



UCT

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA "APRENDO JUGANDO" PARA MEJORAR EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 256 IRAZOLA - PUCALLPA 2020

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA:

KATY RAMÍREZ TENAZOA

ORCID ID: 0000-0002-2725-3740

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

PUCALLPA - PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

KATY RAMÍREZ TENAZOA

ORCID ID: 0000-0002-2725-3740

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Escuela Profesional de Educación,
Pucallpa, Perú

ASESOR

SALOME CONDORI, EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

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

JURADO

Presidente

ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

ORCID:0000-0002-7664-7586

Miembro

CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0130-7085

Miembro

VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

ORCID: 0000-0002-1671-5532

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

PRESIDENTE

Mgtr. CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

MIEMBRO

Mgtr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSANIA GABRIELA

MIEMBRO

DEDICATORIA

A mi madre Zelmira por su apoyo incondicional que tiene Asia mi persona y sus palabras de apoyo para seguir adelante

A mis hijos Alejandra y Juan Jesús, por ser el motor y motivo, del día a día y ser mi fortaleza de aliento.

A mi padre Santiago que desde el cielo me brinda su compañía en el camino de la vida y a no desmayar en mis objetivos trazados

LA AUTORA

AGRADECIMIENTO

A DIOS por cuidarme y darme fortaleza para a seguir adelante con mi proyecto trazado.

A la Prof. Leónidas Rosas Galindos, Directora de la Institución Educativa Inicial N° 256 Irazola, por otorgar los permisos para realizar el desarrollo de la investigación

Al Mg. Aniceto Elías Aguilar Polo, por su dedicación, orientación y supervisión, que fueron de incalculable valor para la realización de este trabajo.

LA AUTORA

RESUMEN

La investigación tuvo propósito aplicar un programa aprendo jugando a niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N° 256 Irazola - Pucallpa 2020, ya que el nivel inicial se fundamenta en cuatro pilares que son: el aprender a conocer, hacer, convivir y a ser; es decir, tiene como propósito el desarrollo integral del niño y la niña. La estrategia didáctica socio cognitiva, esto compone uno de los referentes más importantes de su conocimiento disciplinar, al igual también son pertinentes para el conocimiento continuo, la problemática social y ambiental y el conocimiento de grandes conceptos procedimientos y valores. Dentro de cada estrategia de los docentes encontramos la aplicación de programas y estrategias para que los niños puedan aprender y tener buena buen desempeño y retención de los aprendizajes, El estudio corresponde a una investigación cuantitativo del tipo descriptivo – aplicativo, donde la variable se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Para procesar la información de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para ello se tuvo como muestra 25 alumnos en dos tiempos, para la aplicación del programa en pre test y post test. Teniendo como Instrumento la lista de cotejo. Teniendo como resultados que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel de aprendizajes esperados – destacado, dándose una diferencia significativa entre el pre test y el post test. Por lo tanto, se concluye que la aplicación de un programa aprendo jugando si mejora el desarrollo del aprendizaje.

Palabras clave: *aprendo jugando, aprendizaje significativo.*

ABSTRACT

The research had the purpose of applying a program I learned playing children of 5 years of Initial Educational Institution No. 256 Irazola - Pucallpa 2020, since the initial level is based on four pillars that are: learning to know, do, live and be ; that is, its purpose is the integral development of the boy and girl. The socio-cognitive didactic strategy, this is one of the most important referents of his disciplinary knowledge, as are also relevant to continuous knowledge, social and environmental problems and knowledge of major concepts, procedures and values. Within each strategy of teachers we find the application of programs and strategies so that children can learn and have good performance and retention of learning. The study corresponds to a quantitative investigation of the descriptive - applicative type, where the variable was determined. influence of the independent variable in the dependent variable. To process the data information, descriptive and inferential statistics were used to interpret the variables, according to the research objectives. For this, 25 students were shown in two periods, for the application of the program in pre-test and post-test. Having as an Instrument the checklist. Taking as results that the majority of the students are in the level of expected learning - outstanding, giving a significant difference between the pre test and the post test. Therefore, it is concluded that the application of a program I learn by playing if it improves the development of learning.

Keywords: *I learn by playing, meaningful learning.*

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II.REVISIÓN DE LA LITERATURA	18
2.1. Antecedentes	18
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	29
2.2.1. Aplicación de un programa “aprendo jugando”.....	29
2.2.1.1. Definición del programa “aprendo jugando”	29
2.2.1.2. Teorías del programa “aprendo jugando”	32
2.2.1.2.1. El constructivismo.....	32
2.2.1.2.2. El aprendizaje significativo.....	33
2.2.1.2.3. Importancia del programa “aprendo jugando”	34
2.2.1.3. Dimensiones del programa “aprendo jugando”	38
2.2.2. Desarrollo de aprendizaje.....	40

2.2.2.1. Breve reseña histórica de desarrollo de aprendizaje	40
2.2.2.2. Definición de desarrollo de aprendizaje	47
2.2.2.3. Teorías que sustentan la investigación.....	48
2.2.2.4. Dimensiones de desarrollo de aprendizaje.....	49
III.HIPÓTESIS.....	53
3.1. Hipótesis general.....	53
3.2. Hipótesis específica	53
IV.METODOLOGÍA.....	54
4.1. Diseño de la investigación	55
4.2. El universo y muestra.....	55
4.2.2.Muestra.....	56
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	57
4.4. Técnicas e instrumentos de la recolección de datos.....	58
4.4.3.Validez y confiabilidad del instrumento.....	59
4.5. Plan de análisis.....	60
4.6. Matriz de consistencia.....	61
4.7. Principios éticos	63
V.RESULTADOS.....	65
5.1. Resultados	65
5.2. Análisis de los resultados.....	73

VI.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
6.1. Conclusiones	75
6.2. Recomendaciones	77
Aspectos complementarios	68
Referencias bibliográficas.....	111
ANEXOS	117
Anexo N° 1 Instrumento de evaluación	118
Anexo N° 03 Base de datos	133
Anexo N° 04 Testimonio fotográfico	135

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 01 Desarrollo Psicomotor	65
TABLA 02 Desarrollo Cognitivo	66
TABLA 03 Desarrollo Social	67
TABLA 04 Desarrollo Emocional	68
TABLA N° 05. Prueba estadística de contraste del desarrollo del aprendizaje	69
TABLA N° 06. Prueba de contraste entre dimensiones del desarrollo de aprendizaje	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

TABLA 01 Desarrollo Psicomotor	65
TABLA 02 Desarrollo Cognitivo	66
TABLA 03 Desarrollo Social	67
TABLA 04 Desarrollo Emocional	68
TABLA N° 05. Prueba estadística de contraste del desarrollo del aprendizaje	69
Gráfico N° 05. Gráfico de caja del desarrollo del aprendizaje	69
TABLA N° 06. Prueba de contraste entre dimensiones del desarrollo de aprendizaje	70
Gráfico N° 06. Gráfico de caja del desarrollo del aprendizaje	71
Gráfico N° 07. Gráfico de distribución de probabilidad del desarrollo de aprendizaje	71

I. INTRODUCCIÓN

La educación inicial, es el primer nivel educativo, que comprenden los niños y niñas menores de 6 años, siendo una de las etapas más importantes del ser humano, porque al inicio de su vida durante los primeros años es donde se crea muchas conexiones los cuales permitirán un aprendizaje y un desarrollo constante. Es por ello, que las autoridades educativas han puesto su mirada a la educación y con mayor énfasis al nivel inicial.

El nivel inicial se fundamenta en cuatro pilares que son: el aprender a conocer, hacer, convivir y a ser; es decir, tiene como propósito el desarrollo integral del niño y la niña. La estrategia didáctica socio cognitiva, esto compone uno de los referentes más importantes de su conocimiento disciplinar, al igual también son pertinentes para el conocimiento continuo, la problemática social y ambiental y el conocimiento de grandes conceptos procedimientos y valores. Esto hace que el niño adopte un relativa, evolucionando integrando el conocimiento, ya que esto constituye un referente del niño dentro de su conocimiento disciplinar, al igual dentro de son referentes del conocimiento continuo, se encuentran los problemas sociales, ambientales y el conocimiento de grandes conceptos, procedimientos y valores, es la única actividad que constituirá de igual manera y en conjunto, materia de instrucción.

Al reconocer estos hechos consideramos que las grandes diferencias en el rendimiento académico de los alumnos y, en parte el fracaso escolar se debe a deficiencias con, los que se enfrenta al aprendizaje, esto se da por que no se usa adecuadamente las estrategias que motiven al alumno. Las anteriores investigaciones sobre hacen menciona a los factores externos como fueron mencionados anteriormente. También no se suprimen los factores que se relacionan respecto al

desarrollo del estudiante (Thorne, 2005), el cual incluye o se considera las emociones o afectos.

El juego de estrategias actúa un rol importante ya que de esto se desprenderá el interés, la motivación, expresión oral y corporal del niño, asumiendo dentro del rol que mejor se desempeña que es puede ser la familia, bombero, policía, enfermera, etc.

