana, sin embargo, este conocimiento no es espontaneo sino un producto cultural.

En el nivel inicial estos conocimientos se presentan, se amplían y se profundizan en contextos significativos, que permitan a los estudiantes otorgarles sentido para promover así su reflexión sobre sus acciones, mediante la enseñanza de la matemática en esta etapa, los niños y niñas tendrán la oportunidad de desarrollar y enriquecer sus posibilidades de cuantificación, así como también podrán organizar el espacio cercano y el de sus desplazamientos.

2.7 EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Se refiere a la organización planificada del espacio físico, manejo del tiempo, los recursos y las relaciones humanas que

se suceden de manera dinámica, cambiante y adecuada a la realidad.

En la Etapa Preescolar esta organización se realiza en función de los aprendizajes que se generan en los espacios: expresar y crear, armar y

construir, representar e imitar, experimentar y descubrir. En ellos los recursos didácticos deben estar a la altura, acceso y manipulación; en correspondencia con



el número de niñas y niños y al grupo de edades que se atiende.

El ambiente de aprendizaje debe proporcionar espacios seguros, cómodos, con materiales que despierten el interés, brindando oportunidades de aprendizaje e interacciones entre niñas, niños, materiales y adultos.

UNIDAD N°01

NOS DIVERTIMOS JUGANDO



Sesión N°01

❖ NOS VAMOS DE COMPRAS

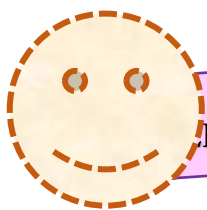
El juego consiste en convertir el salón en un super mercado, los niños se dividen en dos grupos: unos vendedores y otros los compradores. este juego es muy enriquecedora por que despierta en los niños la creatividad, la imaginación, la creatividad , pone en juego las capacidades matemáticas de ubicación, de cantidad, de formas y las capacidades aritméticas básicas sumar y restar, enriquece el vocabulario y mejora la expresión oral y comprensión de mensajes y es un factor de socialización.

DURACIÓN

Esta actividad está diseñada para 7 días



Para niños de 4 y 5 años



LECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

COMPETENCIA

Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización

CAPACIDADES

1. **Matematiza situaciones**
2. **Comunica y representa ideas matemáticas**
3. **Elabora y usa estrategias**

INDICADORES

1. Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno relacionándolas, con una forma tridimensional
2. Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones "es más largo que", "es más corto que".
3. Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente



MATERIALES

- ❖ **Cartones**
- ❖ **Maderas delgadas**
- ❖ **Hilo**
- ❖ **Botellas vacías de distintas formas, tamaño**
- ❖ **Imágenes de diversos productos**
- ❖ **Productos de la zona no predecibles**

DESARROLLO DE LA SESIÓN

INICIO

Nos reunimos en círculo, mencionamos algunos acuerdos que ayudaran a lograr los objetivos de cada actividad, la maestra menciona el propósito de la actividad, que será el de construir una tiendita en el aula

• DESARROLLO

1.- Los niños mencionan el tipo de tienda, la forma, el tamaño y el color de materiales que van usar para la construcción de la tiendita.

2.- La maestra les menciona que tienen que pensar en el nombre de la tiendita. Los niños mencionan todos los posibles nombres para la tiendita y la maestra los anota en una cartulina y los niños lo decoran.

3.-Al siguiente día se decidirá los productos que se deben encontrar en la tienda, los niños mencionan todos los productos que quisieran encontrar y comprar en la

tiendita, se disponen a buscar algunos productos de la zona como trigo, maíz, semillas

CIERRE

- Se juega a compra y ventas juntamente con los demás niños del nivel inicial



EVALUACION

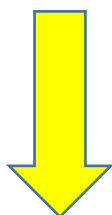
Para la evaluación tener en cuenta las competencias seleccionadas

