



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA CON EL
ENFOQUE SOCIO COGNITIVO CONTRIBUYE AL
DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 009 – JESÚS DE LA
DIVINA MISERICORDIA, TUMBES 2017.

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

AUTORA

JUÁREZ PASACHE ROSA ELENA

ORCID: 0000-0002-8291-4484

ASESOR

ALAMA ZÁRATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-0002-9392-7520

TUMBES – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Juárez Pasache, Rosa Elena

ORCID: 0000-0002-8291-4484

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Tumbes, Perú

ASESOR

Alama Zárate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9392-7520

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Tumbes, Perú

JURADO

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID: 0000-0002-4938-635X

Guevara Zárate, Milagros de Guadalupe

ORCID: 0000-0002-5908-3520

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Saúl Sunción Ynfante
Presidente

Dra. Milagros de Guadalupe Guevara Zárate
Miembro

Dra. Miryan Mireya Arrunátegui Salazar
Miembro

Dra. Erika Leonor Alama Zárate
Asesor

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los
Ángeles de Chimbote Filial
Tumbes por ser parte de mi
formación como profesional.

A cada uno de los docentes De la
Escuela de Educación Inicial,
quienes con paciencia Y esmero
me brindaron los Conocimientos
para formarme como un gran
Profesional y competente para
los cambios de la sociedad

DEDICATORIA

A Dios, quien me dio sabiduría, fortaleza, valor, confianza, fe para poder soportar todas las dificultades durante este proceso y poder culminar una de mis grandes metas.

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo general determinar el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017. Se formuló la interrogante de investigación: ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017? Utilizando una metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental, con una población y muestra de 21 niños matriculados, utilizando la encuesta como instrumento de recolección de datos, se concluyó que el post test manifiesta que se ha obtenido un nivel alto del nivel fonético, y la tabla y un nivel pragmático significativo, donde cada uno de los niveles resaltan mi diseño y aplicación de los juegos mejorando el desarrollo de psicomotriz.

Palabras claves: Juego, Estrategia didáctica, Desarrollo psicomotriz e Institución Educativa.

ABSTRACT

The study had as a general objective to determine the game as a didactic strategy with the socio-cognitive approach contributes to the psychomotor development of the 3-year-old children of the Educational Institution No. 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017. The research question was formulated: ¿How does the game as a didactic strategy with the socio-cognitive approach contribute to the psychomotor development of the 3-year-old children of the Educational Institution No. 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017? Using a methodology of quantitative type, correlational descriptive level and non-experimental design, with a population and sample of 21 children enrolled, using the survey as an instrument for data collection, it was concluded that the post test states that a high level of fonetic level, and the table and a significant pragmatic level, where each of the levels highlight my game design and application improving psychomotor development.

Keywords: Game, Didactic strategy, Psychomotor development and Educational Institution.

ÍNDICE

TÍTULO.....	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes internacionales	4
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	7
2.1.3. Antecedentes locales.....	9
2.2.1. Juegos	11
2.2.2. Desarrollo psicomotriz	13
2.2.3. Institución Educativa	14
2.2.4. Educadores.....	15
III. HIPÓTESIS	17
IV. METODOLOGÍA.....	18
4.1. Diseño de investigación	18
4.2. Población y muestra.....	18
4.3. Definición y operacionalización de variables	19
4.4. Definición y operacionalización de variables	20
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
4.6. Plan de análisis.....	22
4.7. Matriz de consistencia	23
4.8. Principios éticos	25
V. RESULTADOS	26
5.1. Resultados	26
5.2. Análisis de resultados	39
VI. CONCLUSIONES.....	41

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS	45
Anexo 01: Lista de cotejo	45
Anexo 02: Sesiones de aprendizaje	46
Anexo 03: Base de datos	61
Anexo 04: Álbum de Fotografías	63
Anexo 05: Consentimiento informado	66
Anexo 06: Turnitin	67

I. INTRODUCCIÓN

El origen de la educación se manifestó en la etapa evolutiva del ser humano, lo cual permitió mejorar su calidad de vida, se puede considerar desde cuando el hombre trasciende del nomadismo al sedentarismo y esas experiencias o saberes se inician a transmitir entre los miembros de estas mismas familias, comunidades y las primeras ideas pedagógicas. La magnitud de la educación inicia a aparecer por la comunicación que se genera a través del trueque entre diferentes comunidades de distintos lugares. (Cortés & García, 2017)

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO considera que los seres humanos tienen habilidades potenciales creativas, cada hombre puede expresar cualidades creativas, artísticas y relaciones interpersonales en grupos sociales; enfatizándose desde las edades tempranas en donde se puede estimular la innovación, libertad de expresión sin censura que los educadores deben establecer estrategias para lograr los objetivos. (Aguirre, Alhuay, Medina, & Velásquez, 2017)

En ese contexto la educación es la herramienta sociológica que contiene la responsabilidad de la formación integral del ser humano para la vida en su sentido potencial, afectivo y cognitivo, proporcionando aspectos motivacionales del educando como instrumento de desarrollo del pensamiento creativo, analítico de los niños permitiendo el empuje de una enseñanza desarrolladora. El Ministerio de Educación de Perú conocedor del valor que posee la creatividad en el desarrollo de los infantes crea medidas establecida a la preparación de docentes potenciando un trabajo eficiente incentivando la creatividad y formación integral de los niños de preescolar. (Aguirre et al., 2017)

El Plan de Desarrollo 2002 – 2006, tuvo como privilegio en el campo educativo el programa Revolución Educativa. El cual valora y asigna significados amplios en las prácticas evaluativas que realizan los educadores en las áreas pedagógicas, con visión a mejorar los resultados que año a año se vienen presentando en las pruebas de saber del Estado y así contribuyan a proporcionar calidad de servicio. (Prieto, Castellanos, & Padilla, 2009)

Hoy en día, la educación requiere de educadores con capacidad crítica, reflexiva y analítica; lo cual se logra a través del desarrollo de pensamientos cognitivos. Es por ello que, a los estudiantes de preescolar se les aplica metodologías pedagógicas tales como el uso del juego el cual ocupa un lugar primordial entre las actividades múltiples del niño y su desarrollo socio-afectivo, lo cual, proporciona habilidades de cálculo y relaciones afirmando sus conocimientos operacionales mediante la práctica y diversión en los estudiantes de nivel inicial. (Aristizábal, Colorado, & Gutierrez, 2016)

En la sociedad se presentan cada vez más factores de riesgo educativo y social, que influyen en el proceso de aprendizaje-enseñanza; los niños están predispuestos a una educación tradicional generada en la acumulación y memorización de conocimientos, reflejados únicamente los aspectos cognitivos y actividades manuales que no están unidas a sus necesidades, desarrollo y madurez, desprendiéndose de aspectos afectivos, que originan problemas en la personalidad y potencialidades lúdicas y creativas. (Alzate, Estrada, Ramirez, & Serna, 2018)

Frente a la problemática suscitada líneas arriba, se elaboró la pregunta de investigación: ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017?

Permitiendo formular objetivos de investigación. Objetivo general: Determinar el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017. Y objetivos específicos: a. Determinar el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de la dimensión cognitiva de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017. b. Determinar el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de la dimensión motriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017.

La investigación se justifica teórico, metodológico y practico en lo referente al primer aspecto, la constante revisión de diferentes psicomotriz, el investigador determina la importancia de la desarrollo psicomotriz en el proceso educativo de niños y niñas de la educación inicial, en lo metodológico se justifica por cuanto contribuye con un diagnóstico y un instrumento de recolección de datos que puede servir a las futuras investigaciones para ampliar los alcances de esta temática, en lo practico la investigación genera expectativas en el aula, ya que tendrá un gran impacto en el docente y en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia” Tumbes, 2017. La metodología utilizada en la investigación es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre-experimental, con una población muestral de 16 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E, que han estado involucradas en esta investigación, durante el año académico 2017.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

(Rabia, Romero, & Vargas, 2017) Estudiaron la estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín A del colegio Santa Luisa. El proyecto titulado “Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de Jardín A del Colegio Santa Luisa”, surge a partir de la observación realizada, donde se evidencia dificultad para centrar la atención y el adecuado seguimiento de instrucciones dadas por la maestra, lo cual afecta el comportamiento y un mejor desempeño académico. A partir de esta situación se formula la problemática ¿Cómo fortalecer los niveles de atención y concentración de los estudiantes del grado Jardín A, a partir de la implementación de Recursos Educativos Digitales? Se plantea como objetivo general “Crear una estrategia lúdica mediada por recursos educativos digitales para fortalecer la atención y concentración de los estudiantes del grado Jardín A”. En el marco teórico se aborda el constructivismo desde Ausebel, la lúdica como eje fundamental en el desarrollo del niño y la virtualidad en los ambientes de aprendizaje. El método de investigación utilizado es el cualitativo y parte de la observación directa en el aula de clase y los instrumentos utilizados fueron una encuesta a los niños para indagar cuales son los intereses de los estudiantes en cuanto a las actividades que se realizan cotidianamente y que sentimientos o sensaciones les generan para poder establecer las actividades llamativas que puedan aportar al fortalecimiento de la atención y concentración. También una encuesta a los maestros de preescolar para conocer las percepciones que tienen sobre el déficit de atención. Teniendo en

cuenta los resultados obtenidos, se creó una estrategia didáctica mediada por juegos interactivos, la cual consiste en una página web llamada Retolandia donde se presentan o recopilan juegos interactivos, videos, cuentos, retos y destrezas.

(Ortega & Tovar, 2016) Estudiaron las actividades musicales como estrategia didáctica para el fomento de la enseñanza musical en los niños de educación inicial de la U.E. "Carmen María Rodríguez" en Palma Sola, Municipio Juan José Mora, Estado Carabobo. Las actividades musicales han sido uno de los recursos didácticos más utilizados en las instituciones educativas a nivel de educación inicial, ya que a través de ellas los estudiantes tienen la oportunidad de conocer la música. No obstante, los docentes de educación inicial invierten muy poco tiempo en la enseñanza de esta área, argumentando que no planifican actividades musicales debido a que, además de sentirse poco preparados, carecen de material preciso que los oriente en la ejecución de las mismas. En concordancia con lo antes expuesto, en este estudio se planteó implementar actividades musicales como estrategia didáctica para el fomento de la enseñanza musical en los niños de educación inicial de la U.E. "Carmen María Rodríguez" en Palma Sola, municipio Juan José Mora, estado Carabobo. La investigación se fundamentó en el paradigma cualitativo con enfoque socio-crítico, bajo la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría sociocultural de Vigotsky, utilizando el método de investigación acción participativa, con diseño de campo y revisión documental. Para la obtención de la información, se empleó la técnica de la entrevista semiestructurada y la observación participante, como instrumentos de recolección de información, el diario de campo y la grabadora. Asimismo, el análisis de resultados se realizó mediante la categorización y la triangulación. Teóricamente, este estudio se sustentó en los aportes de Willems, Dalcroze y

Montessori. Durante la implementación de las actividades musicales, se logró finalmente que los estudiantes demostraran su expresión mediante actividades musicales con juegos realizados por ellos, impartiendo la iniciativa propia y la motivación continua por parte de las investigadoras.

(Santamaría & Santamaría, 2016) Estudiaron la importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la Institución Educativa exalumnas de la presentación de Ibagué – Tolima. Este proyecto de investigación fue realizado con el fin de conocer las dificultades motrices de las estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación de la ciudad de Ibagué, en los aspectos lúdicos deportivos, desarrollo psicológico, social y aprendizajes. Pretendiendo aplicar estrategias pedagógicas donde el juego sea la herramienta para el desarrollo motriz de la edad preescolar. Es así, que este trabajo de investigación descriptivo tiene como finalidad definir, clasificar y caracterizar el objeto de estudio sobre la importancia del juego en el desarrollo de las niñas, dándonos como resultado una muestra cualitativa, observacional donde se registrar el comportamiento habitual de los educandos. De igual forma nos basamos en autores como Piaget que nos muestra el juego y los juguetes como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño y Vigotsky que habla del juego como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Como resultados esperados se busca que por medio del juego se puedan desarrollar dichas habilidades motrices de las niñas de la institución educativa exalumnas de la presentación teniendo en cuenta lo anteriormente nombrado y con el apoyo de

directivos docentes y demás entes que nos pueden brindar su colaboración y aportes para la realización de dicho proyecto.

2.1.2. Antecedentes nacionales

(Rojas, 2019) Estudió las estrategias didácticas utilizadas por el docente y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santiago Alberione del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019. El presente trabajo de investigación, tiene como objetivo general determinar cuáles son las estrategias didácticas utilizadas por el docente y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Santiago Alberione del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativo, de nivel aplicado y de diseño pre- experimental. La población y la muestra de estudio estuvieron conformadas de 21 estudiantes y 2 docentes del nivel inicial. Del análisis del pre-test y el post – test indicaron que el uso de las estrategias didácticas influye positivamente en la mejora de la psicomotricidad fina. Teniendo como resultado en la prueba de pre- test que el 52.4% no ensarta cuentas en orificios grandes, mientras que 47.6% si ensarta cuentas en orificios grandes. Al aplicar instrumentos en proceso de post Test, se observa que el 81,0 % ensarta cuentas en orificios grandes, mientras que 4 niños equivalente al 19,0% no logran hacer dicha actividad. La muestra nos indica que por medio de estrategias didácticas se va mejorando progresivamente el desarrollo de la psicomotricidad fina.