En nuestro país, de la aplicación de juegos estrategias didácticas socio cognitiva para el desarrollo del aprendizaje en trabajos de investigación, no se tiene mayores antecedentes de estudio, situación que promovió nuestra inquietud por indagar sobre este tema. Ya que de esta manera, se intentaría realizar un nuevo acercamiento a las causas del problema de las estrategias didácticas socio cognitiva para el desarrollo del aprendizaje en nuestro país, han tratado de saber cómo es que estos factores emocionales y afectivos afectan al niño en la enseñanza aprendizaje.

Para Gitlin-Wciner. Sandgrund y Schaefer señalan que los niños que usan su imaginación emplean el lenguaje de una manera más desarrollada Usan más verbos como: pienso, creo, imagino". "Mientras juegan negocian, argumentan, discuten, aprenden el lenguaje de sus pares, practican palabras y frases.

Johnson. Christic y Yavvkey (1999) señalan que los niños que usan su imaginación al jugar diariamente comprenderán mejor lo que dicen y lo que escriben. Aquellos con pobres desempeños en lectura muestran un juego menos maduro que los de buenos desempeños.

Los niños por naturaleza son imaginativos, pero si le damos mayor oportunidad en las clases, obtendrán mejores resultados en los aprendizajes.

Rubin y Maoini (1999) comprobaron que el juego libre con bloques de construcción por solo tres semanas mejoró el desempeño en el área de matemática.

Aplicar la técnica del juego en las matemáticas son muy efectivas, porque a los niños les encantan jugar, y a través de ello aprenden a relacionar número y cantidad, agrupar, secuencias, etc.

El juego de roles, es fundamental para lograr los aprendizajes, ese momento, la calidad del aprendizaje le va a servir para la vida práctica. Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva, así como el aumento de vocabulario. Los juegos de roles tienen como propósito, de motivar a los estudiantes la participación espontánea, creativa, expresiva y a través de ello puedan aflorar sus inquietudes, necesidades e intereses. La representación escénica provoca una vivencia común a todos/as los niños y después de ella es posible discutir mejor el problema con cierto conocimiento generalizado, puesto que todos han participado de un planteo común.

En los procesos de enseñanza aprendizaje que se realizan en el aula y que forman parte de la experiencia docente, es posible expresar nuevas formas, herramientas, estrategias que nos permitan lograr mejores resultados académicos en los alumnos.

Es evidente que el influjo de las estrategias didácticas que se manejan para el desarrollo de los métodos de aprendizaje de los alumnos. Esta debe reunir particularidades pedagógicas a través del desarrollo de estrategias de enseñanza y aprendizaje encaminadas a activar los conocimientos preexistentes de los alumnos, y llegar a un proceso de aprovechamiento y acomodación como Piaget lo plantea dentro de la teoría psicogenética del desarrollo cognitivo de los alumnos.

La metodología activa o constructivismo tiene como eje central el protagonismo del alumno. Y que éste revele su aprendizaje como lo afirma Bruner a

partir de un proceso inductivo partiendo de ejemplos determinados para concluir en generalizaciones que ha de descubrir. Desde esta perspectiva para Bruner, el aprendizaje no es algo dado y pasivo, puramente receptivo sino más bien algo activo sin enseñar el uso y manejo de información, por eso es preciso que los materiales didácticos reúnan las características necesarias para un desarrollo integral de los alumnos, de allí la necesidad de ejecutar un estudio que analice un programa de intervención educativas, donde el material didáctico que se utiliza en el aprendizaje reúne las características adecuadas para el aprendizaje significativo de los alumnos del nivel inicial.

Un docente debe de ser más que un “enseñador de cosas”, debe convertirse en un animador del aprendizaje; estimulante de inteligencias que emplea y hace que su alumno aplique múltiples habilidades operativas; conocer, comprender, analizar, deducir, etc.

Una preocupación constante en la práctica docente es, revertir la tan deteriorada calidad académica que domina en nuestro sistema educativo.

Ante la Problemática presentada se plantea la siguiente pregunta: ¿En qué medida la aplicación de un programa aprendo jugando para mejorar el desarrollo del aprendizaje en estudiante de 5 años de educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020. Preguntas específicas: a) ¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo psicomotor del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256 Irazola de Pucallpa, 2020; b) ¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo cognitivo del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256

Irazola de Pucallpa, 2020; c) ¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo social del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256 Irazola de Pucallpa, 2020?, d) ¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo emocional del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256 Irazola de Pucallpa, 2020, planteándonos el siguiente objetivo general: Determinar si la aplicación de un programa aprendo jugando de mejora en estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020. Y sus Objetivos Específicos: a) Determinar si la aplicación de un programa aprendo jugando de mejora en el aprendizaje de la competencia 1: comprende textos orales del área de comunicación en estudiantes de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020. Por lo cual la investigación se justifica: Teniendo en cuenta que el proceso de aprendizaje, es significativo crear estrategias que hagan fácil dicho desarrollo y en ese sentido la presente investigación brinda a todos los docentes una manera particular que se junta los aspectos lúdicos con la adquisición de conocimientos.

Además, esta tesis ayuda a colaborar con las I.E. una visión y manera de realizar las actividades lúdicas con los estudiantes de 5 años del nivel inicial con dificultades en desarrollar su aprendizaje, sobre la importancia de los procesos afectivos como factor interviniente necesario, mejorar estos niveles.

La investigación surge ante la necesidad de que la enseñanza en el nivel inicial no está teniendo las estrategias adecuadas para su uso. Tiene significatividad porque nos permitirá conocer si aplicando un programa de intervención educativa promoverá

las estrategias didácticas socio cognitivas para el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020. En este sentido, los resultados obtenidos coadyuvan a plantear soluciones en el logro de aprendizajes, adquisición del conocimiento y mejores logros en el campo educativo. Su difusión en el magisterio regional servirá como insumo a nuevas postas para futuros estudios que puedan desarrollarse en el campo pedagógico.

El trabajo de investigación está dividido en seis capítulos y es como sigue:

El primer capítulo, se refiere al problema materia de la investigación, el planteamiento del problema, la formulación del problema, justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos.

El segundo capítulo, se encuentra los antecedentes de la investigación, un soporte teórico, teorías relevantes, conceptos usados en el estudio.

El tercer capítulo, encontraremos la metodología que se usara; el nivel, tipo y diseño de la investigación, hipótesis, variables, población y muestra, método de investigación, técnica e instrumentos y método de análisis de datos.

El cuarto capítulo, explicita los resultados de la investigación, análisis descriptivo, correlación de variables, prueba de hipótesis y la discusión de los resultados obtenidos.

El quinto capítulo, está referido a las conclusiones finales del estudio y a las sugerencias que nos hemos permitido realizar en base a los resultados obtenidos.

El sexto Capítulo; referida a las referencias bibliográficas utilizadas de autores que aportaron con rigor científico el sustento de nuestro trabajo de investigación y los anexos que apoyan con documentos e instrumentos utilizados.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

De conformidad a los estudios realizados sobre la aplicación de un programa aprendo jugando con sus respectivas dimensiones de iniciación, desarrollo y salida, donde este trabajo mejore el desarrollo del aprendizaje psicomotor, cognitivo, social y emocional en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020.

Internacional

Montilla, A. (2009), Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Cocori-2008, de la Universidad de Valencia-España. Trabajó con una muestra de 18 niños y usó el tipo de investigación aplicada y diseño cuasi experimental y método cuantitativo. Llegó a las siguientes conclusiones:

Una vez analizados e interpretados los datos del estudio, se obtuvo como resultado que en los niños del jardín de infantes Cocori, estaban presentes factores de riesgo que favorecían los problemas de relaciones interpersonales entre los educandos como: ausencia de los valores de respeto, tolerancia y cooperación, los cuales son indispensables para convivir en armonía, todo esto avaló la implementación de un plan de acción dirigido a los 54 niños de dicho jardín de infantes, utilizando como estrategia didáctica “Los juegos Cooperativos”.

Contreras, Chacc & Espinoza (2018). Los autores de origen chileno, en su investigación pretende “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional

de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago .

El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar.

Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.

Gómez (2012) en su tesis doctoral, “Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de Educación Inicial – Nivel Preescolar”, busco desarrollar una propuesta programática para la adquisición de la noción de número en el niño, dirigida a los docentes, para ser aplicadas en el nivel de preescolar. Para darle soporte teórico a su investigación identifico como la principal función de la matemática, el desarrollo

del pensamiento lógico, de tal forma que interpretar y comprender la realidad sea una forma de lenguaje.

En este sentido, al trabajar con niños de preescolar, su propuesta busca formar las estructuras del pensamiento lógico matemático, acorde con la edad, es decir la seriación y clasificación, lo cual se constituyó en un referente importantísimo, para la investigación desarrollada en la Institución Educativa Técnica el Jardín, de la ciudad de Ibagué.