SESIÓN N°02

BUSCANDO LOS OJOS DE LA ORUGUITA

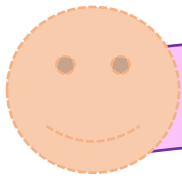
DURACIÓN

Esta actividad
está diseñada
para 7 días



Para niños de 4 y
5 años

Es una actividad lúdica y retadora que permite a los niños movilizar diferentes saberes para lograr los objetivos, por lo cual es importante la organización y conformación de los equipos de cooperación. Con esta actividad los niños desarrollan las siguientes nociones de ubicación espacial: cerca - lejos, delante de - detrás de, hacia adelante – hacia atrás, lateralidades



SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

• **COMPETENCIAS**

Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización

• **CAPACIDADES**

1. Matematiza situaciones
2. Comunica y representa ideas matemáticas

• **INDICADORES**

1. Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional
- 2-Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: al lado de, cerca de, lejos de. Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: “hacia la derecha hacia la izquierda”, “hacia adelante o hacia atrás”

MATERIALES

- ❖ Cajones
- ❖ Pelotas
- ❖ Sogas
- ❖ Tarros
- ❖ Dibujo de una serpiente
- ❖ Dado

DESARROLLO DE LA SESIÓN

INICIO

Nos sentamos en círculo y mencionamos algunos acuerdos que guiarán la actividad, la maestra los escribe en un papelote y los pega en un lugar visible. Luego les pregunta ¿Cuáles son las normas que se han establecido?, la maestra les cuenta una historia de dos conejos que se perdieron por no hacer caso los límites del juego.

MATTY Y LUCAS

Matty y lucas iban muy contentos a la escuela, querían mucho a sus compañeros, les llevaban muchos juguetes nuevos todos los días. Un día llevaron unas lindas pelotas coloradas, el profesor de Matty y Lucas les propuso hacer un juego muy divertido,

Matty y Lucas eran un poco distraídos no entendieron cuando el profesor les mencionó de no entrar al bosque, y siguiendo la pelota entraron al corazón del bosque. Estaban muy asustados pues no encontraban el camino de vuelta al jardín, lucas empezó a llorar, Matty intentaba consolarle, en eso vio que había una linda paloma cerca de ellos, que observaba todo lo que ocurría.

Matty fue donde ella y le pidió de llevarles donde sus compañeros. La paloma les dijo que tienen que estar atentos a las indicaciones del profesor, y siempre obedecer, los conejitos dijeron en una sola voz ¡seremos obedientes! ¡Escucharemos siempre lo que dice el profesor!, la paloma se compadeció de ellos y les subió a sus alitas y les llevo donde sus compañeros que estaban muy

preocupados, desde ese día los dos amigos siempre obedecen a las indicaciones del profesor.

DESARROLLO

nos reunimos en círculo y acordamos algunas reglas que debemos recordar durante los juegos, antes de empezar con los juegos se hace calentamiento con algunos movimientos del cuerpo entero.

La maestra les menciona que ha encontrado un sobre en la puerta del salón, averigua el contenido junto a los niños, descubren que se trata de un juego **“BUSCANDO LOS OJOS DE LA ORUGUITA”** pero también la nota indica que para poder jugar debemos seguir algunas órdenes y superar algunos retos, les lee la nota de búsqueda de juguetes, perdidos del juego mencionado.

La maestra menciona, que para que la búsqueda sea más divertida, nos dividiremos en grupos y el primero que encuentra nuestros regalos los trae a la cancha.

Los niños realizan la búsqueda con la indicación de la maestra, esta cerca de... .., a la derecha de lejos de las flores..... etc.

Finalmente, cuando se hayan encontrado todos los juguetes se va al patio. La maestra les pregunta sobre la forma, el color, la cantidad de los juguetes encontrados. y se realizan diversos juegos con los materiales encontrados

Cada recuadro del juego en busca de los ojos de la arruguita, tiene un nuevo reto que enfrentar como se detalla a continuación

1. JUEGO: SALTA SALTA CON LA SOGA

- + Los niños en sus grupos correspondientes escuchan las indicaciones de la maestra
- + La maestra dibuja una línea en el piso que marcara el inicio del juego,



- + Luego pondrá unos palitos de colores en el otro extremo de la cancha,

- + Los niños tienen que saltar con la sogá hasta lograr coger los palitos de colores que valen un número. Que servirá para el lanzamiento del dado. una vez cogida el palito los niños lanzan el dado y mueven su pañueleta

en el juego de escalando el nevado Camchas

2. CANTO EL BAILE DE LA SERPIENTE

Esta actividad consiste en formar un círculo y un niño hace de la cabeza de la serpiente y tiene que ir en busca de su colita, cada niño representa una parte de su cola.