(Gamarra, 2016) Estudió los juegos en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016. El estudio

realizado del juego en sectores como interviene en el desarrollo de la psicomotricidad, sostuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 Ticlos – Bolognesi 2016. La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; se aplicó técnica de observación, el mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, se sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis se comprobó mediante el test de student. Concluye que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz.

(Chang, 2016) Estudió la psicomotricidad como estrategia didáctica, basado en el enfoque sociocognitivo para el desarrollo del aprendizaje de niños (as) de 4 años de educación inicial de la I.E. N° 1565 Chimbote en el año 2015. En la etapa inicial del ser humano la psicomotricidad es la actividad fundamental para su desarrollo integral, el presente trabajo de investigación, se orienta a mejorar sus limitaciones cognitivo, motriz, afectivo y social de niños(as) de Educación Inicial 4 años de la Institución Educativa 1565 Chimbote. Esta investigación es de tipo experimental, nivel cuantitativo, se realizó con una población muestral de 30 niños(as) de Educación Inicial 4 años en la ciudad de Chimbote en el año 2015. Para el análisis de los resultados se utilizó el estadístico de contraste de la prueba

de Wilcoxon para hallar el nivel de significancia que dio como resultado 0,000. La aplicación de la psicomotricidad en las sesiones de aprendizaje favoreció en el aprendizaje de niños (as) de nivel inicial, el análisis de los datos, recogidos y los resultados ratificaron la hipótesis planteada que favoreció el fortalecimiento de las capacidades y habilidades de la muestra en estudio.

2.1.3. Antecedentes locales

(Herrera, 2019) Estudió la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejora el desarrollo psicomotriz con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 "Estrellita de Belén", Región Tumbes, 2018. La presente investigación tuvo como propósito determinar la influencia de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 "Estrellita de Belén", Región Tumbes, 2018. La metodología implementada se inicia con el análisis de la realidad, referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 05 años. El tipo de estudio es cuantitativo, con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 21 niños y niñas de 05 años de edad de Educación Inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. La población muestral con 21 estudiantes de 05 años fue sometida En inicio a una lista de cotejo de 17 ítem para medir el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas, posteriormente plasmada en un pre test, el cual demostró que él 52.38 % de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo psicomotriz, el 3.17 % obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicaron las 15 sesiones de aprendizaje, en la que se aplicó principalmente los juegos tradicionales como estrategia didáctica, se empleó el post test, cuyos

resultados obtenidos demostraron que el: 92.06 % una calificación A (logro previsto), con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de la investigación que sustenta la aplicación basada en los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotriz, así mismo se concluye de la tabla 8 que el valor de Z es $-4,035b$ y de $P = + 0,000$ por lo que se rechaza el pre test por tener el valor negativo.

(Benites, 2018) Estudió el juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "Angelitos de Jesús", Región Tumbes, 2018. La actual tesis denominada "juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "Angelitos de Jesús", región Tumbes, 2018". Es una investigación de enfoque cuantitativo con un diseño no experimental que contiene un pre test y un post test a un cierto conjunto de estudiantes. Se trabajó con una cantidad muestral de 19 niños y niñas de 5 años de juventud, fue sometida a un pre test que demostró un 16% que obtuvieron un logro previsto "A", el 74% "B" y el 10% "C" de los alumnos. Los resultados aplicados en la estrategia didáctica con 15 sesiones de aprendizaje, utilizando la destreza de observación y como material la lista de cotejo; Posteriormente se aplicó un post test cuyos resultados obtenidos demostraron que el 74% de estudiantes obtuvieron un logro previsto "A" la cual se concluye con la aprobación de la hipótesis de la tesis: La utilización del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando un material preciso, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de inicial. Para determinar la hipótesis del estudio se utilizó la prueba de Wilcoxon para la estimación

estadístico en la tabla 27, se observa que el valor $Z=3.833$ en el pre test y el $P=0,000$ en el post test, analizando los resultados arrojados se llegó a rechazar la hipótesis nula.

(Noblecilla, 2018) Estudió los juegos lúdicos en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Parroquial "San Agustín" - Zarumilla, región Tumbes, 2017. El desarrollo del presente trabajo de investigación de tesis presentó el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la institución educativa parroquial "San Agustín" - Zarumilla, región Tumbes 2017, desarrollando el método, cuantitativo con una población de 32 estudiantes aplicando un pre test y un post test así mismo se ha llegado a las siguientes conclusiones: Después de haber realizado esta investigación ,los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon donde mostro valores precisos del estudio en donde la muestra 1 (pre test) es menor que la muestra 2 (post test) ya que el valor calculado (estadístico $-4,638b$) es menor que el tabulador ($0,000$) el área de aceptación lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento se mejora los conocimientos de los estudiantes de 03 años de la institución educativa parroquial "San Agustín".

2.2. Bases teóricas y conceptuales

2.2.1. Juegos

Perfila la inteligencia del niño representando su nutrición funcional o reproductiva de la realidad de acuerdo a su nivel de desarrollo evolutivo del infante; además, se considera al juego como la necesidad de reproducir contacto

directo con los demás seres humanos, involucrando la naturaleza, origen y fondo del juego considerando los fenómenos sociales y la interacción sociocultural, aportando y creando roles que complementan al propio niño. (Gamarra, 2016)

El juego ocupa un lugar privilegiado entre las diversas actividades del infante y su desarrollo socio-afectivo; el juego se considera como estrategia didáctica y como actividad lúdica ya que desarrolla de manera integral el aprendizaje de los niños, desarrollando pensamientos y habilidades que irá mostrando en su desarrollo evolutivo. (Aristizábal et al., 2016)

Por lo tanto, se puede definir también al juego como la actividad primordial de un niño en su etapa infantil aproximadamente en sus primeros 6 años de vida, presentando particularidades en su cerebro respecto a los millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollar actividades mentales que favorecen y enriquecen su aprendizaje. (Noblecilla, 2018)

2.2.1.1. Importancia: (Gamarra, 2016)

- Es una necesidad vital y un motor de desarrollo humano.
- Desarrolla el cuerpo y los sentidos.
- Estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad
- Favorece la comunicación y la socialización.
- Instrumento de expresión y control emocional.

2.2.1.2. Clasificación: (Gamarra, 2016)

- a) Juego como ejercicio: *Parecido al animal, se asumen comportamientos y características de los animales demostrando así capacidades de reconocimientos auditivos, sensoriales y conductuales.*

- b) Juego como imaginación: *Abstracto, ficticio; asumiendo comportamientos de superhéroes, incrementan su creatividad creando escenarios fantásticos, buscando así lograr objetivos de superación.*
- c) Juego como método: *Colectivo resultado de un acuerdo de grupo; asumiendo compromisos de formar grupos o equipos buscando objetivos comunes, aplicado mayormente en los deportes, y juegos donde desafíen sus expectativas.*

2.2.2. Desarrollo psicomotriz

Indica dos elementos *psíquico* y *motriz*, refiriéndose al movimiento con vínculos psicológicos que superan la biomecánica, ocupándose del movimiento como elemento, desarrollo y expresión del hombre en relación a su ambiente. Esencialmente se complementa los movimientos expresivos como actitudes del niño con aspectos del pensamiento operativo sensorial y sus consecuencias neurales. (Gamarra, 2016)

Además, se encamina a la conciencia en el desarrollo psíquico, por lo cual el movimiento es esencial para el desarrollo de los infantes, lo cual permite construir esquemas corporales condicionados a la maduración motriz y la sensibilidad cinestésica. Es decir, la motricidad interviene en las relaciones de los niños y su comportamiento. (Herrera, 2019)

Por lo tanto, el desarrollo psicomotriz involucra la coordinación de movimientos musculares que se generan en partes del cuerpo como los dedos, en coordinación con los ojos, en relación con habilidades motoras de las manos, denominada destreza, implicando una adquisición plena de cada aspecto de precisión. (Rojas, 2019)

2.2.2.1. Características: (Rojas, 2019)

- *Movimientos coordinados: movimientos organizados que favorecen la agilidad con poco esfuerzo de ambas manos en la precisión de una determinada función.*
- *Movimientos simultáneos: de caracteres convergente y divergente, desarrollando actividades utilizando brazos y manos, precisando el equilibrio y coordinación dinámica.*
- *Movimiento disociado: se indica los diferentes elementos que componen la acción: dominio, perfección del control motor.*

2.2.2.2. Tipos: (Rojas, 2019)

- *Psicomotricidad fina: enlaza movimientos de mayor complejidad y exactitud que son solicitados especialmente en tareas donde se aplica la función paralela entre ojos, manos y dedos.*
- *Psicomotricidad gruesa: referida a la coordinación de movimientos extensos (rodar, correr, bailar, entre otros). Habilidad que el niño va adquiriendo para poder desplazarse con armonía de sus músculos de su cuerpo con fuerza y velocidad.*

2.2.3. Institución Educativa

Una definición ostentosa, se considera a las instituciones educativas como edificios, de tantos que abundan en un lugar específico, que comparten características comunes: anuncios con el nombre del establecimiento, pabellón nacional a la vista. Sirve como base para políticas demagógicas que ven en la infraestructura escolar con el fin de alcanzar y garantizar tranquilidad a los estudiantes. (Señoriño & Bonino, n.d.)

Además, se alude y refiere a normas de alta significancia para la vida de una determinada sociedad, formalizadas en caso de leyes, con amplio alcance y penetración de los individuos sus vidas académicas; considerando también como un establecimiento como la concreción material vinculados al mundo de las instituciones. (Fernández, 1994)

Por lo tanto, las instituciones educativas son infraestructuras donde se realiza el proceso de aprendizaje y enseñanza a lo largo de la vida, contribuyendo a la formación integral de los seres humanos, sus potencialidades, desarrollo familiar y comunitario y mundial; siendo la educación un derecho fundamental de las personas gracias a la universalización de la educación básica. (Congreso de la República del Perú, 2003)

2.2.4. Educadores

Es un trabajo profesional, basado en procesos humanos de las personas, el cual requiere esfuerzo personal intencional en el ámbito intelectual, emotivo y práctico. Aplicando metodologías pedagógicas que estimulen la creatividad de los estudiantes, potencializando sus habilidades y en el proceso de toma de decisiones. (Vera, 2005)

Además, se denomina a las personas que laboran en programas educativos comprometiéndose con sus áreas didácticas, mediante la vocación de servicio a la profesión, mediante el cumplimiento del perfil correspondiente, poseyendo aspectos sicosociales, empatía, actitud de no juzgar, capacidad de resolver conflictos; garantizando una educación básica eficiente. (Viveros & Hernández, 2006)

Por lo tanto, los educadores cumplen funciones claramente delimitadas, pero debemos indicar que es de vital importancia tener presente que educar implica tomar conciencia de las responsabilidades de aprovechar la información involucrando la participación en la sociedad mediante la configuración de pensamientos, sentimientos y acciones. (Rodríguez, 2005)

III. HIPÓTESIS

Hi: El juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye significativamente en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017.

Ho: El juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo no contribuye significativamente en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

El estudio fue de tipo cuantitativo, en donde se cuantificarán las variables y dimensiones de estudio; nivel descriptivo correlacional, centrada en la determinación de la contribución de los contenidos de las dimensiones de juegos y desarrollo psicomotriz. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2017)

Diseño cuasi experimental, en donde se aplica un análisis pre y post test. (Hernández et al., 2017)

Esquema:

G O1 X O2

Dónde:

G : Grupo de estudio

O1 : Pre-Test

X : Aplicación de la variable experimental

O2 : Post-Test

4.2. Población y muestra

La población estuvo constituida por niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes. La muestra por muestreo probabilístico estuvo conformada por 21 niños. Desempeñando sus funciones de acuerdo a los criterios de inclusión.

Tabla 1. Población de investigación.

Distrito	Institución Educativa	Grado /sección	Sexo	
			varones	mujeres
Tumbes	I.E.Nº 009 “Jesús de la Divina Misericordia”	3 años aula celeste	15	6
Total			21	

Fuente: Nómina de matrícula de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”

Muestreo: Según (Amaya, 2017) Es una técnica empleada para seleccionar una determina muestra del total de una población, lo cual permitirá realizar un análisis cuidadoso y mediante el proceso obtendrá resultados para elaborar conclusiones.

4.3. Definición y operacionalización de variables

La presente investigación afronta la problemática del juego, actividades, recursos desde el enfoque socio cognitivo, mediante el diseño curricular nacional para generar los aprendizajes desde el aula en lo cual se identifica como:

4.4. Definición y operacionalización de variables

Cuadro 2. Operacionalización de las variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos	Actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que rodea, constituye una plataforma de encuentro con los actores del mundo, otros y consigo mismo. (Ortega, 2010)	Se relacionará y la variable de juegos de acuerdo a sus dimensiones e indicadores permitiendo comprobar la hipótesis de acuerdo a su grado de significancia.	Semántico	Comunica ideas o pensamientos	Escala de estimación
				Se integra con facilidad	
				Participa voluntariamente	
				Recita cumanas	
				Mueve las partes de su cuerpo	
			Fonético	Expresa sus ideas con seguridad	
				Se comunica con facilidad	
				Vocaliza adecuadamente	
				Participa de la actividad	
				Expresa serenidad y dinamismo	
Se integra con facilidad					
Se expresa con creatividad					
Es empático con los demás					

Desarrollo psicomotriz	Entendido como algo que le va aconteciendo, va ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente. (Barreto, 200)	Se relacionará la variable de desarrollo psicomotriz de acuerdo a sus dimensiones e indicadores permitiendo comprobar la hipótesis de acuerdo a su grado de significancia.	Pragmático	Pronuncia claramente las palabras
				Expresan sus emociones
				Trabaja en equipo
				Vocaliza rimas
				Dramatiza el cuento
				Produce textos
				Identifican las secuencias del cuento
				Identifica palabras
				Menciona características relacionadas al cuento
				Presta atención a la lectura
Interactúa con sus compañeros				
Hace uso de los materiales				

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el estudio se recolectaron los datos durante el año 2017. Para ello, se solicitó la autorización del director de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes, para la aplicación de las encuestas a los niños; una vez autorizado se presentó el estudio, sus objetivos y se solicitó el consentimiento informado, previa firma del consentimiento se procedió a realizar el recojo de los datos. Para la recolección de datos se empleó la técnica de la entrevista, donde el investigador realizó las preguntas y resolvió la encuesta en función a las respuestas que el niño manifestó.