Martínez (2007) realizó una investigación sobre como valorar al profesor de metodologías activas. El objeto a estudiar fue el valor el nivel de bienestar de los docentes comprometiendo, su opinión, durante el desempeño basado en la armonía y afinidad europea, así como captar los aspectos en los que los docentes les es más difícil llevar a cabo la armonía de las asignaturas al nuevísimo sistema, con el fin de disponer, el conocimiento que haga fácil la tomar de medidas que lleven a brindar oportunamente la ayuda para sobresalir y mejoramiento hacia el futuro. La muestra tuvo como participantes a 10 docentes de la Universidad de León , los cuales pertenecían al área de conocimiento de psicología evolutiva y de la adecuación, a los cuales se aplicó la metodología activa llegando a la aplicación de un total de 15 asignaturas. Los resultados mostrados hacen de manifiesto una valoración total y positiva para su experimento de innovación de metodologías por parte de los docentes. Por lo cual estos elementos relacionados con el empleo de metodologías activas, tal y como es el aprendizaje que se basa en la problemática de estudio de casos, así como el uso del portafolio como una ayuda y como fuente de información con lo cual evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje constituyendo cada aspecto cada vez más valorado, al igual que el trabajo en equipo. Así se manifiesta en gran parte 2

dificultades que se repiten continuamente respecto al desarrollo de la competencia de trabajo en grupo y que están estrechamente relacionados con el seguimiento y la evaluación; si se hace el seguimiento individual y grupal a los grupos de gran tamaño es imposible, ya que causa una carga de trabajo extra para el profesor, en su tutoría, así como al momento de corregir las entregas y evaluar. Después los docentes sintieron una inseguridad al momento de dar valor a cada aporte de cada miembro del equipo al resultado final del grupo. Una de las dificultades manifestadas por los docentes ha sido la falta de recursos y herramientas las cuales que permiten hacer una evaluación y proporcionan datos más objetivos sobre si se ha producido o no el aprendizaje y en qué medida. Lo cual generará demasiada inseguridad. Por otro lado, los recursos disponibles, así como la carga docente son los aspectos más críticos respecto a la valoración del profesorado.

Antecedentes sobre estrategias didácticas para Educación Superior Universitaria y No Universitaria De la Torre y Violant (2003) realizaron una investigación sobre las estrategias creativas que se utilizan en la enseñanza universitaria, aquí abordan el significado de profesor innovador y creativo, el alcance de una enseñanza creativa, la caracterización de las estrategias didácticas innovadoras y la aplicación en el aula universitaria de algunas de ellas; ésta investigación se lleva a cabo mediante un estudio de casos cruzado, profesores, asignaturas y estrategias y las estrategias que se describen son: el diálogo analógico, el día de la palabra, los relatos y la dramatización.

Nacionales

Para dicha investigación se ha visitado la biblioteca y repositorio de la ULADECH, hecho que fortalece, viabiliza como antecedentes; así como la tesis de maestría denominada: *“La aplicación de un programa de intervención basado en metodologías activas permite mejorar las estrategias de aprendizaje autónomo en los estudiantes de la Escuela profesional de Derecho de la Universidad de Católica Los Ángeles de Chimbote filial Juliaca”*, estudio cuantitativa con un diseño experimental de tipo cuasi experimental, con muestra de 31 estudiantes; que concluye: que existe diferencia significativa en las medias y efectos significativos en la mejora del aprendizaje autónomo de los estudiantes antes y después de la aplicación de la variable independiente (Chura, 2016)

Asimismo, la tesis de maestría denominada: *“La implementación de un programa de intervención aplicando el método de casos mejora las estrategias de aprendizaje autónomo en los estudiantes del V ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional Federico Villarreal, 2015”*, estudio de tipo de investigación cuantitativo, diseño cuasi experimental, con un grupo experimental y un grupo control, con una muestra de 40 estudiantes, lo cual concluye: que después de la aplicación del programa en el grupo experimental se evidenció una mejora (alto-11, medio-9, bajo-0, estudiantes) en la utilización de las dimensiones: ampliación, colaboración, conceptualización, planificación, preparación de exámenes y participación; mientras en el grupo control no se observó mejora (Abanto, 2015)

Contribuye a la investigación la tesis de maestría denominada: *“Programa de intervención basado en aplicación de estrategias de información bajo el enfoque socio*

cognitivo para desarrollar habilidades del trabajo intelectual en los estudiantes del VIII ciclo del Centro de Idiomas de la Facultad de Ciencias Agrarias Universidad Nacional del Centro del Perú - sede Satipo, 2015”, de naturaleza cuantitativa, con diseño no experimental de nivel descriptivo, estudio con 28 alumnos, cuya conclusión determina una relación directa y significativa entre las variables de la investigación y el grado de correlación (Vilcañaupa, 2016)

Por otro lado, la tesis de maestría denominada: “Implementación de estrategias de aprendizaje para promover el desarrollo de habilidades intelectuales en los estudiantes de la carrera profesional de educación primaria del décimo semestre de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión con sede en Villa Rica – Oxapampa 2015”, investigación de tipo, descriptivo, cualitativo a nivel exploratorio, con una muestra de 50 alumnos distribuidos en grupo experimental (30) y grupo de control (20), que concluye que el grupo experimental lograron un desarrollo de habilidades de trabajo intelectual de 35 % por encima de los estudiantes del grupo de control (Hidalgo, 2016)

Por otro lado, la tesis de maestría denominada: “Programa de intervención basado metodologías activas para promover el desarrollo y uso de estrategias de aprendizaje autónomo en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote filial Juliaca – 2015”, El presente trabajo tuvo como objetivo demostrar que aplicando el programa de intervención el cual se basa en metodologías activas permite mejorar las estrategias de aprendizaje autónomo en los estudiantes de la carrera profesional de Educación de la Universidad Católica, Los Ángeles de Chimbote, 2015, estudio que fue cuantitativa con un diseño experimental de tipo cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 60

estudiantes, que concluye que es significativa con la aplicación del programa (Mamani, 2016)

Trabajo desarrollado sobre: Desarrollo del pensamiento crítico en la básica secundaria, en el marco de las competencias ciudadanas, en el cual se concibe el aula como un espacio ideal para retomar y analizar situaciones y eventos del contexto particular del estudiante, como objeto de reflexión para formar un pensamiento más crítico y autónomo. Donde se plantean siete propuestas aplicables al aula y orientadas a desarrollar habilidades de pensamiento crítico. Dichas propuestas se han trabajado durante tres meses con estudiantes de la básica secundaria del Cibercolegio UCN, de la Fundación Universitaria Católica del Norte, en la modalidad virtual. Las estrategias han sido aceptadas con gran interés por los estudiantes quienes han evidenciado cambios positivos en cuanto a la participación, la comunicación de sus ideas y la reflexión grupal (Montoya & Monsalve, 2008)

Caldas L. (2016) realizaron una investigación sobre “*Actividades plásticas y actividades musicales para optimizar la convivencia en el aula en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 80445 Patamarca - Tayabamba-Pataz-2016*”; La desintegración de trabajos grupales, aceptarse entre compañeros, discriminación por su anexo, poca practica de valores, niños dependientes de los niños demás, niñas distraídos e inquietos con ciertos problemas que arrastran desde el hogar; por el cual se ha logrado evidenciar que una de las causas y/o consecuencias es que por parte de los padres de familia, niños y la docente, la comunicación no es tan fluida o directa por lo que los padres no encuentran un espacio para entender y comprender las diversas necesidades e inquietudes que se presentan en sus niños y niñas demostrando poco interés en el aprendizaje. En tal sentido es que el 40 % de los niños y niñas se encuentran con

diferentes conductas negativas que tratan de interponerse como una barrera puesto que les puede llevar por un camino equivocado y es así en donde no se puede lograr un aprendizaje significativo.

Los padres de familia, autoridades y comunidad de la institución Educativa N°80445 del anexo de Patramarca son el medio en que los niños y niñas imitan el accionar, de tal manera que les impulsa a ser inducidos o encaminados por la sociedad que lo rodea, y que a raíz de los diferentes tipos de comportamientos positivos y a prepararlos para la vida. A si mismo influye el poder económico en el cual los niños adoptan un nivel de superioridad tratando de hacerles sentir unos menos que otros.

Depaz S. (2019) realizó una investigación sobre *“jugamos comparando muchos – pocos en los niños de 3 años en La Institución Educativo La Soledad, 2020”* tiene como finalidad abordar la problemática que presenta la mayoría de educandos en la edad preescolar en el área de matemática. A través de diferentes métodos existentes se incentivará a los niños a lograr un buen y adecuado aprendizaje y así ampliar sus conocimientos adquiriendo una base sólida que beneficiará su proceso de enseñanza y aprendizaje. Para lograr esto, considere el uso del método estratégico, como una alternativa para dar el mejor ambiente para la enseñanza – aprendizaje a estudiantes 3 años. Las técnicas y materiales fueron escogidos, teniendo en cuenta el método escogido. Donde los niños y niñas identificaron las cantidades, a través de la observación y el conteo; para luego proceder a la comparación de muchos – pocos.