Cantando, " este es el baile de la serpiente que baja del monte, para buscar su colita que ha perdido aquí" giran y cuando la serpiente pregunta :pues dime tu, si eres tú el pedacín de mi colín ¿si o no?

Si el niño responde con in si va detrás de él, si la respuesta es no pasa por debajo de las piernas .

3. JUEGO DERRIBANDO LA TORRE

Este juego consiste en derribar la mayor cantidad de tarros porque de ello dependerá el número de veces que lanzaran el dado, solo algunos tarros tienen números.



- ✚ Nos agrupamos formando equipos.
- ✚ Armamos cuatro torres con las latas.
- ✚ Delante de las torres, colocaremos dos marcas en el piso, una marca



lejos de la torre y otra cerca de la torre.

- ✚ Cada equipo se ubica en una de las marcas alternando, primero lanzan desde la marca que está lejos y luego desde la que está cerca.

Luego los niños lanzan el dado cuantas veces indica el tarro y mueven la pañueleta.

EVALUACIÓN

SE EVALUARÁ LAS NOCIONES MATEMATICAS DE UBICACIÓN ESPACIAL.

4. Canto del pajarito

- ✚ Este juego tiene como objetivo de desarrollar las nociones de ubicación espacial arriba-abajo.
- ✚ Nos agrupamos en parejas.
- ✚ Entonamos la canción del pajarito.

Si mi pajarito vuela ,
canta, ríe, salta.....
yo también quiero volar,
cantar, reír, saltar.....
con el piquito por abajo
y las alitas por arriba,
las palmas, palmas, pies, pies,
pies.
Doy la vuelta con mi hermano
le saludo de la mano.

5. PESCANDO PLUMONES

Los niños divididos en grupos escogen un integrante que hará de pescador. El grupo que logre hallar primero el plumón completa el ojo de la oruga

CIERRE

Cerramos la actividad evaluando nuestros aprendizajes

SESIÓN N°03

NOS DIVERTIMOS CONTANDO

Esta actividad permite desarrollar en los niños la imaginación, la concentración, la habilidad para contar, realizar sustracciones, ayuda a la socialización y la expresión oral.



Para niños de 4 y
5 años

DURACIÓN

Esta actividad está
diseñada para 2 días



SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

COMPETENCIA

Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

CAPACIDAD

Matematiza situaciones.

Comunica y representa ideas matemáticas elabora y usa estrategias.

INDICADORES

Identifica cantidades y acciones de agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas con soporte concreto.

Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.

MATERIALES

- ❖ juegos de cocinita
- ❖ palos
- ❖ semillas
- ❖ cd
- ❖ equipo
- ❖ cintas
- ❖ telas

DESARROLLO DE LA SESIÓN

INICIO

Nos sentamos en círculo y mencionamos algunos acuerdos que guiarán la actividad, la maestra los escribe en un papelote



y los pega en un lugar visible.

Luego les pregunta

¿Cuáles son las normas que se han establecido?

DESARROLLO

La maestra menciona el nombre y las reglas del juego, luego se hacen ejercicios de calentamiento al compás de una música.

Se elige un niño que hará de ladrón y uno de San Miguelito, los demás niños harán de los hijos de San Miguelito.

Se sale al patio donde se desarrolla el juego



Los hijos se ubican sentados en el piso uno tras otro.

El ladrón le trae noticias, para que san Miguelito deje indefenso a sus hijos y poder robarles.

Ladrón: San Miguelito, dice tu chanco se escapó y está comiendo tu papa, corre amárralo.

San miguelito cuanta cuantos hijos tiene antes de partir, y los escribe en una cartulina la cantidad total de hijos.

Hasta que san miguelito va ver su chanco el ladrón roba a sus hijos y los lleva a su casa y les da órdenes, como barrer, cocinar, arar.