4.6. Plan de análisis

Los datos fueron evaluados en el software estadístico SPSS Versión 22.0. Para el análisis bivariado, las variables categóricas fueron resumidas en frecuencias relativas y absolutas; y las variables numéricas se resumieron en medidas de tendencia central y dispersión. Los fueron presentados en tablas y gráficos respetando las normas y criterios de redacción que se establecen en las normas APA. (American Psychological Association, 2019)

4.7. Matriz de consistencia

Cuadro 3. Matriz de consistencia.

Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Metodología	Escala de medición
¿De qué manera el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017?	<p>Hi: El juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye significativamente en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017.</p> <p>Ho: El juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo no contribuye significativamente en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017.</p>	<p>Objetivo general: Determinar el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017.</p> <hr/> <p>Objetivos específicos: a. Determinar el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de la dimensión cognitiva de los niños de 3 años de la Institución Educativa N°</p>	<p>V1: Juegos tradicionales. V2: Desarrollo psicomotriz. D1: Semántica D2: Fonética D3: Pragmática</p>	<p>Tipo: Cuantitativo. Nivel: Descriptivo correlacional. Diseño: Experimental Pre y Post Test.</p>	<p>Escala de estimación</p>

009 Jesús de la Divina
Misericordia, Tumbes
2017. b. Determinar el
juego como estrategia
didáctica con el enfoque
socio cognitivo
contribuye en el
desarrollo psicomotriz de
la dimensión motriz de
los niños de 3 años de la
Institución Educativa N°
009 Jesús de la Divina
Misericordia, Tumbes
2017.

4.8. Principios éticos

Durante la ejecución del presente estudio se respetaron los principios para investigación en humanos, autonomía, justicia y confidencialidad (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura, 2017); velando por el cumplimiento de las expectativas que presenta el artículo científico; se aplicó principios éticos como la protección a las personas, cuidado del medio ambiente y la biodiversidad, libre participación y derechos a estar informado, beneficencia no maleficencia y justicia (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 2019)

V. RESULTADOS

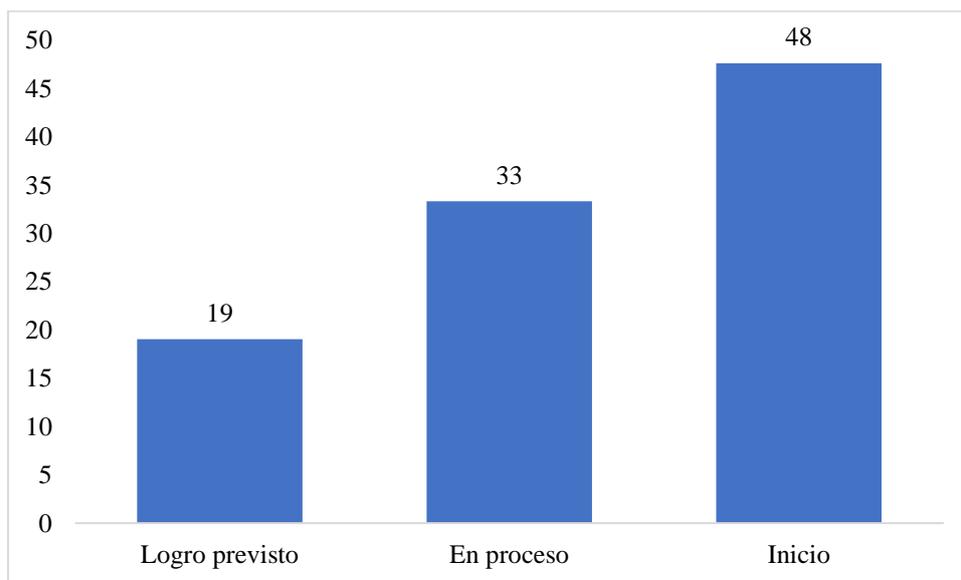
5.1. Resultados

Tabla 01. Nivel semántico – Pre Test.

Nivel semántico - Pre Test	Fi	Hi (%)
Logro previsto	4	19
En proceso	7	33
Inicio	10	48
	21	100

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 1. Nivel semántico – Pre Test.



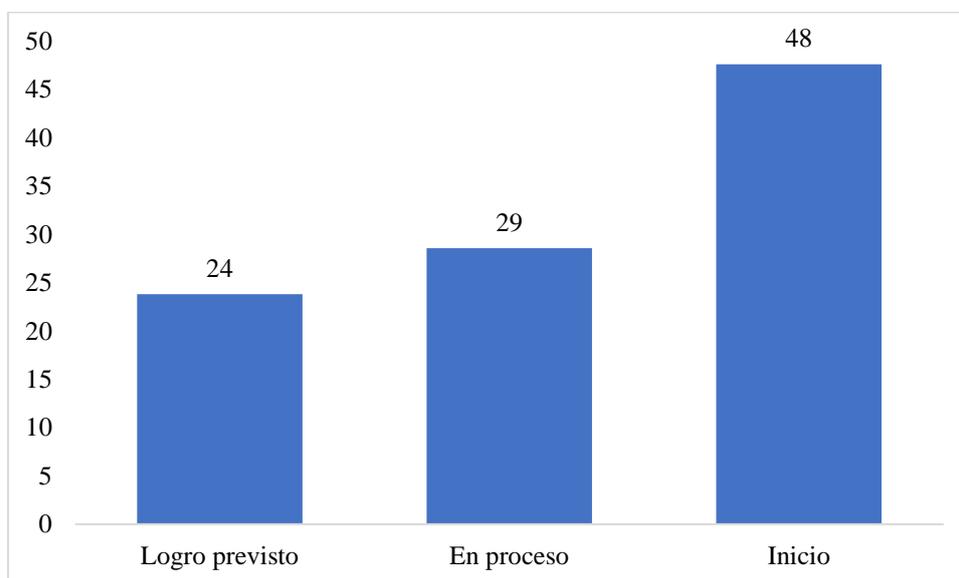
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Nivel fonético – Pre Test.

Nivel fonético - Pre Test	Fi	Hi (%)
Logro previsto	5	24
En proceso	6	29
Inicio	10	48
	21	100

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 2. Nivel fonético – Pre Test.



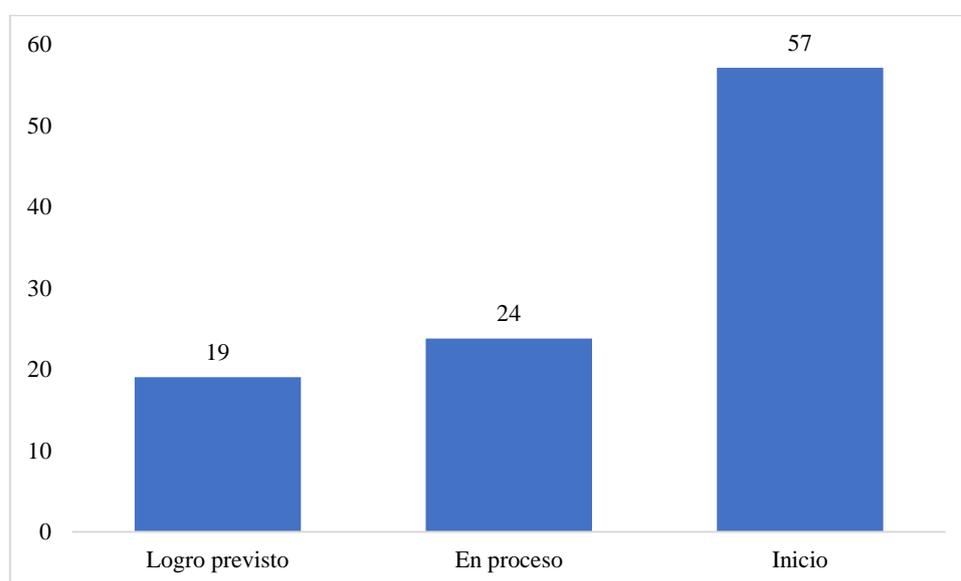
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Nivel pragmático – Pre Test.

Nivel pragmático - Pre Test	Fi	Hi (%)
Logro previsto	4	19
En proceso	5	24
Inicio	12	57
	21	100

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 3. Nivel pragmático – Pre Test.



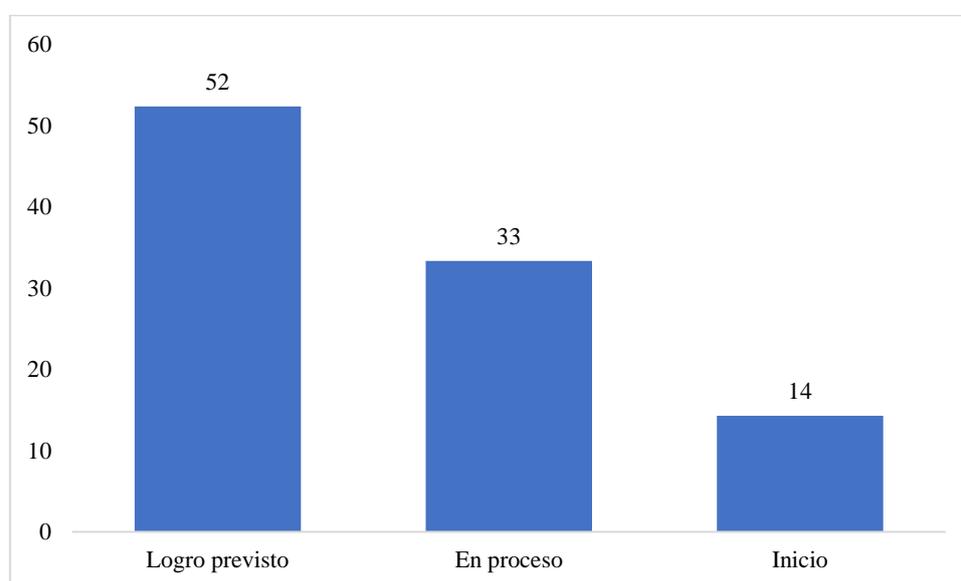
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4. Nivel semántico – Post Test.

Nivel semántico - Post Test	Fi	Hi (%)
Logro previsto	11	52
En proceso	7	33
Inicio	3	14
	21	100

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 4. Nivel semántico – Post Test.



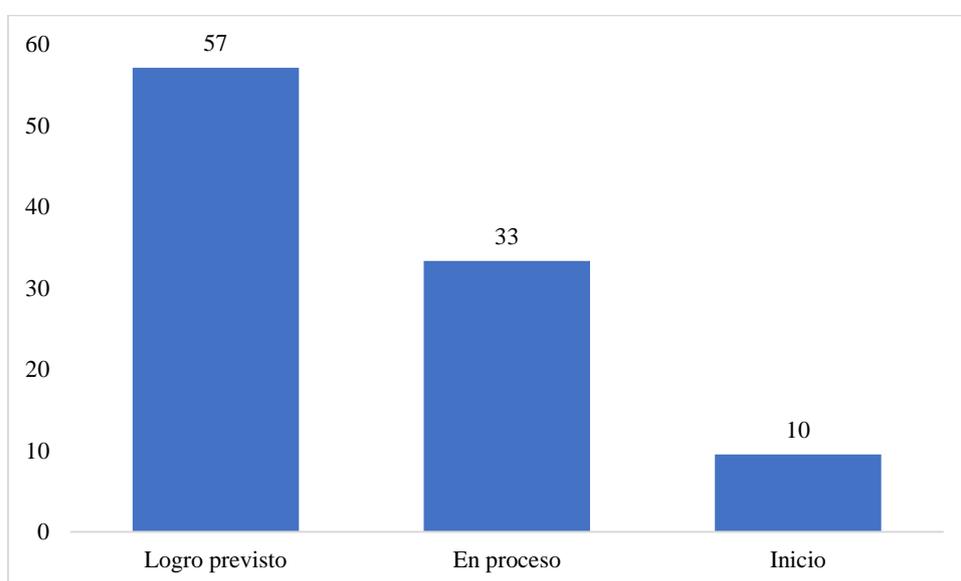
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Nivel fonético – Post Test.

Nivel fonético - Post Test	Fi	Hi (%)
Logro previsto	12	57
En proceso	7	33
Inicio	2	10
	21	100

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 5. Nivel fonético – Post Test.