Dahua M. (2017) realizó una investigación sobre *“estrategias didácticas empleadas por las docentes del nivel inicial de las Instituciones Educativas Cahuide N° 275, San Juan de Porongo N° 276, Nuevo Progreso N° 271 del distrito de Uchiza de la Provincia de Tocache del Departamento de San Martín, año 2017”*. La

investigación tuvo como objetivo principal determinar las estrategias didácticas utilizadas por las docentes del nivel inicial de las instituciones educativas Cahuide N° 275, San Juan de Porongo N° 276, Nuevo Progreso N° 271 del distrito de Uchiza de la provincia de Tocache del departamento de San Martín del año 2017. La metodología que se utilizó en la investigación tiene el diseño no experimental, descriptivo simple. La muestra de estudio estuvo conformada por 25 docentes del nivel inicial, la técnica empleada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, que permitió recoger información sobre la variable estrategias didácticas más utilizadas por las docentes. En cuanto a los resultados de la estrategia didáctica, se observó que 14 docentes utilizan el juego como modalidad de organización, 21 docentes utilizan el aprendizaje significativo como enfoques metodológicos, y 12 docentes utilizan los ambientes naturales como recurso de soporte de aprendizaje. Se concluye que los docentes que participaron en la investigación tienen estrategias didácticas dinámicas.

Rosero C. (2019) elaboró una investigación “*estrategias metodológicas para el desarrollo de competencias integrales de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Chispitas de Ternura Utn”*”. Las estrategias didácticas se constituyen en el conjunto de orientaciones metodológicas que señalan de forma inequívoca las técnicas, métodos, procedimientos y recursos para ser más efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, su adecuada selección en correspondencia con las competencias a desarrollar, coadyuvan con la formación integral en el nivel de educación inicial. Esta investigación tuvo como objetivo analizar las estrategias metodológicas propuestas en el diseño curricular de Educación Inicial y su contribución con el desarrollo de competencias integrales en los niños y niñas de este nivel de formación. Entre los referentes teóricos destacan: Tobón (2005), Díaz y

Hernández (2002), Paredes e Inciarte (2013) y Ministerio de Educación de Ecuador (2015). Se asume un enfoque mixto, siendo el tipo de investigación descriptiva, a objeto de caracterizar la práctica pedagógica de los docentes. Las técnicas empleadas fueron: análisis documental aplicado a: currículo, guía didáctica, planificación educativa, plan estratégico institucional; encuestas y el registro de observaciones a docentes y niños. En conclusión, se encontró que el Centro de Educación Infantil “Chispitas de Ternura” UTN no cuenta en su totalidad con los rincones rotativos propuestos en el diseño curricular afectando al desarrollo integral de los infantes, por lo que se procedió a diseñar un banco de nuevas estrategias para los ámbitos de: comprensión y expresión del lenguaje, convivencia, relaciones lógico-matemáticas, identidad y autonomía, expresión corporal y motricidad, expresión artística y relación con el medio natural y cultural, con el fin de desarrollar las competencias integrales en los niños de Educación Inicial que a la vez, servirán como guía para los docentes en el fortalecimiento de la calidad de la educación, la construcción de una sociedad donde predomine el amor, respeto y la una convivencia pacífica para alcanzar la integralidad.

Bautista N. (2017), en la tesis denominada: “*Triángulo Didáctico Como Estrategia Para Desarrollar La Capacidad de Producción de Textos en los Niños de 5 Años de la I.E. N° 1785 – Satipo*” Objetivo. Determinar el nivel de eficacia del triángulo didáctico como estrategia en el desarrollo de la capacidad de producción de textos en niños/as de 5 años de la I.E.N°1785 de Satipo. Métodos. Se realizó un estudio de tipo aplicativo en la I.E. N° 1785 – Satipo (n=20); a quienes se aplicó los instrumentos de recolección de datos. Resultados. que antes de la aplicación del triángulo didáctico como estrategia en la planificación de textos el 60,0% y 40,0% de los/las niños/as presentan un nivel regular y deficiente en planificación de textos,

respectivamente; y después del experimento; 65,0% y 35,0%; se ubican en un nivel de regular a excelente ($\text{sig.} < ,05$). Antes de la aplicación del triángulo didáctico como estrategia en la textualización el 60,0% y 40,0% de los/las niños/as presentan un nivel regular y deficiente en textualización, respectivamente; y después del experimento; 55,0% y 40,0%; se ubican en un nivel de excelente y regular ($\text{sig.} < ,05$). Antes de la aplicación del triángulo didáctico como estrategia en la revisión y mejoramiento de texto el 75,0% y 25,0% de los/las niños/as presentan un nivel regular y deficiente en revisión y mejoramiento de textos, respectivamente; y después del experimento; 60,0% y 40,0%; se ubican en un nivel de excelente y regular ($\text{sig.} < ,05$). Antes de la aplicación del triángulo didáctico como estrategia en la publicación de texto el 50,0% y 45,0% de los/las niños/as presentan un nivel deficiente y regular en publicación de textos, respectivamente; y, después del experimento; 65,0% y 35,0%; se ubican en un nivel de excelente y regular ($\text{sig.} < ,05$). Antes de la aplicación del triángulo didáctico como estrategia en la producción de texto el 65,0% y 35,0% de los/las niños/as presentan un nivel regular y deficiente en producción de textos, respectivamente; y, después del experimento; 70,0% y 30,0%; se ubican en un nivel de excelente y regular ($\text{sig.} < ,05$).

Local

Por su parte, la tesis de posgrado denominada: Programa de intervención basado en metodologías activas para promover el desarrollo y uso de estrategias de aprendizaje autónomo en los estudiantes de administración de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Pucallpa – 2016, investigación cuantitativa, con un diseño experimental de tipo cuasi experimental, con una muestra de 40 estudiantes; concluye:

que con la aplicación de la variable independiente alcanzando un nivel alto la variable dependiente (Parker, 2016)

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Aplicación de un programa “aprendo jugando”

En la actualidad, el desarrollo de los aprendizajes de los niños es más rápida de conformidad con el avance de la ciencia y la tecnología; el hecho está, que los juegos como actividad importante contribuye a la formación del desarrollo cognitivo del niño, como fortalecer el desarrollo psicomotor como parte de la vida etaria; así como la emocionalidad, donde el estudiante debe saber transmitir acciones positivas de sus sentimientos; para ser en lo social, un agente integrante de la sociedad.

2.2.1.1. Definición del programa “aprendo jugando”

Se debe empezar indicando; que el niño desde el momento que tiene el uso de la razón; al niño siempre ha empezado a reconocer los diferentes objetos de colores diferentes; los cuales determinan su iniciativa de entretenimiento, y conforme que va socializando en la escuela, el niño comienza a aprender jugando; esta situación con mayor intencionalidad o realizan desde los 3 años ; por consiguiente:

Según Delors (1996), para cumplir el conjunto de las misiones que les son propias, la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: “aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las

actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio, que recoge elementos de los tres anteriores .

Aprendo jugando es un juego educativo que trabaja conceptos incluidos en el currículum de Educación Infantil, como son los colores, formas, tamaños, cuantificadores, acercamiento al mundo de los números y letras, etc., que tiene la peculiaridad de que en cada una de sus páginas, podemos encontrar la orden de la acción a realizar expresada con un vídeo con el lenguaje signado, escrito con pictogramas, escrito normalmente y con audio, lo cual lo hace accesible a todos los niños con problemas auditivos

Por supuesto, estas cuatro vías del saber es subyace de la investigación, por lo que “aprendo jugando” es el “conjunto de actividades didácticas planificadas en desarrollar un aprendizaje significativo y su desenvolvimiento del sujeto en el mundo circundante”

En consecuencia; el juego, “es un proceso de aprendizaje natural, que no tiene por qué interrumpirse al alcanzar los alumnos” (González & Altamirano, 2015); por esta razón en el aprendizaje, el docente es la que propone las actividades mediante juegos de acuerdo a su edad, y por lo tanto, se indica que no es jugar por jugar, sino que es saber jugar para mejorar el desarrollo de los aprendizajes en sus diferentes dimensiones.