Cuando el ladrón viene los hijos gritan ¡San Miguelito!, san miguel vuelve corriendo y cuenta para saber cuántos hijos le ha robado el ladrón y cuantos le quedan.



San miguelito anota cuantos hijos le han robado y cuantos les quedan en la cartulina.

De la siguiente manera.

Veces que san miguel sale	Total de hijos	Robados por el ladrón	Los que quedan
1	9	1	8
2	8	2	6

EVALUACIÓN

Se tomara en cuenta los indicadores seleccionados.

CIERRE

Se hacen ejercicios de relajación escuchando música.

Todos los niños ingresan al salón y se ponen sentados en círculo, luego cuando la maestra les pone una música se echan al piso y hacen algunos movimientos de relajación



SESIÓN N°04

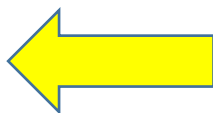
CORRE Y SALVATE

Juegan capacidades aritméticas como la resta, esta actividad es muy buena para enseñar a contar.

Esta actividad promueve en los niños la coordinación visomotriz, la habilidad para esquivar la pelota, para cogerla al aire



Para niños de 4 y
5 años



DURACIÓN

Esta actividad está
diseñada para 2 días



SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

COMPETENCIAS

Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización

CAPACIDADES

Elabora y usa estrategias.

INDICADORES

Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos

Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.

Usa estrategias de ensayo y error entre pares o pequeños grupos para resolver problemas de desplazamientos y ubicación.

MATERIALES

Cancha

Pelotas

Tiza

Soga

Cd

Cartulina

plumones

DESARROLLO DE LA SESIÓN

INICIO

Nos sentamos en círculo y mencionamos algunos acuerdos que escribe en papeles de colores y los pega en un lugar visible. Luego les pregunta ¿Cuáles son las normas que se han establecido?

La maestra cuenta que ha llegado una carta, y descubren junto con los niños de que se trata, el sobre grande contiene dos sobre que tienen número, 1 y 2, en el sobre uno hay una nota que menciona que los niños deben jugar el juego de “Corre Y Sálvate”, y menciona que el sobre dos debe ser abierto por el grupo ganador.

DESARROLLO

La maestra explica las reglas del juego N° 1, luego se hacen ejercicios de calentamiento en el patio.

Se divide en dos grupos

Se sale al patio donde se desarrolla el juego, los niños divididos en dos grupos se encuentran ubicado en cuadros que se ha dibujado con anterioridad en el piso.

El juego inicia cuando cada uno de los equipos que tiene una pelota lanza a la cancha adversa haciéndolo tocar con la pelota a sus contrincantes, si la pelota roza y choca en alguien se consiguiera quemado y sale del juego. se cuenta cuantos quedaron en cada equipo para saber del ganador.

El grupo ganador tiene la posibilidad de abrir un sobre número 2.

EL JUEGO DEL SOBRE N°2:

EL LOBO COME FRUTAS

Este juego consiste en hacer una columna con todos los participantes que harán de frutas, y escoger un lobo.

El lobo inicia el juego: Toc, Toc

Los niños contestan: ¿Quién es?

Lobo: Soy el lobo come frutas

Niños: Que quieres.

Ante esta respuesta el lobo dice la fruta que desearía comer en ese momento.



Los niños responden: Si

hay o no hay de acuerdo al pedido del lobo y la fruta deseada sale de la columna y se escapa, el lobo va tras ella para comérsela,

al agarrarla se convierte en un lobo más.

CIERRE

Los niños realizan ejercicios de relajación al compás de una música.



EVALUACIÓN

Se tendrá en cuenta los indicadores seleccionados

Bibliografía

Ministerio de Educación (2015) “como y que aprenden nuestros niños y niñas “Lima.

Erbiti. A (2013)” Manual práctico para el docente” Cadiex Internaciotional. Argentina.

Goicochea. (2006). *Infantiles, Juegos y Canciones*. peru.

Educacion, M. d. (2009). *La Hora del Juego Libre en los Sectores*. peru.

<http://www.minedu.gob.pe/educacion-inicial/>

<http://www.permisoparaseniño.pe>