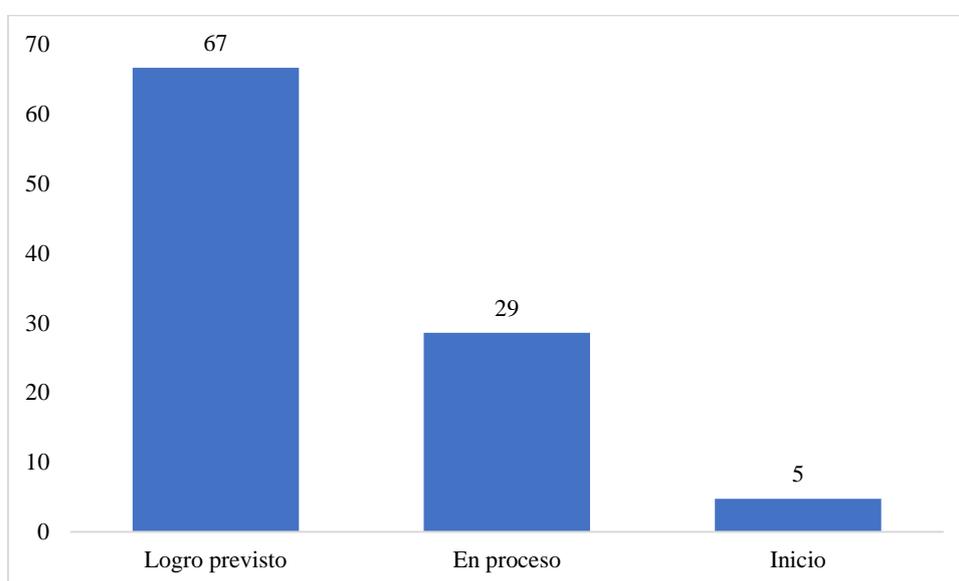
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Nivel pragmático – Post Test.

Nivel pragmático - Post Test	Fi	Hi (%)
Logro previsto	14	67
En proceso	6	29
Inicio	1	5
	21	100

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 6. Nivel pragmático – Post Test.



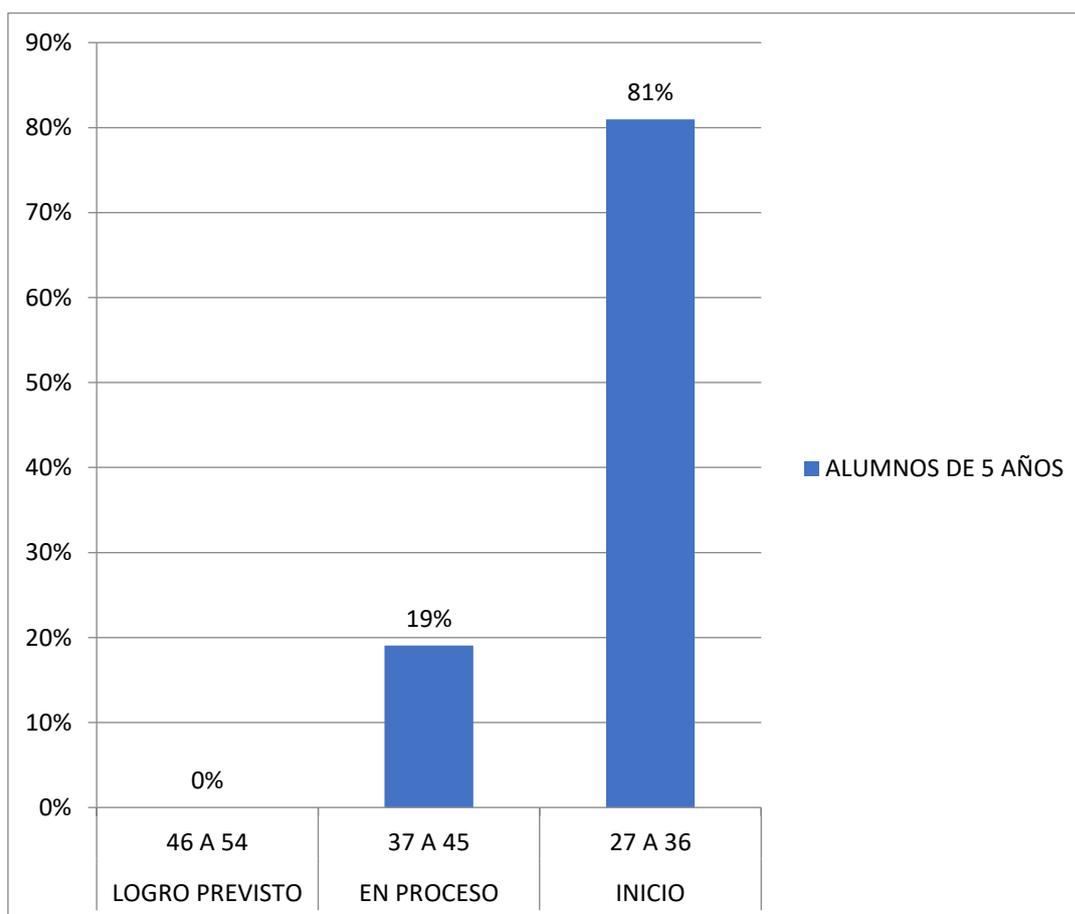
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Nivel de coordinación en el Pre Test alcanzado por los alumnos de 3 años de la I.E.

PRE TEST		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	46 A 54	0	0%
EN PROCESO	37 A 45	4	19%
INICIO	27 A 36	17	81%
TOTAL		21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 7. Nivel de coordinación en el Pre Test alcanzado por los alumnos de 5 años de la I.E.



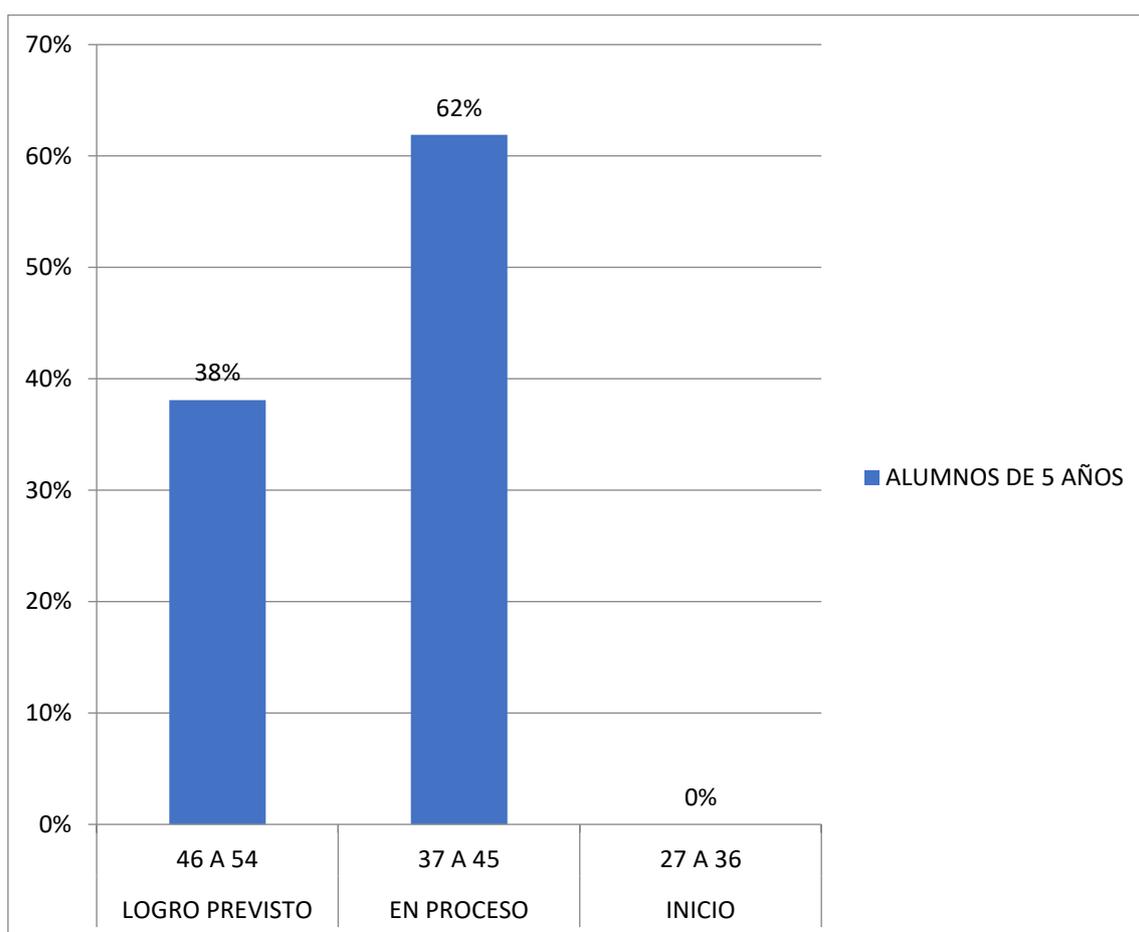
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Nivel de coordinación en el Post Test alcanzado por los alumnos de 3 años de la I.E.

POST TEST		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	46 A 54	8	38%
EN PROCESO	37 A 45	13	62%
INICIO	27 A 36	0	0%
TOTAL		21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 8. Nivel de coordinación en el Post Test alcanzado por los alumnos de 5 años de la I.E.



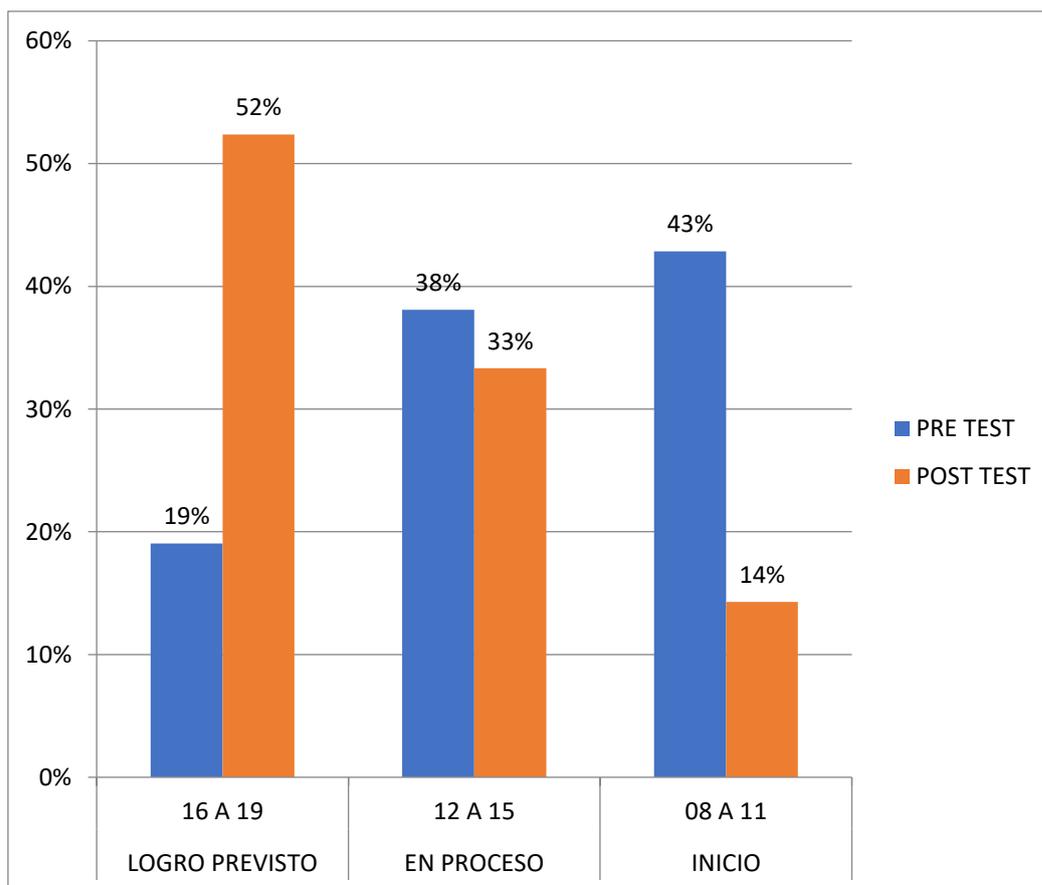
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Comparación de la dimensión semántica en Pre y Post Test aplicado en alumnos de 3 años de la I.E.

SEMANTICA		PRE TEST		POS TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	16 A 19	4	19%	11	52%
EN PROCESO	12 A 15	8	38%	7	33%
INICIO	08 A 11	9	43%	3	14%
TOTAL		21	100%	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 9. Comparación de la dimensión semántica en Pre y Post Test aplicado en alumnos de 5 años de la I.E.