Por su parte; el programa aprendo jugando, contribuye a que los estudiantes desarrollen durante la iniciación actividades inherentes a potenciar la emocionalidad, psicomotricidad, sociabilidad y la propia cognición. Que es una capacidad de múltiple

atención, muy buena motivación de logro, mucha mayor calma a la frustración, capacidad para arriesgarse a lo desconocido, resolución de problemas y toma de decisión adecuada, aprender en forma reflexiva estrategias, ingenio, trabajos grupales, y sentido de la innovar lo aprendido, entre otras ventajas, todo esto es muy importante en este tiempo globalizado (Romero & Turpo, 2012)

En particular, cabe destacar de que jugar es una parte del entorno del individuo o individuos quienes asisten a las aulas universitarias. Su motivación intrínseca por los juegos difiere con su poco interés en los contenidos curriculares en su área de estudio. En tal sentido, el juego aporta a hacer que las materias sean más centradas en los estudiantes, más fáciles, más basadas en problemas, potencian la activación del conocimiento previo, proporcionan feedback o retroacción inmediatos, etc. (Papastergiou, 2009)

Cabe resaltar en la dimensión del desarrollo emocional, es muy fundamental, ya que los juegos permiten trabajar muchas facetas como la frustración (ante la derrota) e incluso transformarla en emociones positivas (Lee & Hammer, 2011)

Por otra parte “aprendo jugando” es una necesidad personal y social porque implica el desarrollo de los aprendizajes diferentes ámbitos dimensiones; como en el desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional; producto de la aplicación de diferentes estrategias metodológicas inter-grupales: como en su iniciación, desarrollo y salida, los cuales hacen posible el cambio integral en su formación del estudiante. Por eso la ley fundamental para “aprendo jugando”

2.2.1.2. Teorías del programa “aprendo jugando”

2.2.1.2.1. El constructivismo

Carretero (1998) el constructivismo tiene como idea base que el individuo y sus procesos cognitivos, sociales y afectivos, no es solo un producto del ambiente, mas es una construcción propia que se desarrolla día a día como resultado de la interacción de dichos factores. Dicho esto, el conocimiento se entiende no como una copia fiel de la realidad sino como el producto de utilizar esquemas, conocimientos previos y de realizar una actividad interna o externa para unir información ya existente con la nueva .

Coll (1998) la finalidad del aprendizaje escolar en el constructivismo es el crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Para lograr lo anterior, el docente deberá preparar actividades intencionales planificadas y sistemáticas para propiciar una actividad mental constructiva .

Esther (2010) el constructivismo sostiene que cada individuo construye el conocimiento por sí mismo y con ayuda de un mediador.

Baquero (1997) alude que Vigotsky se refirió al juego desde un enfoque constructivista, para Vigotsky el juego es impulsador del desarrollo mental del niño y constituye la principal actividad en la infancia. Además, este se caracteriza por ser una de las maneras en que el niño participa en la cultura.

Vigotsky afirma que “el niño construye su aprendizaje y su realidad tanto social como cultural. Es así que jugando con otros niños va ampliar su capacidad de

comprender la realidad de su entorno social natural y de esta manera aumentar su Zona de desarrollo próxima”.

La zona de desarrollo para Vigotsky es la diferencia que existe entre las habilidades actuales del niño y lo que puede llegar a aprender con la interferencia y apoyo de otra persona. (Un adulto, persona más competente) (Baquero, 1997)

Según Vigotsky el ámbito social es muy importante en el juego, ya que este es una actividad social. En el juego está presente una situación o escenario imaginarios (la representación de roles) y así mismo están presentes las reglas de comportamiento socialmente establecidas .

2.2.1.2.2. El aprendizaje significativo

Según Mayer (2004) el aprendizaje significativo se basa en unan visión del aprendizaje como búsqueda de comprensión. Que los estudiantes entiendan lo que están aprendiendo va generar que puedan transferir su aprendizaje a nuevas situaciones. El aprendizaje significativo promueve la transferencia, cuando el estudiante utiliza sus conocimientos previos para facilitar el aprendizaje y comprensión de algo nuevo. Este aprendizaje, promueve el descubrimiento guiado. En este proceso de descubrir, se va ayudar a que el estudiante construya su propia representación mental coherente y de esta manera entender en vez de memorizar sin comprender .

Ausebel (1998) el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el estudiante posee en su estructura cognitiva. Además, este psicólogo educativo, sostiene que el aprendiz es un procesador

activo de la información y que el aprendizaje debe ser sistemático y organizado . Ausubel (1983) adujo que las variables motivacionales influyen en el proceso de aprendizaje significativo energizándolo

Ausebel también señala las ventajas del aprendizaje por descubrimiento y la importancia del material significativo y el querer aprender, que los alumnos encuentren sentido, que puedan aplicar y transferir para construir conceptos como resultado del pensamiento en contacto con la información.

Para promover un aprendizaje significativo en el aula es primordial dar prioridad a la motivación de los alumnos para aprender, los profesores construyen sobre el deseo de aprender de los alumnos (Mayer, 2004)

Con respecto a la motivación y el aprendizaje significativo, Díaz (1998) habló de un conjunto de factores motivacionales y afectivos que van a ser claves para la movilización de los conocimientos previos. Es así como en el presente programa y a través de las estrategias lúdicas se busca que el estudiante aprenda jugando divirtiéndose y disfrutando, para de esta manera motivarlo a adquirir el gusto por la lectura y por el aprendizaje cooperativo.

2.2.1.2.3. Importancia del programa “aprendo jugando”

El programa se desarrolla sobre el marco de las estrategias lúdicas, las cuales tienen como base teórica al constructivismo. Según esta teoría, el estudiante construye su aprendizaje sobre la base de sus experiencias, en este contexto las estrategias lúdicas van a facilitar al estudiante los conocimientos previos necesarios para entender la lectura (vocabulario, contexto de la lectura, marco donde se desarrolla misma)

Además, el programa se basa en la teoría constructivista de Vigotsky, donde el estudiante a través de las estrategias lúdicas se va relacionar con otros niños, y esta interacción lo que va permitir al niño aumentar su zona de desarrollo próximo. Asimismo, el programa toma en cuenta la representación de roles planteada por Vigotsky .

Por último, las estrategias lúdicas se fundamentan en el aprendizaje significativo. Durante el programa se realizarán juegos que busquen la comprensión de los estudiantes, además este programa va a promover la transferencia del aprendizaje a nuevas situaciones, es así como después de comprender la lectura realizaran un teatro con los personajes y jugaran a escenificar el cuento.

Este programa es fundamentalmente de carácter remedial, está orientado a brindar asistencia a los niños de 5 años de Inicial del Centro Educativo N° 256 Irazola, que presentan dificultades a nivel general del comportamiento y el aprendizaje.

Ocampo (2009) en su artículo “lugar e importancia del juego en el aprendizaje refiere que el juego es fuente de desarrollo tanto socio- emocional como cognoscitivo. Esto es debido a que en el juego los niños se van a relacionar e interactuar con sus compañeros intercambiando ideas y negociando. Con respecto a lo cognoscitivo, este va facilitar el desarrollo simbólico y la creatividad, además de influir positivamente en la enseñanza aumentando la motivación de los niños”.

EL DCN (diseño curricular Nacional) aduce que los niños tienen una naturaleza activa y por tanto necesitan del juego para poder adquirir aprendizajes, los cuales deben ser “activos” y es aquí donde el juego tiene un rol primordial para salir de la rutina y facilitar la interacción entre los estudiantes.

Por otro lado, dentro de las estrategias de enseñanza que propone el DCN encontramos al juego de roles y socio dramas que se utilizan con el fin de desarrollar el pensamiento lógico, creativo, original y la capacidad de resolución de problemas. En el presente taller se hace uso de estrategia donde los niños asumirán distintos roles y darán a conocer su entendimiento de la lectura.

Según Valera (2010) en su artículo publicado en la revista didáctica del español como lengua extranjera, jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de modo que si estas se complementan, el ambiente de la clase será ameno y por tanto el estudiante se sentirá más cómodo y abierto en el aprendizaje

Chateau, (1958) El juego, afirma la personalidad, la imaginación, enriquece vínculos y manifestaciones sociales, desarrolla estructuras mentales, forma el carácter y los hábitos del niño. A través del juego del niño exhibe su inteligencia, voluntad, carácter, personalidad que permite observar y guiar a los pedagogos a aplicar esta intención caracterológica para una enseñanza personalizada.

Huizinga, (citado por Rüssel, 1970) el juego es. importante ya que es una actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y espacio ateniéndose a reglas libremente aceptadas y, aunque se reconozca el carácter de impulsión en el juego, existe siempre un estado afectivo de sintonización, con gozo y elevación de ánimo y puede admitirse justificadamente que ambos se estimulan y potencian mutuamente .

Huizinga, citado por Moor (1972) afirma que el juego. es una actividad vital en los seres y los niños que no juegan muestran ya trastornos psíquicos. La cultura humana comienza y se desarrolla a través del juego, aporta un proceso de

transformación que conlleva la vida activa del sujeto. Como medio educativo sirve para provocar la voluntad en los niños; y puede a la vez hacer brotar la satisfacción interna y el entusiasmo en una actividad sin coaccionarlo .

Hartley, R. et al. (1977). Explican que la función del juego es estimada para impulsar el desarrollo, implican la posibilidad de organizar experiencias, formar conceptos sobre el mundo, adecuar personas, objetos, hechos, conocerse a sí mismo, aprender a llevarse bien consigo mismo y con los demás

Goncu. A., et al. (2007). Afirman la relación entre el juego, al escuchar historias, cuentos narrativos y hablar sobre ellas ayudan a desarrollar la estructura simbólica del lenguaje y el desarrollo de la cognición, imaginar el mundo a través de las palabras. El desarrollo de las destrezas aplicadas en la lectura narrativa, son cruciales para fundar las bases para las habilidades literarias futuras a largo plazo

Millar (1979). Afirma que el juego intelectual, el recitado cuentos, el uso del lenguaje, de instrumentos, son fundamentales para el aprendizaje ya que estos estímulos a través del juego activan funciones cognitivas, el desarrollo del lenguaje, aptitudes sociales, la curiosidad y revela esta importancia la influencia de los juegos en el desarrollo del niño en un estudio comparativo entre niños que no fueron estimulados, criados en instituciones asistenciales y niños que recibieron estímulos afectivos, sociales e intelectuales a través de los juegos .

Según Piaget (2002). el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas. Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión de su mundo y así ir viviendo experiencias que favorecerán los aprendizajes futuros. Durante el juego, el

niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, percibir, y emplear los sentidos que lo ayudarán a cuajar aprendizajes más sólidos . Piaget indica que el juego está dominado por la asimilación, la incorporación de elementos externos y la acomodación de las particularidades de dichos elementos generando un equilibrio de las estructuras cognitivas fundamentales en el aprendizaje al observar, contrastar otros pensamientos para resolver propósitos.

Vigotsky (1979) recalcó la importancia de la socialización en el desarrollo de los procesos cognitivos, ya que los cambios en la comprensión se generan al realizar actividades e intercambiar puntos de vista con otros compañeros durante el proceso de resolución de la tarea y esto a su vez promueve el aprendizaje. Se crea una complicidad y colaboración al responder a problemas de manera interactiva, guiándose a través de sucesivas zonas de desarrollo próximo .

2.2.1.3. Dimensiones del programa “aprendo jugando”

A. Iniciación

Las actividades de inicio tienen como propósito comunicar a los y las estudiantes lo que aprenderán en la sesión, activar o movilizar sus saberes previos (evaluación diagnóstica), que servirán como enlace puente para la construcción de los nuevos aprendizajes . Esta fase es sumamente importante porque permite al o la estudiante construir el aprendizaje. (MINEDU 2013b: 58-59)

B. Desarrollo

En las actividades de desarrollo, el o la docente acompaña, guía, orienta, modela, explica, proporciona información a la o el estudiante, para ayudarlo a construir

el aprendizaje. El o la docente brinda un conjunto de estrategias y materiales que facilitan a la o el estudiante la investigación, para la elaboración de los nuevos conocimientos, así como el desarrollo de habilidades y destrezas

Es importante recordar que, en las actividades de desarrollo, los niños y las niñas son protagonistas del aprendizaje y deben participar activamente en la construcción del mismo. El protagonismo de niños y niñas implica la movilización interna y externa, es decir, interviene todo su ser en el aprendizaje, de ahí la importancia de que en esta parte del desarrollo de la sesión de aprendizaje ellos tengan posibilidades de elegir, hacer y responder a preguntas claves que permitan desencadenar procesos de pensamiento complejo, tales como: relacionar, buscar, anticipar, formular hipótesis y elaborar preguntas y respuestas para la solución de problemas y desafíos a los que los enfrentan los nuevos aprendizajes. (MINEDU 2013b: 59)

Es importante recordar que, en las actividades de desarrollo, los niños y las niñas son protagonistas del aprendizaje y deben participar activamente en la construcción del mismo. El protagonismo de niños y niñas implica la movilización interna y externa, es decir, interviene todo su ser en el aprendizaje, de ahí la importancia de que en esta parte del desarrollo de la sesión de aprendizaje ellos tengan posibilidades de elegir, hacer y responder a preguntas claves que permitan desencadenar procesos de pensamiento complejo, tales como: relacionar, buscar, anticipar, formular hipótesis y elaborar preguntas y respuestas para la solución de problemas y desafíos a los que los enfrentan los nuevos aprendizajes. (MINEDU 2013b: 59)

C. Salida

En la actividad de cierre se promueve la metacognición como parte del aprendizaje orientado al mejoramiento continuo de los desempeños que evidencian los y las estudiantes en el desarrollo de las capacidades. Asimismo, las actividades de cierre constituyen una oportunidad para que los y las estudiantes transfieran o utilicen lo aprendido en nuevas situaciones; por ejemplo, ejecución de tareas, prácticas calificadas (MINEDU 2013b: 59) y situaciones de la vida cotidiana.

2.2.2. Desarrollo de aprendizaje

2.2.2.1. Breve reseña histórica de desarrollo de aprendizaje

El hombre a través de su proceso evolutivo se ha caracterizado por la adquisición de nuevos conocimientos desde una era primitiva hasta una cibernética, por su misma naturaleza racional, el hombre logró comprender su mundo y fuera de él, entendió la naturaleza, donde están incluidos las demás especies de seres vivos, de igual forma su constitución como tal, sus genes y orígenes, su misión dentro de este planeta, y cómo comportarse según el escenario y contexto en el que se ubica, para poder controlar su entorno dirigiendo el mundo que vive según sus conveniencias, etc. Esto se debe a que el hombre al ser racional tiene la capacidad de aprender, y razones para aprender sobran.

De esta forma, con la aparición de teorías, la humanidad ha sido capaz de encontrar más conocimientos, comparándolas unas con otras, creando nuevas teorías de la combinación de otras ya existentes y que a medida que pasa el tiempo van teniendo sentidos y se van fundamentando con todo lo que el hombre fue capaz de comprender y entender. Siendo así que los clasifico en lo que hoy conocemos como

ciencias y los difundió, porque el hombre es así, cada conocimiento nuevo que descubre lo comparte, es la manera en que ha logrado su desarrollo cognitivo y cognoscitivo.

Este último punto, el de cómo es que el hombre desarrolla su conocimiento, ha generado a lo largo de la historia diversas teorías acerca de cómo debe ocurrir este proceso y de los factores que interviene en él. El fin de este escrito es presentar una pequeña síntesis de las teorías más relevantes, así como una visión de la transformación de las principales teorías del aprendizaje.

De esta forma el aprendizaje fue evolucionando y cambiando de acuerdo a teorías: Teoría del aprendizaje de Sócrates (ironía y mayéutica): Esta se basaba en dos instantes el primero en la ironía; esto es, preguntar hasta que el alumno se dé cuenta de que no sabe lo que creía saber y en el segundo instante en propiciar a manera de dialogo que el alumno encuentre sus propias respuestas, obteniendo el conocimiento de el mismo, a este procedimiento o técnica se le llamo mayéutica, la cual se podría definir como la acción de obtener el conocimiento de dentro de uno mismo .

Teoría del aprendizaje de Platón (idealismo): Esta teoría se basa en su obra “la teoría de las ideas en la que conjuga las teorías de Eraclito y Parmenides, El primero afirmaba que todo está en movimiento constante, siempre en una lucha de contrarios provocando cambios. En cambio el segundo afirmaba que el ser es y el no ser no es y que esto era lo real, el cambio es solo ilusión. Pues bien Platón conjugo estas dos teorías ya que a su parecer ambas tenían en parte razón, el problema estaba en como interactuaban estas dos constantes. Así le llamo al mundo estático el mundo inteligible (mundo de las esencias o ideas), y al mundo dinámico, mundo sensible (mundo de las apariencias), y la única relación entre ellos es que el mundo sensible pretende ser una

copia del mundo inteligible el cual es el verdadero mundo. Para tratar de explicar un poco lo que son las esencias para Platón, se puede decir que la esencia son lo mismo que las ideas y estas a su vez son la verdadera realidad, por tanto las ideas son en realidad los seres ya que la esencia es la que hace que en este mundo las cosas y los individuos sean como son. Por ejemplo Existen muchas formas de hacer el bien y todas ellas diferentes, pues bien la acción física propiamente dicha pertenece al mundo sensible, pero la esencia, eso que tienen en común todas las buenas acciones es la esencia y ese no cambia.

Ahora bien, como es entonces que debemos de acercarnos al conocimiento, a ese mundo inteligible de las ideas, como conocer la esencia de las cosas. Espero que este ejemplo aclare la forma en que Platón pretendía llegar al conocimiento: Hagamos de cuenta que estamos en un cuarto oscuro y luego, en el centro de este cuarto, prendemos una luz, es claro que los objetos cercanos los podremos apreciar mejor en tanto que les llega más luz, y los objetos más lejanos quedaran sin poderse distinguir, así pues la luz funciona como la esencia y entre más cerca esté nuestra percepción de la esencia de los fenómenos o las cosas más conoceremos la verdad y el conocimiento.

Es por todo esto que Leibniz, matemático y filósofo nacido en 1646, catalogo a la teoría de las ideas de Platón como idealista, que pretende reducir el mundo a una actividad del espíritu.