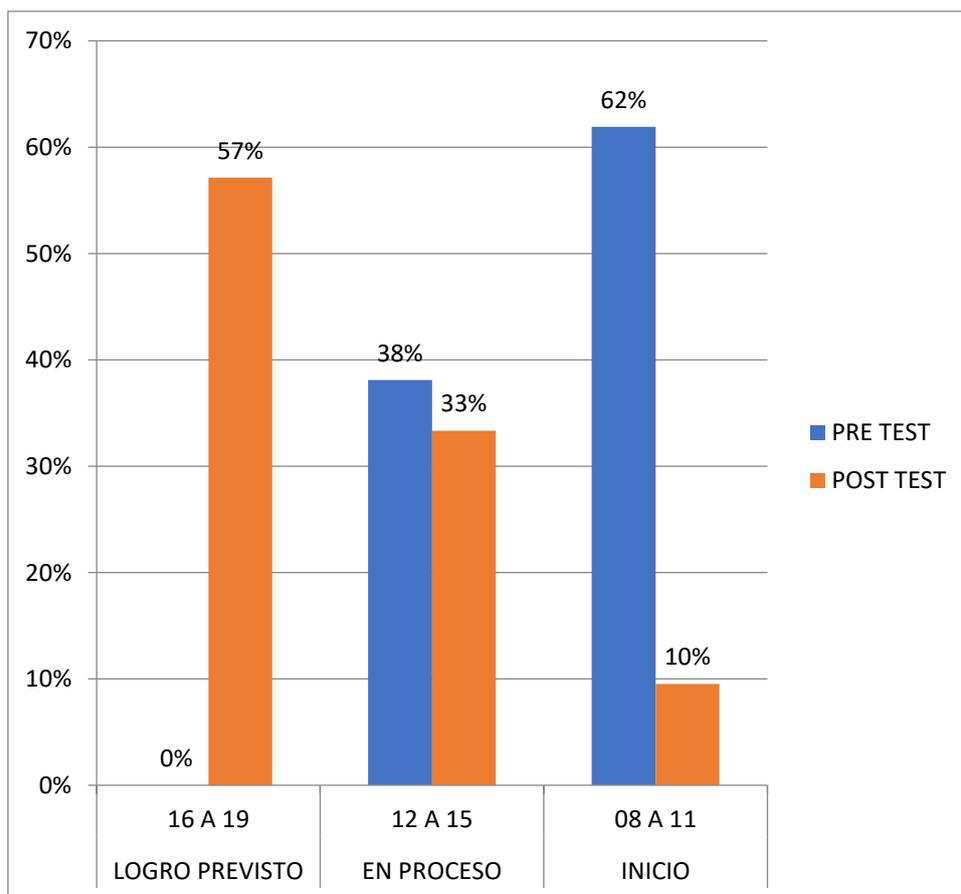
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10. Comparación de la dimensión fonética en Pre y Post Test aplicado en alumnos de 3 años de la I.E.

FONETICA		PRE TEST		POS TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	16 A 19	0	0%	12	57%
EN PROCESO	12 A 15	8	38%	7	33%
INICIO	08 A 11	13	62%	2	10%
TOTAL		21	100%	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 10. Comparación de la dimensión fonética en Pre y Post Test aplicado en alumnos de 5 años de la I.E.



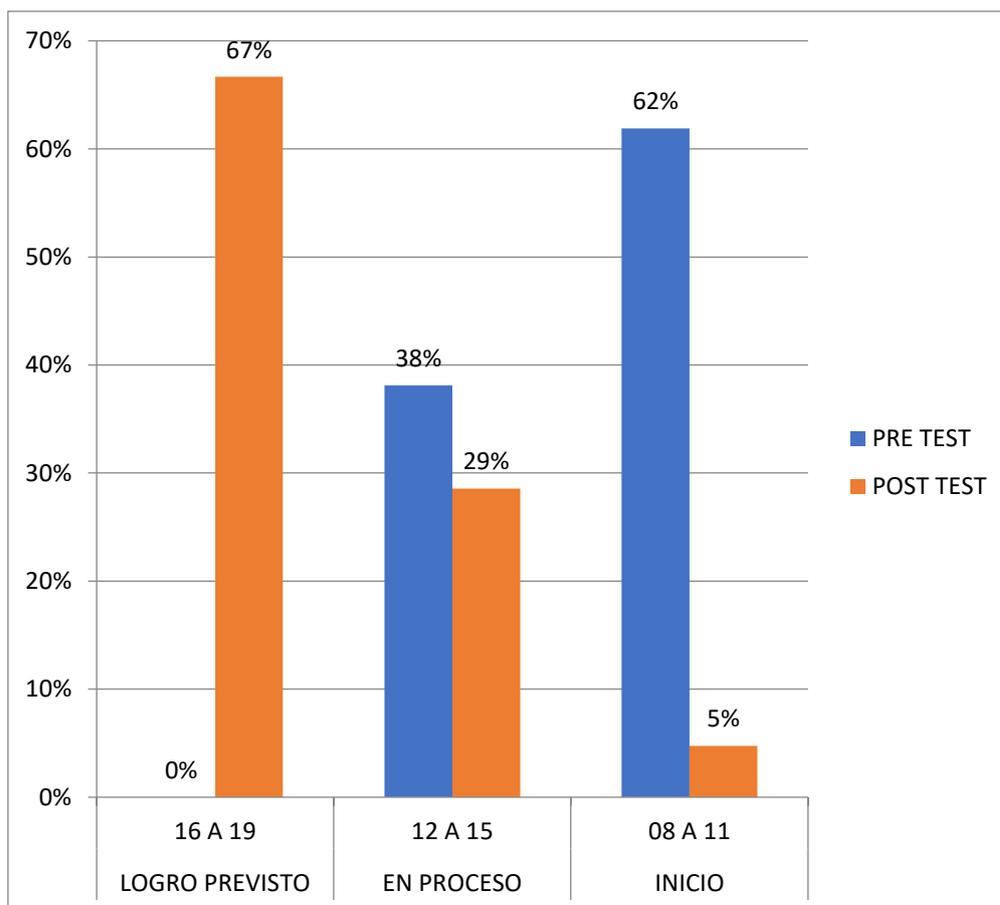
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11. Comparación de la dimensión pragmática en Pre y Post Test aplicado en alumnos de 3 años de la I.E.

PRAGMATICA		PRE TEST		POS TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	16 A 19	0	0%	14	67%
EN PROCESO	12 A 15	8	38%	6	29%
INICIO	08 A 11	13	62%	1	5%
TOTAL		21	100%	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de 03 años de la I. E. N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, 2017.

Gráfico 11. Comparación de la dimensión pragmática en Pre y Post Test aplicado en alumnos de 5 años de la I.E.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12. Prueba de Wilconxon

Nº	ITEMS NIÑOS	PRE TEST			POST TEST					DIFERENCIA	VALOR ABSOLUTO	RANGO DE ORDEN	PEGADO ESPECIAL	ORDEN DE RANGO	PROMEDIO
		TOTAL SEMANTICA	TOTAL FONETICA	TOTAL PRAGMATIC A	TOTAL PRE TEST	TOTAL SEMANTICA	TOTAL FONETICA	TOTAL PRAGMATI CA	TOTAL POST TEST						
1	Acuña Saldarriaga, Jhared Elías	13	11	14	38	18	16	16	50	-12	12	17	3	1	1
2	Alvarez Oyola, Thiago Alexis Fernando	10	8	13	31	11	13	15	39	-8	8	6	4	2	2
3	Boyer Cisneros, Evan Stefano	13	8	11	32	18	16	16	50	-18	18	19	5	3	3
4	Castro García, Liam Victorino	13	14	9	36	15	11	16	42	-6	6	4	6	4	4
5	Castro García, Zsureyka Emmaluz	16	11	9	36	14	16	16	46	-10	10	11.5	7	5	5
6	Chuyes Yovera, Novalee Gabriela	13	10	12	35	18	12	16	46	-11	11	14.5	8	6	6
7	Da Silva Bender, Ivo Agustín	13	10	10	33	13	16	13	42	-9	9	8.5	8	7	
8	Dios Rujel, Omar Leonel	12	12	12	36	10	13	16	39	-3	3	1	9	8	8.5
9	Elías Chero, Ian Neymar Del Piero	11	14	12	37	16	16	16	48	-11	11	14.5	9	9	
10	Herrera Masías, Neymar Franchesco	11	10	14	35	16	13	10	39	-4	4	2	10	10	11.5
11	Lucas Baca, Stick Josue	11	14	9	34	18	10	16	44	-10	10	11.5	10	11	
12	Monja Saldarriaga, Tamara Brianella	10	10	9	29	17	16	16	49	-20	20	20.5	10	12	
13	Mozombite Rosillo, Alvaro Adriano	16	9	10	35	13	16	16	45	-10	10	11.5	10	13	
14	Paiva Ramirez, Ashly Jireth	9	14	14	37	13	16	13	42	-5	5	3	11	14	14.5
15	Ramirez Rodriguez, Luana Kristel	13	12	9	34	18	13	13	44	-10	10	11.5	11	15	
16	Romero Medina, Damaris Alondra Michell	10	10	9	29	17	16	16	49	-20	20	20.5	12	16	17
17	Saldarriaga Picardo, Gian Franco	14	11	8	33	17	16	12	45	-12	12	17	12	17	
18	Tavara Preciado, Hadde Jireth	11	13	9	33	13	13	16	42	-9	9	8.5	12	18	
19	Vega Marchán, Dylan José	10	14	14	38	18	16	16	50	-12	12	17	18	19	19
20	Yamunaque Diaz, César David	16	8	8	32	13	13	13	39	-7	7	5	20	20	20.5
21	Yovera Aguilar, André Alessandro	17	9	8	34	10	16	16	42	-8	8	6	20	21	

PRUEBA DE WILCOXON

DETALLE	DATOS
T+ Suma de diferencias positivas	0
T- Suma de diferencias negativas	230
N Población	21
Z Prueba de Wilcoxon	3.9798

$$W_s - \frac{n(n+1)}{4}$$
$$\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

$$Z = \frac{(230 - ((21)(22)/4))}{\sqrt{((21)(22)(42+1))/(24)}}$$

$$Z = 114.5/28.7706$$

$$Z = 3.9798$$

Descripción:

Existe evidencia estadística que rechaza la hipótesis nula H_0 , por lo tanto, los valores de las medianas son diferentes entre el pre y post test; entonces se aprueba la hipótesis alternativa que dice que el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye significativamente en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017

5.2. Análisis de resultados

Los datos presentados permiten determinar un alto déficit en lo que corresponde a este nivel de comprensión lectora, se puede observar que el 48% de los niños se mantienen en una dimensión de Inicio, es decir, están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencian dificultades para el logro de las competencias; el 33% de los niños están en la dimensión En Proceso, es decir, están en camino de lograr los aprendizajes previstos; y, el 19% de niños se encuentran dentro de la dimensión de Inicio, es decir, se puede evidenciar logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Se puede establecer en lo que respecta al Nivel semántico, que la dimensión de Inicio, es la que más alto porcentaje ha logrado, el 48%, pues se evidencia que los niños están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencian dificultades para el logro de las competencias; mientras que la dimensión de En Proceso, ha alcanzado el 29%, ya que muchos niños están en camino de lograr los aprendizajes previstos; presentando la dimensión del Logro Previsto un muy bajo porcentaje, 24%, lo que permite deducir que a pesar de intentarse cumplir con los objetivos de desarrollar las competencias lectoras en estos niños de 5 años es pertinente revisar y adecuar las estrategias.

Dentro de lo que es el nivel fonético en este pre test se pudo obtener los siguientes datos: el 57% de los niños han alcanzado la dimensión de Inicio, es la que más alto porcentaje ha logrado, es decir han logrado el desarrollo de la competencia prevista; el 24% han logrado solo el 19% de ellos ha alcanzado el Logro Previsto propiamente dicho. Esto permite deducir que los niveles de competencias críticas en la lectura están aún pendientes para lo cual se deben plantear la utilización y desarrollo de estrategias didácticas que aporte en el aumento de estos niveles.

Pasando ya al análisis de lo que fueron los resultados de la aplicación durante el post test, se puede determinar que en el Nivel fonético de la comprensión lectora el 52%

de los niños alcanzan la dimensión de Logro Previsto; el 33%, han logrado alcanzar En Proceso ya en lo que es esta dimensión; mientras que el 14% han logrado la dimensión de Inicio. Aunque los porcentajes varían en comparación de cada dimensión con lo encontrado del Pre Test, se puede establecer que se experimenta una ligera variación en el desarrollo de competencias encontradas en el diagnóstico inicial.

El post test en lo que se refiere al nivel pragmático los hallazgos muestran de manera clara el 57% han logrado los logros previstos ya en el desarrollo de sus competencias para la comprensión lectora; el 33% se encuentran aún en proceso; y el 10% han llegado a la dimensión de Inicio. Lo que permite deducir que en este nivel la mayoría de niños han logrado ser inducidos ya al desarrollo de sus competencias en la comprensión. Esto además llama a tener en cuenta que se debe hacer una buena selección de estrategias de trabajo lector para facilitar los aprendizajes significativos en los niños. Corroborando la investigación de (Noblecilla, 2018) quien demuestra que después de haber aplicado el experimento se mejora los conocimientos de los estudiantes de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”.

Lo que tiene que ver con el nivel pragmático los hallazgos estadísticos identificados permiten determinar que, 67%, es la dimensión de logro previsto, luego está la dimensión En Proceso, cuyos resultados permiten conocer que el 29% han alcanzado esta dimensión; al final, la dimensión de Inicio, ha obtenido un porcentaje del 5%. Esto permite establecer las estrategias están siendo pertinentes para alcanzar altos niveles de desarrollo del nivel pragmático en la comprensión lectora y las habilidades comunicativas de los niños. Corroborando la investigación de (Benites, 2018) quien concluyo que los juegos mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de inicial.