Teoría del aprendizaje de Aristóteles (la realidad sustancial): Su teoría se oponía a las ideas Platónicas ya que para Aristóteles las ideas son entes ficticios, y solo existen los individuos y son estos los que sostiene todos los atributos que predicamos

de ellas, las ideas no son más que abstracciones que el entendimiento realiza a través de los individuos. Podemos darnos cuenta de la diferencia en el pensamiento de Platón frente al de Aristóteles ya que en este sentido son lo opuesto.

Sin embargo, los dos coincidían en que existe una esencia de las cosas que Platón la llama eidos; mientras que Aristóteles la llama ousia.

Aristóteles los conocimientos parten de nuestros sentidos, luego conforman nuestra experiencia y una vez que los hayamos captado en nuestro conocimiento sensible, nuestra inteligencia puede realizar una abstracción siempre partiendo de los datos sensibles. Con esto resolvía los dos problemas a los que se había enfrentado Platón el de lo estático y el del movimiento. Lo estático con la aceptación de la esencia ousia y lo dinámico con el cambio que genera en nosotros el conocimiento ya que nos permite pasar de un ser en potencia (lo que no es, un no ser; pero tampoco un ser pleno: como ejemplo de esto observemos una semilla la cual es un árbol en potencia, que con el tiempo y las circunstancias precisas será árbol en acto), a un ser en acto.

Así pues todo proceso natural es comprensible para el hombre que tenga la suficiente paciencia de preguntarse, ordenadamente por su causa. Con esto es claro que para Aristóteles la educación es observación, curiosidad, cuestionamiento y práctica, en una palabra, es realismo.

Avanzando en el tiempo nos situamos en el realismo moderno, el cual se inicia con René Descartes (1596-1650).

El método cartesiano y el método de la matemática (el cògito): Este consiste en reducir construcciones complejas en simples y en partir de lo simple hacia lo complejo, este fue, el resultado del cògito: su invención de la geometría analítica. El

cógitio es el punto de partida de su método que consiste en: no aceptar nada como verdadero que no sea evidente, dividir las dificultades en partes, o sea, analizar, conducir el pensamiento hacia los objetos complejos, sintetizar, por último, enumeración de lo descubierto.

Características del cógitio:

El cogito también nos da idea del carácter matematicogeométrico del sistema cartesiano: el cogito es simple, algo primero, un absoluto. Un absoluto es cuanto contiene en sí una naturaleza pura y simple. Es un punto de partida hacia el edificio del saber. Cualquier proposición compleja puede reducirse a absolutos en la tarea del análisis hasta llegar a verdades como el cogito.

Intuición. Por intuición entiende Descartes el concepto de la mente pura y atenta, tan fácil y tan distinto, que de aquello que entendemos no queda duda alguna .

A la vieja cuestión del criterio de verdad ofrece Descartes, su percepción clara y distinta, Llamo claro a aquel conocimiento que está presente y manifiesto a un espíritu atento... y a aquel que siendo claro, es de tal manera preciso y diferente de todos los demás, que no comprende en sí sino aquello que manifiestamente aparece a aquel que lo considera como conveniente.

La verdad ya no tiene que ver con la cosa. La verdad tiene que ver con el tipo de percepción que tiene una mente determinada. La verdad ya no tiene que ver con la cosa. La verdad tiene que ver con el tipo de percepción que tiene una mente determinada.

Descartes plantea en relación a las ideas que: existe lo absoluto y lo relativo. Lo absoluto era cuanto contiene en sí una naturaleza pura y simple, es decir, lo uno, causa, universal, igual, etc. Enfrentado a relativo, que es lo que tiene la misma naturaleza, o al menos participa de algo de ella, según la cual puede referirse a lo absoluto, y deducirse de él a manera de una serie. Como por ejemplo dependiente.

Plantea que la idea tiene realidad en primer lugar y fundamentalmente como “acto de pensamiento”. Las ideas básicas son innatas. Su origen y su valor no dependen de la experiencia sensible; se fundan únicamente en la facultad de pensar. El sujeto adquiere autonomía y la razón pasa a ser el criterio último de legitimación.

La aparición del cogito supone un giro de 180° en la historia de la filosofía, da pie, como hemos dicho, al inicio de una nueva época: la modernidad, marcando ciertos caracteres que hay que recordar:

Es la primera vez que hay un primado del sujeto frente al objeto, de lo interior frente a lo exterior, de la conciencia frente al ser. Da entrada en escena al psicologismo inglés y a toda la filosofía kantiana. El hombre pasa a ser el centro, y su sistema cognitivo y perceptivo se hará objeto de la filosofía.

Pero Descartes sólo es el iniciador, en el fondo de su duda está un realismo más escolástico que moderno.

Dando otro salto histórico encontramos un pensamiento que se contrapone a la teoría de Descartes en relación a las ideas innatas. Este considerando el valor del conocimiento sólo por la garantía de la experiencia, el empirismo inglés. En cuyos representantes tenemos a John Locke (1632-1704), George Berkeley (1685 – 1753), David Hume (1711 – 1776), John Stuart Mill (1806 – 1873), entre otros.

El empirismo inglés: John Locke inicia este movimiento cuando en la filosofía el pensamiento que ya predomina es idealista y comienza adoptando el punto de vista de Descartes. Sin embargo, se da cuenta de la necesidad que existe de aclarar el problema del conocimiento de la realidad, a partir del pensamiento; utilizando la palabra idea para expresar todo fenómeno psíquico general. Para Locke, todo conocimiento proviene de la experiencia sensible, ya sea directamente o por reflexión. Locke se centró en estudiar el origen de las ideas y llegó a la conclusión que provienen de la sensación y de la reflexión.

La sensación para se da cuenta de la necesidad que existe de aclarar el problema del conocimiento de la realidad, a partir del pensamiento; utilizando la palabra idea para expresar todo fenómeno psíquico general.

Para Locke, todo conocimiento proviene de la experiencia sensible, ya sea directamente o por reflexión.

Locke se centró en estudiar el origen de las ideas y llegó a la conclusión que proviene de la sensación y de la reflexión.

La sensación para Locke es la experiencia externa o modificación que se produce en la mente cuando algo excita los sentidos y la reflexión es la experiencia interna que percibe lo que ocurre.

Para Locke las ideas simples que provienen de la sensación y de la reflexión son ideas que corresponden a la realidad exterior que existe en sí misma, similar a sustancia extensa de Descartes; y la intuición de nosotros mismos es el medio para llegar a la sustancia real.

Distingue en las percepciones elementos primarios y secundarios. Los primarios, son la extensión, la forma, el movimiento y la impenetrabilidad de los cuerpos que son propiedades de los cuerpos mismos y las secundarias son puramente subjetivas, como el color, el sabor, el olor o la temperatura.

En pocas palabras el empirismo inglés del siglo XVIII planteaba que el conocimiento es una copia o representación de la realidad y, como la realidad es única y objetiva, esta es conocida de manera pasiva a través de los sentidos por el individuo, en donde éste sólo tiene que abrir los ojos y mirar, por así decirlo. A partir de esta concepción, varias teorías del procesamiento de la información, de la memoria como almacenamiento, de los esquemas, se incluyen dentro de esta influencia.

2.2.2.2. Definición de desarrollo de aprendizaje

Montenegro, (2003) Define al aprendizaje como la unión de procedimientos que realiza el alumno para asimilar conocimientos, así como todo lo que pueda modificar su estructura cognitiva, por lo ANTES DICHO EXISTE una continuidad para el aprendizaje durante el tiempo de estudios, en la cual se parte de globalidades y se avanza hacia estructuras especializadas e integradas (p.29).

El aprendizaje se da a través de dos formas, uno implícito y otro explícito. El aprendizaje implícito se da origen a través del acto reflejo, espontáneamente y como consecuencia de la maduración biológica y la interrelación con el medio ambiente dentro de la escuela; el aprendizaje implícito es oculto, no es necesario una necesita un cuidado específico para lograrlo. El aprendizaje explícito requiere siempre atención específica y una intencionalidad de por medio, mayormente es aprende en la

escuela u otra institución, ya que de esto se desprenderá que el aprendizaje del alumno se realiza aprende de esta vía.

El aprendizaje presenta algunos principios de gran utilidad pedagógica.

Montenegro (2003) dice *“Por principios entendemos puntos de partida, de camino y de llegada; son condiciones que al mismo tiempo se proyectan como objetivos constantes; factores y efectos”* (p. 35),

Debemos considerar muy importante los principios del aprendizaje, porque utilizaremos metodología apropiada para considerar los deseos de aprender del estudiante; en tal sentido, se debe poner énfasis en la motivación intrínseca ya que es el motor para la disposición a aprender.

Por lo anterior expuesto se desprende que el aprendizaje es una sistematización en la cual el alumno o alumnos proceso en el cual el estudiante alcanza destrezas, habilidades, conocimientos y acoge estrategias de acción. De esta manera la educación vuelve de utilidad al alumno para la sociedad, el bienestar familiar y para consigo mismo, esto significa que lo hace productivo y efectivo en las tareas que realiza.