VI. CONCLUSIONES

- El pre test manifiesta que se ha obtenido un nivel significativo donde los niños están en un bajo nivel en inicio, lo cual da respuesta al nivel de comprensión lectora de los niños de 3 años.
- El post test manifiesta que se ha obtenido un nivel significativo en logro previsto lo cual da respuesta a mi objetivo general que las estrategias aplicadas mejoran el desarrollo de comprensión lectora.
- El post test manifiesta que se ha obtenido un nivel alto del nivel fonético, y la tabla y un nivel pragmático significativo, donde cada uno de los niveles resaltan mi diseño y aplicación de estrategias didácticas mejorando el desarrollo de comprensión lectora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, F., Alhuay, J., Medina, N., & Velásquez, M. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación.*, 15(2), 153–181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Alzate, Y., Estrada, C., Ramirez, S., & Serna, L. (2018). *La biodanza como mediador socio emocional en niñas 5 a 6 años de la Institución Educativa San Vicente Ferrer Antioquía* (Universidad de San Buenaventura Colombia). Retrieved from <http://revistas.usb.edu.co/>
- American Psychological Association. (2019). American Psychological Association (APA). Retrieved September 21, 2019, from APA website: <https://www.apa.org/>
- Aristizábal, J., Colorado, H., & Gutierrez, H. (2016). EL juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico. *Itinerario Educativo*, 67(0121–2753), 123–137.
- Benites, F. (2018). *Juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes, 2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Chang, G. (2016). *La psicomotricidad como estrategia didáctica, basado en el enfoque sociocognitivo para el desarrollo del aprendizaje de niños (as) de 4 años de educación inicial de la I.E. N° 1565 Chimbote en el año 2015*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Congreso de la República del Perú. *Ley N° 28044 - Ley general de educación.* , Pub. L. No. 28044, 1 (2003).
- Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio - Colombia. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*. Retrieved from <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746/4484>
- Fernández, L. (1994). *Instituciones educativas* (PAIDOS, Ed.). Buenos Aires.
- Gamarra, M. (2016). *Juegos en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el*

- desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016.* Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2017). *Metodología de la investigación* (Sexta). Retrieved from www.elosopanda.com%7Cjamespoetrodriguez.com
- Herrera, R. (2019). *Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejora el desarrollo psicomotriz con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.* Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Noblecilla, L. (2018). *Juegos lúdicos en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Parroquial “San Agustín” - Zarumilla, región Tumbes, 2017.* Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. (2017). Bioética y Ética en la UNESCO. Retrieved September 21, 2019, from UNESCO website: <http://www.unesco.org/new/es/office-in-montevideo/social-and-human-sciences/bioethics/>
- Ortega, E., & Tovar, M. (2016). *Actividades musicales como estrategia didáctica para el fomento de la enseñanza musical en los niños de educación inicial de la U.E. “Carmen María Rodríguez” en Palma Sola, Municipio Juan José Mora, Estado Carabobo.* Universidad de Carabobo.
- Prieto, F. E. V., Castellanos, J. T. P., & Padilla, J. E. (2009). Las Prácticas evaluativas desarrolladas en el grado noveno de la Escuela Normal Superior de Acacias y su relación con la evaluación por competencias matemáticas. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 2(2), 31–44. <https://doi.org/10.15332/s1657-107x.2009.0002.03>
- Rabia, M., Romero, B., & Vargas, V. (2017). *Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín A del colegio Santa Luisa.* Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Rodríguez, E. (2005). Educación y educadores en el contexto de la globalización. *Revista Iberoamericana de Educación*, (1681–5653), 1–10.

- Rojas, E. (2019). *Estrategias didácticas utilizadas por el docente y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santiago Alberine del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Santamaría, D., & Santamaría, J. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la Institución Educativa exalumnas de la presentación de Ibagué - Tolima*. Universidad del Tolima.
- Señoriño, O., & Bonino, S. (n.d.). Institución educativa: Las definiciones de la indefinición. *OEI - Revista Iberoamericana de Educación*, (1681–5653), 1–13.
- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. *Código de Ética para la Investigación*. , Pub. L. No. Versión 002, 1 (2019).
- Vera, G. (2005). La orientación como profesión: Definiciones, propósitos y alcances. *Scielo*, 1, 1–9.
- Viveros, M., & Hernández, F. (2006). ¿Educadores, orientadores, terapeutas? Juventud, sexualidad e intervención social. *Cad. Saúde Pública*, 22(1), 201–208.

ANEXOS

Anexo 01: Lista de cotejo

Nº	NIÑOS	comunica ideas o pensamientos se integra con facilidad Participa voluntariamente Recita cumananas Mueve las partes de su cuerpo Expresa sus ideas con seguridad Se comunica con facilidad Vocaliza adecuadamente Participa de la actividad	Refleja Serenidad Y Dinamismo Se integra con facilidad se expresa con creatividad Es empático con los demás Pronuncia claramente las palabras Expresan sus emociones Trabaja en equipo vocaliza rimas	Dramatiza el cuento Produce textos Identifican la secuencia del cuento Identifica palabras Menciona características relacionadas al cuento. Presta atención a la lectura Interactúa Con Sus Compañeros Hace uso de los materiales
1	Acuña Saldarriaga, Jhared Elías			
2	Alvarez Oyola, Thiago Alexis Fernando			
3	Boyer Cisneros, Evan Stefano			
4	Castro García, Liam Victorino			
5	Castro García, Zsureyka Emmaluz			
6	Chuyes Yovera, Novalee Gabriela			
7	Da Silva Bender, Ivo Agustín			
8	Dios Rujel, Omar Leonel			
9	Elías Chero, Ian Neymar Del Piero			
10	Herrera Masías, Neymar Franchesco			
11	Lucas Baca, Stick Josue			
12	Monja Saldarriaga, Tamara Brianella			
13	Mozombite Rosillo, Alvaro Adriano			
14	Paiva Ramirez, Ashly Jireth			
15	Ramirez Rodriguez, Luana Kristel			
16	Romero Medina, Damaris Alondra Michell			
17	Saldarriaga Picardo, Gian Franco			
18	Tavara Preciado, Hadde Jireth			
19	Vega Marchán, Dylan José			
20	Yamunaque Diaz, César David			
21	Yovera Aguilar, André Alessandro			

Anexo 02: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01				
DATOS GENERALES:				
Institución Educativa Inicial		009 Jesús de la Divina Misericordia		
Área		Inicial		
Año		03 Años.		
Responsable		Rosa Elena Juarez Pasache.		
NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Reproduce dibujos sencillo.				
ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Representa figuras humanas, animales, seres de la naturaleza, lugares y situaciones, a su manera, usando diversos medios gráficos y plásticos.	Observación, Lista de cotejo.
SESIÓN DIDÁCTICA:				
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Jugamos fuera del aula a mirar a través de tubos, les pedimos que se ubiquen en un lugar, se acomodan y miren con atención lo que ven a través del objeto que tiene, les recomendamos que no se queden mirando una sola cosa sino el panorama, es decir todo aquello que ven sin moverse de uno a otro lado, los acompañamos, les alentamos para estar atentos y les planteamos retos para tener mayor información de lo que ven. Les indicamos que lo que ven puede ser un paisaje, la naturaleza u otra escena cotidiana.			Tubos, hojas, crayolas, plumones, pinceles y temperas.
DESARROLLO	En el aula y en asamblea, pedimos a los niños que comenten lo que han visto y que digan paso a paso lo que hicieron y vieron, sin quedarse en una o dos palabras. Les damos tiempo para organizar sus ideas. Los escuchamos y cualquier niño puede preguntar o ampliar lo que dice su compañero o contar su experiencia. Los invitamos a pensar como reproducir lo que han visto para ello ponemos sobre su mesa, hojas, crayolas, plumones, temperas, pinceles, etc. Los dejamos el tiempo necesario para su trabajo sin apresurarlos.			
CIERRE	Colocamos los trabajos en un lugar determinado y con los niños y niñas hacemos un recorrido que estén todos los trabajos. Nosotros frente a este lugar y cada uno comenta su trabajo o de sus compañeros. También podemos participar cuidando de no ensalzar un trabajo u otro.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02				
DATOS GENERALES:				
Institución Educativa Inicial		009 Jesús de la Divina Misericordia		
Área		Inicial		
Año		03 Años.		
Responsable		Rosa Elena Juarez Pasache.		
NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Haciendo pelotas de papel.				
ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Comunica y representa ideas matemáticas.	Número y medida agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realiza.	Representa un patrón de repetición, hasta dos elementos, con su cuerpo, con material concreto.	Observación, Lista de cotejo.
SESIÓN DIDÁCTICA:				
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES		RECURSOS Y MATERIALES	
INICIO	Sentados sobre el tapete y en semicírculo proponemos a los niños/as jugar a ritmo "ago-go", explicamos cómo se realizará el juego: Empieza uno diciendo: Ritmo agogo, diga usted nombre de objetos que tenga forma de círculo, por ejemplo, mesa, plato, anillos, llanta, etc. Podemos dar las indicaciones una dos hasta tres veces para que los niños comprendan el juego, luego invitamos a un niño para que realice el juego.		Grabadora, USB, mantas, telas, cintas de tela, hojas, crayolas, colores.	
DESARROLLO	Con las indicaciones dadas a todos los niños y niñas realizan el juego a ritmo ago-go. Una vez terminado el juego recordamos aquellos objetos que nombran y que tiene la forma circular y en un papelote los vamos dibujando, procurando que todos participen, creamos expectativas preguntándoles si podrían armar algunas figuras con el papel periódico. ¿Cómo creen que lo podrían hacer? ¿Qué figuras podríamos hacer con el papel periódico? ¿Cuántas de periódico necesitamos para armar una pelota de papel? ¿Todas las pelotas son del mismo tamaño? ¿Para qué nos sirven? Los invitamos a pintar con tempera con el color que cada uno desee.			
CIERRE	Comentemos la actividad y jugaremos con las pelotas de papel que se elaboran, luego las colocamos en el sector de construcción.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03				
DATOS GENERALES:				
Institución Educativa Inicial		009 Jesús de la Divina Misericordia		
Área		Inicial		
Año		03 Años.		
Responsable		Rosa Elena Juarez Pasache.		
NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Ensartamos en una cerda cuentas.				
ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	Expresión y apreciación gráfico plástica.	Utiliza adecuadamente diversos materiales propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Explora y utiliza cerda y cuentas, para desarrollar su expresión plástica con cuidado.	Observación, Lista de cotejo.
SESIÓN DIDÁCTICA:				
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES		RECURSOS Y MATERIALES	
INICIO	Mediante la canción "Qué será", se presenta una caja de sorpresa ¿Qué hay en esta caja? ¿Quieren saber? Se solicitará la participación de un niño o una niña para que muestre el contenido de la caja, ¿Qué cosas son? ¿Los conocen? ¿Todos son del mismo color? ¿Son del mismo tamaño? Posteriormente la docente comunicará a los niños y niñas que hoy insertarán en una cerda cuentas medianas y pequeñas. Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión.		Hilo, cerda, cuentas, papelotes, plumones, colores, semillas.	
DESARROLLO	Se entregarán a los niños y niñas las cuentas de diferentes tipos o las semillas y se plantea el siguiente problema: elaboran con estos materiales un collar o pulsera a base de una secuencia de dos elementos ¿Qué tipo de collar o pulseras podrían crear? ¿Qué necesitamos para elaborar el collar o pulsera? ¿Qué se debe repetir en el collar o pulsera? La docente mostrará un modelo de collar o pulsera, para que identifiquen y señalen cuales forman un patrón y cuáles no. Luego efectuaran las siguientes preguntas: ¿Cómo son los patrones presentes en las pulseras que si los tienen? Reflexionamos con los niños sobre como resolvieron el reto.			
CIERRE	Conversamos con los niños/as sobre sus aprendizajes preguntándoles: ¿Qué les pareció la sesión de hoy? ¿Qué aprendieron? ¿Para qué les servirá lo aprendido?			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04				
DATOS GENERALES:				
Institución Educativa Inicial		009 Jesús de la Divina Misericordia		
Área		Inicial		
Año		03 Años.		
Responsable		Rosa Elena Juarez Pasache.		
NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Haciendo figuras de plastilina.				
ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
CIENCIA Y AMBIENTE	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos.	Observación, Lista de cotejo.
SESIÓN DIDÁCTICA:				
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Invitamos a los niños/as a explorar las afueras del jardín (parque) les preguntamos ¿Qué les gusta de los que ven? ¿Qué no les gusta? De regreso en el aula les preguntamos: ¿Qué fue lo que más les gustó de lo que vieron? ¿Qué cosas estaban lejos de ustedes a las que no pudieron o no quisieron acercarse? Cuándo algo nos gusta mucho queremos tenerlo cerquita de nosotros como a nuestros juguetes favoritos; pero si algo no nos gusta queremos que esté lejos. De las personas que ustedes conocen ¿a quién les gusta tener cerca suyo y por qué?			Plastilina, palitos de helados, hojas, colores, crayolas.
DESARROLLO	Después del diálogo sostenido con los niños y niñas, en el que comentaron que les gustó y no les gustó, que estaba cerca o lejos y a quien les gustaría tener cerca o lejos de ellos, les damos las consignas: Cada uno de ustedes ha pensado en una persona que les gustaría tener muy cerquita suyo, ahora vamos a ver que hay debajo de las letras y con lo que encuentren allí, van a trabajar aquello en lo que han pensado. Revisamos todos los niños y niñas y creando expectativas preguntamos: ¿Qué creen que hay sobre vuestras mesas?, les damos algún indicio y comenzamos a adivinar algún niño o niña puede acercarse y por encima de la tela trata de adivinar que hay debajo, luego de este momento los invitamos a ir cada grupo a sus mesas, sentarse en sus sillas y descubrir lo que tienen.			
CIERRE	Finalizan sus trabajos y se organiza una exposición. Entregamos una hoja en la que cada niño o niña dibujará su modelado y agregará lo que quiera.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05				
DATOS GENERALES:				
Institución Educativa Inicial		009 Jesús de la Divina Misericordia		
Área		Inicial		
Año		03 Años.		
Responsable		Rosa Elena Juarez Pasache.		
NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Punza el controno de una figura.				
ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	Construye su corpocidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual.	Observación, Lista de cotejo.
SESIÓN DIDÁCTICA:				
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES		RECURSOS Y MATERIALES	
INICIO	Entonamos canciones infantiles, luego presentamos modelos diversos de fichas de trabajo diferentes técnicas gráficas como dactilopintura, esgrafiado, collage, pintado con modelo y pegado, dibujo ciego, etc. Les estimulamos a elegir un modelo y recordamos nuestras normas de uso de material para trabajar en el aula.			
DESARROLLO	Luego se le muestra una bolsita de regalo forrada y se pedirá a cada niño que saque lo que hay en la caja y lo coloquen en la mesa como: pomada, betún negro, cepillo reciclado, trozos de cartulina de varios colores, recortes de catálogos, papel crepé, goma escarchada, tempera, palos de chupete de fósforo, palos de baja lengua, palos de anticucho, punzones, plumones, papel lustre, trozos de plantas, etc., plumones gruesos, hojas de colores, tijeras, plumón indeleble, goma, colores, plastilina. Expresan sus opiniones sobre los materiales y los niños escogen los materiales que hay en la mesa y los exploran de manera libre, expresando que podemos hacer con ellos, realizando comparaciones y eligiendo el material a utilizar.		Papelotes, plumones, laminas, pelotas, colchonetas, saquitos de arena.	
CIERRE	Una vez terminado los niños y niñas muestran sus producciones a los demás compañeros, comentan sobre su experiencia, expresando lo que han representado, lo observan y realizan comentarios, se realiza un mural fuera del aula y se colocan todos los trabajos.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06				
DATOS GENERALES:				
Institución Educativa Inicial		009 Jesús de la Divina Misericordia		
Área		Inicial		
Año		03 Años.		
Responsable		Rosa Elena Juarez Pasache.		
NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Enhebrando un pasador.				
ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, hacer collage, etc.	Observación, Lista de cotejo.
SESIÓN DIDÁCTICA:				
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES		RECURSOS Y MATERIALES	
INICIO	Invitamos a los niños a realizar una asamblea y mostramos materiales a los niños y niñas, como: figuras geométricas elaboradas en cartulina, pasadores y perforador, luego preguntamos: ¿Los conocen? ¿Qué haremos con este material?, entregamos a cada uno para que los niños los exploren y aprendan a utilizar el perforador.		Cartulina, perforador, pasador.	
DESARROLLO	Después de haber dialogado con los niños y niñas. Damos la consigna a los niños y niñas: “Vamos a colocar el pasador por las perforaciones que tiene la cartulina de tal manera que no quede un orificio sin el pasador, a esto se le llama enhebrado” Después de dar las instrucciones, los niños inician el juego y la docente observa quien de los niños aprendió a perforar y a colocar el pasador por los orificios. A los niños y niñas que terminan en menos tiempo se les incentiva con palabras como: ¿Lo lograste? ¿Qué bien que lo hiciste? ¿Te diste cuenta que es fácil? ¿También lo puedes hacer con cartón? ¿Si lo aprendes bien vas a poder colocar el pasador a tus zapatos?			
CIERRE	Terminado el juego, la docente comunica que cada niño colocará su trabajo sobre la mesa y los presente a sus compañeros manifestando como lo han elaborado. La docente motiva con un aplauso a todos los niños por su esfuerzo realizado, durante la actividad.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS GENERALES:	
Institución Educativa Inicial	009 Jesús de la Divina Misericordia
Área	Inicial
Año	03 Años.
Responsable	Rosa Elena Juarez Pasache.

NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Quién es quien.

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del art, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora sus gestos y movimientos corporales así como el uso del espacio y otros objetos o materiales, para caracterizar personajes,	Observación, Lista de cotejo.

SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Invitamos a los niños y niñas a realizar una asamblea, mostramos una lámina de un animalito doméstico (típico de la comunidad) y dialogamos en torno a él, realizamos preguntas: ¿Alguna vez han visto a este animalito? ¿Saben que le gusta comer? ¿Qué sonido Creen que hace? ¿Tienen algún animalito den casa? ¿Cuál? Escuchamos con atención cada una de las respuestas que los niños y niñas nos dan espontáneamente. Comentamos a los niños y niñas que recibiremos la visita de dos padres que nos traerán unos animalitos que viven con ellos y que son sus mascotas.	Libros, periódicos, láminas, videos, CD, papel bond, crayolas, colores.
DESARROLLO	Invitamos a los padres de familia a entrar al aula y sentarse en el semicírculo formado por la asamblea, recomendamos a los niños y niñas no aproximarse a las mascotas. Los padres con nuestra ayuda presentan a su mascota indicando su nombre, sus características, como lo asean, lo alimentan y demostrándoles cariño. Luego se invita al niño/a cuyo padre presenta a su mascota para decirnos lo que siente por él, así se procede con el siguiente padre, se brinda un tiempo para que con mucho cuidado los niños/as acaricien a la mascota. Los niños y niñas interpretan los gestos, los sonidos onomatopéyicos y movimientos que hace y preguntan de acuerdo a su curiosidad.	
CIERRE	Conversamos sobre la importancia del cuidado de los animales. Respondemos a las interrogantes ¿Les gustó imitar a los animales? ¿Si pudieron hacerlo? Dibujan y pintan a los animales que han escuchado en el CD.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial	009 Jesús de la Divina Misericordia
Área	Inicial
Año	03 Años.
Responsable	Rosa Elena Juarez Pasache.

NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Diferencias de sonidos.

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
CIENCIA Y AMBIENTE	Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos.	Materia y energía.	Menciona el uso de algunos objetos.	Observación, Lista de cotejo.

SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Reunidos en asamblea, presentamos a los niños y niñas la caja sonora. Despertamos su interés en conocer lo que lleva dentro. Preguntamos: ¿Qué creen que hay dentro de la caja?, ¿Les gustaría averiguarlo? Invitamos a los niños y niñas a que se acerquen a la caja y cada uno elija aquello que le resulte agradable por su sonido.	Caja sonora, cartulina, plumones, piedras, cascabeles.
DESARROLLO	Brindamos un tiempo libre para la exploración de las posibilidades sonoras de los objetos que eligió cada niño y niña, luego les preguntamos: ¿Por qué eligieron esos objetos? ¿Pueden mostrar cómo suenan? ¿Todos hacemos lo mismo para que suenen? ¿Cómo hacen para que suenen? Si podemos acompañar las canciones que conocemos haciéndolas sonar. ¿Qué les parece si cantamos y tocamos todas a la vez? Los niños/as eligen canciones de su agrado y piensan en una forma de hacer sonar el objeto que ha seleccionado, pero sin llegar al ruido. Primero los guiaremos a tocar todos juntos, luego por turnos de acuerdo al objeto seleccionado. Finalmente cambiamos los sonidos para acompañar las canciones.	
CIERRE	Les entregamos la hoja para que dibujen los objetos que imiten sonidos agradables al ser utilizados y les gusta más. Pedimos a los niños y niñas que exploren en sus casas otros objetos que producen sonidos y entonen canciones en familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09				
DATOS GENERALES:				
Institución Educativa Inicial		009 Jesús de la Divina Misericordia		
Área		Inicial		
Año		03 Años.		
Responsable		Rosa Elena Juarez Pasache.		
NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Los gimnastas.				
ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	Psicomotor y cuidado del cuerpo. Construye su corpocidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.	Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura.	Observación, Lista de cotejo.
SESIÓN DIDÁCTICA:				
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Salimos al patio con los niños y niñas, luego la docente crea las expectativas con un ritmo musical y les pide a los niños y niñas que bailen libremente al compás de la música. Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la clase.			Grabadora, USB, CD, mantas, telas, cintas de tela, hojas, crayolas, colores.
DESARROLLO	Invitamos a los niños y niñas a escuchar la música elegida y les pedimos que se imaginen como la bailarían ellos. Una vez que lo han imaginado los invitamos a bailar haciendo uso del material previsto, mantas, cintas de tela, ula ula, etc. Los animamos a crear distintos movimientos y a disfrutar del ritmo de la música de manera espontánea. Mientras los niños y niñas están bailando podemos acercarnos a cada uno de ellos para reconocer en voz alta sus descubrimientos y las creaciones en su danza. Mientras los niños y niñas bailan estamos atentas a sus comentarios y sea acerca de la música, el baile o de lo que están representando con su cuerpo.			
CIERRE	La docente entrega una hoja a cada uno de los niños y niñas para que dibujen lo que realizaron en clase.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial	009 Jesús de la Divina Misericordia
Área	Inicial
Año	03 Años.
Responsable	Rosa Elena Juarez Pasache.

NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos con plastilina.

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos.	Observación, Lista de cotejo.

SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Mediante la canción “Mi cuerpo se está moviendo” realizamos ejercicios de movimiento corporal y luego hacemos a los niños y niñas las siguientes preguntas: ¿Qué sintieron al mover su cuerpo? ¿Qué partes de su cuerpo conocen? Mostramos a los niños y niñas materiales como: plastilina y papel boom y les decimos que estos materiales son muy útiles para el aprendizaje.	
DESARROLLO	La profesora dialoga con los niños y niñas y les da a conocer la consigna: “Los niños jugaran utilizando la plastilina”, con ella elaboraran diversos trabajos como embolillado. Se les entregaran a los niños y niñas plastilina para que jueguen libremente y mejoren su coordinación viso manual. Al terminar su juego se les preguntará ¿Les gusta jugar con plastilina? ¿Si lo pudieron hacer?, luego se les explica cómo es la técnica del embolillado; que con los dedos pulgares y el índice se coge la plastilina y se le da vueltas hasta que tenga la forma de una bolita pequeña. Se permite que los niños y niñas lo hagan en repetidas oportunidades, formando bolitas pequeñas de plastilina.	Plastilina, papel bond, plumones.
CIERRE	Se les entregara a los niños una tarjeta con su nombre donde los niños lo decoran con embolillado de plastilina elaborado por ellos. Al término de la actividad presentan sus trabajos realizados.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

DATOS GENERALES:	
Institución Educativa Inicial	009 Jesús de la Divina Misericordia
Área	Inicial
Año	03 Años.
Responsable	Rosa Elena Juarez Pasache.

NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos con títeres.

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	Práctica actividades físicas y hábitos saludables.	Práctica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Observación, Lista de cotejo.

SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Organizamos a los niños y niñas en semicírculos, les mostramos la biblioteca con los cuentos: ¿Quién habrá creado estos cuentos? ¿Nosotros podríamos crear historias? ¿Cómo lo haríamos? ¿Qué necesitaremos para hacerlo? Les contamos que vamos a crear historias con los títeres escondidos en el aula.	
DESARROLLO	Pedimos a los niños y niñas que busquen tesoros escondidos en alguna parte de nuestra aula, dándoles indicios para que los encuentren. Cuando los encuentran se les anima a describir el títere. Organizamos a los niños/as en grupos de 04 participantes con su títere del personaje (de persona, animal, objeto). Planteamos algunas preguntas para orientarlos en sus producciones: ¿Qué podemos hacer con estos títeres? ¿Podríamos hacer una historia? ¿Qué podríamos decir de ello? Ayudamos en la orientación de la producción de la historia: ¿Qué puede hacer un títere de pato con una lonchera? ¿Para qué lo podría utilizar? ¿Qué puede hacer un títere de un señor con una escalera? ¿Qué puede hacer un sapo con una flor? Propiciamos su libre expresión, les brindamos tiempo para que se expresen oralmente, intercambiamos ideas y opiniones de lo que podría pasar en la historia.	Teatrín, títeres de dedo, títeres de mano.
CIERRE	Organizamos a los niños y niñas en semicírculo y realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar con los títeres? ¿Por qué? ¿Podemos trabajar con otros personajes? Escuchamos sus respuestas. Llevan a casa los títeres de dedos para que puedan crear más historias en familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial	009 Jesús de la Divina Misericordia
Área	Inicial
Año	03 Años.
Responsable	Rosa Elena Juarez Pasache.

NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Imita pregones.

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre.	Observación, Lista de cotejo.

SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Creamos un ambiente de expectativas presentando a los niños y niñas unos pregones que están escritos en el papelote con lectura de imágenes y preguntamos: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué están haciendo?	
DESARROLLO	Ellos infieren información anticipando las respuestas; los escuchamos y les preguntamos ¿En nuestra comunidad como ofrecen sus productos los vendedores? ¿Qué productos ofrecen? que saben sobre pregones, la docente lee con voz alta los pregones, con el ritmo y movimiento corporal adecuados. Después, de leer la docente les formula las siguientes preguntas: ¿De qué tratan estos pregones?, ¿Qué movimientos realicé para cantarlos?, ¿Les gustaría hacer lo mismo que yo? La docente acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión y da a conocer que son los pregones en el que manifiesta que son anuncio de alguna mercancía o servicio que se hace a gritos por la calle, lo vemos a menudo en nuestras calles donde señoras o señores venden sus tamales, mazamoras, dulces, etc., estimula su participación diciéndoles: vamos a vender cosas que nos gusten, pero, para vender, tenemos que pregonar con alegría.	Papelote, cinta adhesiva, hoja de aplicación, crayones, lapiz.
CIERRE	La profesora dialoga con los niños y les dice el ¿Por qué? las personas gritan en la calle para vender sus productos. Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: Pintando la figura de los vendedores de las calles.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

DATOS GENERALES:	
Institución Educativa Inicial	009 Jesús de la Divina Misericordia
Área	Inicial
Año	03 Años.
Responsable	Rosa Elena Juarez Pasache.

NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Rasga papel y forma figuras.

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Comunica y representa ideas matemáticas.	Razones y argumenta ideas generando ideas matemáticas.	Explica características que tienen las formas de los objetos que agrupa.	Observación, Lista de cotejo.

SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Nos ubicamos con los niños fuera del aula y jugamos con ellos a hacer rondas, los invitamos a que hagan rondas grandes y pequeñas, podemos jugar con ellos a girar las rondas hacia un lado y hacia el otro, procuremos la participación espontánea y entusiasta de todos los niños.	Bloques lógicos, conos de cartón, botellas, carritos, animalitos, CD, plumones, crayolas.
DESARROLLO	Escuchamos sus intervenciones y ellos escuchan y comprenden los mensajes e intervienen el diálogo corto. Se organizan de manera voluntaria en grupo de 4 a 5 niños y niñas y se integran. Les damos algunas pautas para que todos puedan compartir los materiales, los motivamos a planificar su proyecto y damos su nombre anotándolo en un papelote. Les damos el tiempo necesario para que puedan observar, establecer relaciones entre los objetos que tienen y luego construir. Nos acercamos a cada grupo y le entregamos para que rasguen papel y puedan formar figuras geométricas, y también les preguntamos: ¿ya lo hicieron? , ¿Qué más están haciendo? , ¿Están construyendo? , ¿Necesitan algún otro material? Invitamos a los niños y niñas para que observen sus creaciones, a reconocer el nombre de su trabajo en un papelote. Los escuchamos haciendo énfasis en las semejanzas y diferencias que se encuentran en sus creaciones.	
CIERRE	Promovemos una exposición de trabajos. Cada representante de grupo lo presenta, los compañeros intervienen con algunas preguntas. Colocamos los trabajos en el mural de los trabajos.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

DATOS GENERALES:	
Institución Educativa Inicial	009 Jesús de la Divina Misericordia
Área	Inicial
Año	03 Años.
Responsable	Rosa Elena Juarez Pasache.

NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos a imitar.

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora sus gestos y movimientos corporales así como el uso del espacio y otros objetos.	Observación, Lista de cotejo.

SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Relatamos a los niños y niñas el cuento del lobo asustado que fue elegido. Les preguntamos si les gustaría jugar y hacer teatro del cuento escuchado o narrado. Les comentamos que para ello debemos organizarnos: conocer antes lo que vamos hacer y lo que necesitamos.	
DESARROLLO	En asamblea acordamos con los niños y niñas que personaje va a elegir cada uno y registramos en el papelote sus nombres y al lado el personaje que eligieron. Entre otra lista ponemos los materiales que necesitamos para elaborar los disfraces o máscaras para representar a sus personajes, como: Cartulina, temperas, cola sintética, crayolas, tijeras, etc. Le pedimos a cada niño y niña que se imagine como podría verse el personaje que eligieron representar. Les preguntamos: ¿Cómo se imaginan sus personajes? ¿Cómo son? ¿Cómo se visten? ¿Qué colores tienen sus ropas? ¿Son grandes o pequeñas? ¿Son personas, animales o cosas? ¿Cómo actúan o se comportan? Les entregamos una hoja de colores y crayones a cada niño y niña para que dibujen al personaje elegido y quienes deseen pueden escribir su nombre y una característica que les guste del personaje elegido.	Cartulina, temperas, cola sintética, colores, crayones, hojas de color.
CIERRE	Invitamos a los niños y niñas a comentar sus dibujos. Para motivarlos a participar les preguntamos: ¿Alguien nos quiere mostrar el personaje que le tocó representar y cómo lo ha dibujado?	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

DATOS GENERALES:	
Institución Educativa Inicial	009 Jesús de la Divina Misericordia
Área	Inicial
Año	03 Años.
Responsable	Rosa Elena Juarez Pasache.

NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Inflando globos.

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Observación, Lista de cotejo.

SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Reunidos en Asamblea, dialogamos con los niños/as acerca de los materiales que tenemos en la mesa. A través de preguntas los orientamos y dialogamos para que descubran que podemos hacer con los materiales. Los niños y niñas reconocen los materiales y conversamos que podemos hacer con ellos. Preguntamos si alguna vez han jugado con globos, como podemos inflarlos, los podemos pintar con qué y cómo creen que se pintarían.	Globos, papel bond, crayolas.
DESARROLLO	Una vez que están inflados con el plumón pueden colocar su nombre y hacerle el dibujo que ellos deseen al levantarlos notaron que quedaron bonitos, pueden también vivenciar otras formas de modelar e inflar y desinflar globos. Les sugerimos a los niños y niñas que salgan al patio que jueguen con sus compañeros con los globos, después de haber jugado cada niño y niña se quedará con el globo (intercambien) que le tocó, ya sea de su compañero o como ellos quieran. Les entregamos una hoja, plumones y colores donde dibujaran lo que les tocó en su globo o lo que ellos plasmaron en su globo.	
CIERRE	Los niños y niñas exponen sus obras y concentran sobre los dibujos que plasmaron y los materiales que se utilizaron.	

Anexo 03: Base de datos

PRE TEST																														
ITEM		SEMANTICA								FONETICA						PRAGMATICA						TOTAL								
Nº	NIÑOS	comunica ideas o pensamientos se integra con facilidad	Participa voluntariamente	Recita cumananas	Mueve las partes de su cuerpo	Expresa sus ideas con seguridad	Se comunica con facilidad	Vocaliza adecuadamente	Participa de la actividad	TOTAL SEMANTICA	Refleja Serenidad Y Dinamismo	Se integra con facilidad	se expresa con creatividad	Es empatico con los demas	Pronuncia claramente las palabras	Expresan sus emociones	Trabaja en equipo	vocaliza rimas	TOTAL FONETICA	Dramatiza el cuento	Produce textos	Identifican la secuencia del cuento	Identifica palabras	Menciona características relacionadas al cuento.	Presta atención a la lectura	Interactua Con Sus Compañeros	Hace uso de los materiales	TOTAL PRAGMATICA	TOTAL	
1	Acuña Saldarriaga, Jhared Elías	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	11	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	14	38
2	Alvarez Oyola, Thiago Alexis Fernando	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	1	1	2	2	1	1	13	31	
3	Boyer Cisneros, Evan Stefano	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	1	1	2	1	1	1	1	11	32	
4	Castro García, Liam Victorino	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	14	1	1	1	1	1	1	1	1	2	9	36	
5	Castro García, Zsureyka Emmaluz	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	11	1	2	1	1	1	1	1	1	1	9	36	
6	Chuyes Yovera, Novalee Gabriela	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	10	2	1	2	1	2	2	1	1	12	35		
7	Da Silva Bender, Ivo Agustín	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	10	1	2	2	1	1	1	1	1	1	10	33	
8	Dios Rujel, Omar Leonel	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	12	1	1	2	1	1	2	2	2	12	36		
9	Elías Chero, Ian Neymar Del Piero	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	14	2	2	2	1	1	2	1	2	1	12	37	
10	Herrera Masías, Neymar Franchesco	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	10	1	1	2	2	2	2	2	2	2	14	35	
11	Lucas Baca, Stick Josue	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	14	1	1	2	1	1	1	1	1	1	9	34	
12	Monja Saldarriaga, Tamara Brianella	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10	1	2	1	1	1	1	1	1	1	9	29	
13	Mozombite Rosillo, Alvaro Adriano	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	9	1	1	1	1	1	1	2	2	10	35		
14	Paiva Ramírez, Ashly Jireth	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	14	2	1	2	2	2	2	2	1	14	37		
15	Ramírez Rodríguez, Luana Kristel	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	12	1	2	1	1	1	1	1	1	1	9	34	
16	Romero Medina, Damaris Alondra Michell	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	10	1	2	1	1	1	1	1	1	1	9	29	
17	Saldarriaga Picardo, Gian Franco	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	33	
18	Tavara Preciado, Hadde Jireth	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	13	1	2	1	1	1	1	1	1	1	9	33	
19	Vega Marchán, Dylan José	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	14	1	2	2	2	2	2	2	1	14	38		
20	Yamunaque Díaz, César David	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32		
21	Yovera Aguilar, André Alessandro	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	8	34		

POST TEST

Nº	NIÑOS	SEMANTICA								FONETICA						PRAGMATICA						TOTAL						
		comunica ideas o pensamientos se integra con facilidad	Participa voluntariamente	Recita cumananas	Mueve las partes de su cuerpo	Expresa sus ideas con seguridad	Se comunica con facilidad	Vocaliza adecuadamente	Participa de la actividad	TOTAL SEMANTICA	Refleja Serenidad Y Dinamismo	Se integra con facilidad	se expresa con creatividad	Es empatico con los demas	Pronuncia claramente las palabras	Expresan sus emociones	Trabaja en equipo	vocaliza rimas	TOTAL FONETICA	Dramatiza el cuento	Produce textos		Identifican la secuencia del cuento	Identifica palabras	Menciona características relacionadas al cuento.	Presta atencion a la lectura	Interactua Con Sus Compañeros	Hace uso de los materiales
1	Acuña Saldarriaga, Jhared Elías	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	50
2	Alvarez Oyola, Thiago Alexis Fernando	2	2	1	1	1	1	1	1	11	2	2	2	1	1	1	2	13	2	2	2	2	2	2	1	2	15	39
3	Boyer Cisneros, Evan Stefano	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	50
4	Castro García, Liam Victorino	2	1	1	1	2	2	2	2	15	2	2	1	1	1	1	2	11	2	2	2	2	2	2	2	2	16	42
5	Castro García, Zsureyka Emmaluz	2	2	2	2	1	1	1	1	14	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	46
6	Chuyes Yovera, Novalee Gabriela	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	1	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	46
7	Da Silva Bender, Ivo Agustín	2	2	1	1	1	1	1	2	13	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	1	1	1	2	2	2	13	42
8	Dios Rujel, Omar Leonel	2	1	1	1	1	1	1	1	10	2	1	2	1	2	1	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	16	39
9	Elías Chero, Ian Neymar Del Piero	1	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	48
10	Herrera Masías, Neymar Franchesco	1	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	1	1	1	2	2	13	1	1	1	1	1	1	2	2	10	39
11	Lucas Baca, Stick Josue	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	1	1	1	1	1	10	2	2	2	2	2	2	2	2	16	44
12	Monja Saldarriaga, Tamara Brianella	2	2	2	2	2	2	2	1	17	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	49
13	Mozombite Rosillo, Alvaro Adriano	2	2	2	1	1	1	1	1	13	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	45
14	Paiva Ramirez, Ashly Jireth	2	2	1	1	1	2	1	1	13	2	2	2	2	2	2	2	16	2	1	1	1	2	2	2	2	13	42
15	Ramirez Rodriguez, Luana Kristel	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	1	1	2	13	2	2	2	2	1	1	2	1	13	44
16	Romero Medina, Damaris Alondra Michell	1	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	49
17	Saldarriaga Picardo, Gian Franco	1	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	1	1	1	1	2	12	45
18	Tavara Preciado, Hadde Jireth	2	2	2	2	1	1	1	1	13	2	2	2	2	1	1	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	16	42
19	Vega Marchán, Dylan José	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	50
20	Yamunaque Diaz, César David	2	2	2	1	1	1	2	2	13	2	2	2	2	2	1	1	13	2	2	1	1	1	2	2	2	13	39
21	Yovera Aguilar, André Alessandro	2	1	1	1	1	1	1	1	10	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	42

Anexo 04: Álbum de Fotografías







Anexo 05: Consentimiento informado


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN ULADECH CATÓLICA

Investigador principal: Br. Juárez Pasache, Rosa Elena.

Consentimiento informado

Estimado participante,

El presente estudio tiene el objetivo de determinar las características del juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo en los niños de 3 años de la I.E.P. 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes, 2020.

Si deseas participar, los evaluadores del estudio le presentarán un cuestionario físico. Podrás responder hasta en un tiempo estimado de 40 minutos. Debes saber que todas tus respuestas no se catalogarán como malas o buenas. Intenta responder a todas las preguntas con sinceridad y franqueza, si tienes alguna duda no temas en preguntar. Además, el estudio no representa ningún riesgo, puesto que solo responderás un cuestionario.

Toda la información que proporciones será confidencial y sólo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. Será guardada en una base de datos protegidas con contraseñas. Tu nombre no será utilizado en ningún informe. Si decides no participar, no se te tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, eres libre de retirarte del estudio en cualquier momento.

Si tienes dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú Dra. Magaly Quiñones Negrete al celular: 943489768, o al correo: magaly1968@outlook.com.pe

Si tienes dudas acerca de tus derechos como participante de un estudio de investigación, puedes llamar a la Mg. Zoila Rosa Limay Herrera presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Cel: (+51043) 327-933, E-mail: vgorritis@gmail.com.

Obtención del Consentimiento Informado

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para participar en este estudio:


Mg. Mirian P. La Serna Durán
DIRECTORA
Mirian Paola De la Serna Durán
Director


Rosa Elena Juárez Pasache
Investigador
Fecha 02/03/20

Anexo 06: Turnitin

TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

0 %	0 %	0 %	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 4%
Excluir bibliografía	Activo		