2.2.2.3. Teorías que sustentan la investigación

A. Teoría de la asimilación cognoscitiva de Ausubel (1918), quien plantea el aprendizaje significativo. En el proceso educativo es importante considerar lo que el individuo ya sabe En la actualidad se llama los saberes previos, que son los conocimientos que los estudiantes tienen antes. Para Ausubel plantea que la labor educativa ya no se ve como labor que debe desarrollarse con mentes en blanco o que los aprendizajes comiencen de cero.

B. La Psicología genética de Piaget (1896-1980), su obra se centra en torno al desarrollo del pensamiento y la inteligencia humana. Su teoría permite conocer el proceso de desarrollo cognitivo de los niños. El pensar se despliega desde una base genética sólo mediante estímulos socioculturales, así como también el pensamiento se configura por la información que el sujeto v recibiendo, información que el sujeto aprende siempre de un modo activo.

C. La Psicología culturista de Vygotsky (1849-1946), remarca en su perspectiva socio-histórica, el origen social de los procesos psíquicos superiores, destacando el rol del lenguaje y su vinculación con el pensamiento.

Desarrolla el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). central en el análisis de las prácticas educativas y el diseño de estrategias de enseñanza, y se puede definir como el espacio en que gracias a la interacción y la ayuda de otros.

2.2.2.4. Dimensiones de desarrollo de aprendizaje

A. Desarrollo psicomotor

Maganto C. (1996); menciona que para que haya un buen desarrollo motor de los niños depende en gran parte la maduración global física, la buena evolución del sistema esquelético y neuromuscular. Estos logros son importantes porque hace que a más desarrollo físico y habilidades motoras adquieren y desarrollan su manejo del cuerpo asimilando todo su entorno. La gran mayoría de lo que va logrando el niño influye en sus relaciones sociales y sus expresiones afectiva, y juego, esto aumenta cuando el niño independientemente se mueve hacia sus progenitores para abrazarlos, saludarlos y requieren distracción.

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías: 1) motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural), y 2) motricidad fina (prensión). El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar. Las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, asir, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir, virar, abrir, torcer, garabatear. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños y entre ojo y mano. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos.

Por otra parte, las investigaciones de Piaget repercuten en los estudios de psicomotricidad desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Se caracteriza por un gran desarrollo mental y la conquista del universo que rodea al niño a partir de las operaciones y los movimientos. (Piaget, 2002).

B. Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo es el proceso por el que una persona va adquiriendo conocimientos sobre lo que le rodea y desarrollar así su inteligencia y capacidades

Comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia.

Jean Piaget, (2002); desarrolló la teoría de la psicogénesis (psicología genética), entendiendo que a partir de la herencia genética el individuo construye su

propia evolución inteligible en la interacción con el medio donde va desarrollando sus capacidades básicas para la subsistencia: la adaptación y la organización.

C. Desarrollo social

Vygotsky menciona que es fundamental la interrelación en la sociedad afecte el transcurso del aprendizaje del individuo. Intenta explicar la conciencia o percepción como resultado de la socialización. Esto representa que cuando entablemos un dialogo con nuestros contemporáneos o personas adultas, hablamos para bienestar de la buena comunicación, para luego poder interactuar con otras personas donde asimilaremos todo lo que hablamos.

Por ejemplo, un niño trata de organizar en orden cronológico los bloques que contienen de la letra A a la Z. Al iniciar su trabajo es deficiente, pero cuando su madre se coloca a su lado y le enseña cómo organizar las letras, este empieza a hacerlo de mejor manera. Para entonces, el niño tendrá mayor dominio para hacer u organizar el alfabeto con la presencia de uno de sus padres. Por consiguiente, la madre que se colocó a su lado ira dejando al niño solo poco a poco para que este adquiriera la habilidad de realizar solo la tarea o ejercicio propuesto, el cual hará del niño más competente.

El tipo de impartir los conocimientos sigue siendo tradicional donde el profesor o tutor transmite o transfiere información a sus estudiantes todavía es aplicado en muchas instituciones educativas. Por otro lado, la Teoría del Desarrollo Social ha sido capaz de cambiar esta tradición, ya que explica que el alumno (aprendiz) debe tener un papel activo en el aprendizaje para que este proceso ocurra más rápido y más eficientemente. Gracias a la Teoría del Desarrollo Social, la gran mayoría d escuelas están poniendo énfasis en la recitación con la finalidad de que haya reciprocidad en la

experiencia de aprendizaje dentro del aula. Por lo mencionado también se desprende que el docente también adquiere más conocimientos de parte de los alumnos cuando el imparte su aprendizaje.

D. Desarrollo emocional

Bisquerra (2000: 243). Define. “la Desarrollo emocional como: Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral”. Para lo cual propone desarrollar las habilidades y conocimientos para que mediante la emoción esto tiene objetivo la de capacitar a la persona para enfrentar de la mejor manera los desafíos que proviene de nuestra interrelación social diariamente. Todo esto aumenta de gran manera la satisfacción social y personal del individuo.

De esta conceptualización se desglosa que la educación en base a emociones debe tener una intención sistemática, pero hoy en día este tipo de educación se deja a la deriva, que tiene consecuencias para la vida futura del individuo.

III. HIPÓTESIS

3.1.Hipótesis general

H_i; La aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020

H₀: La aplicación de un programa aprendo jugando no mejora el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020.

3.2.Hipótesis específica

H₁: La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo psicomotor del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020

H₂: La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo cognitivo del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020

H₃. La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo social del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020

H₄. La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo emocional del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020

IV. METODOLOGÍA

Para la investigación se ha planificado el tipo de investigación cuantitativo; la investigación realizada es de tipo aplicada – tecnológica (Carrasco, 2013), aplicada, porque el estudio realizado se tiene que manipular el comportamiento de los estudiantes sobre el desarrollo del aprendizaje, mediante la aplicación de un programa aprendo jugando. Aplicada, porque se aplica los nuevos sistemas de un programa aprendo jugando. Y es de alcance descriptivo-explicativo (Hernández, Fernandez, & Batista, 2014). Descriptivo, porque se detallan las situaciones de cómo se manifiestan los hechos de los comportamientos de los estudiantes mediante la aplicación de un programa aprendo jugando, por lo tanto, tiene que medirse las variables y las dimensiones correspondientes. Explicativo, porque se pretende explicar; los distintos comportamientos que se demuestran. Asimismo, por qué ocurre (Pinto, 2013) la mejora del desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y esta se produce cuando se aplica un programa aprendo jugando en estudiante de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020

Para el estudio se ha considerado el tipo descriptivo- explicativo (Hernández et al., 2014). Es decir, “tiene carácter descriptivo, porque se analiza el problema mediante los estudios en un tiempo y espacio determinado, como la aplicación de un programa aprendo jugando para mejorar el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°256, Irazola - Pucallpa, 2020. Y es explicativo, porque permite demostrar la mejorar del desarrollo del aprendizaje en sus diferentes dimensiones, a través del tratamiento de la variable

4.1. Diseño de la investigación

El diseño es experimental, de tipo de diseño pre-experimentales de prueba/ pos prueba con un solo grupo (Hernández et al., 2014); es decir se aplicará solamente a un solo grupo experimental previamente del inicio de la aplicación o tratamiento de la variable independiente; después se aplicará nuevamente la pos prueba para conocer la mejorar del desarrollo del aprendizaje, como es sus respectivos dimensiones y la formula es la que sigue:

$$GE \quad O_1 \quad X \quad O_2$$

De donde:

GE = Grupo experimental

O₁ = Resultados de la medición del instrumento antes del tratamiento de variable dependiente: Desarrollo del aprendizaje

X = Aplicación o tratamiento de la variable independiente: Aplicación del programa aprendo jugando.

O₂ = Resultados de la medición del instrumento después del tratamiento de variable dependiente: Desarrollo del aprendizaje

4.2. El universo y muestra

4.2.1. Población.

La población está representada por 25 estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa, 2020

CUADRO N° 01: *Población por sexo de la Institución Educativa Inicial N°256,*

Irazola - Pucallpa

Institución Educativa	Sexo	f ₁	%
Institución Educativa Inicial	M	13	60.0
N°256, Irazola – Pucallpa	F	12	40.0
Total		25	100.0%

Fuente: Elaboración propia en base a datos de registro de asistencia.

4.2.2. Muestra

La muestra es un subconjunto de los miembros de una población, mientras que la población comprende todos los miembros de un grupo (Cruz, Olivares, & González, 2014); considerando lo expuesto se estima el tamaño de la muestra de la institución educativa objeto de estudio se ha considerado la selección de muestra no probabilístico, de tipo de muestreo accidental o por conveniencia (Cruz et al., 2014; Hernández et al., 2014) porque, los estudiantes seleccionados se encuentran en el salón de primer grado, una muestra que no represente a la población, por lo que se consideró de la siguiente forma:

Primero: se consideró como población muestral a todos (25) los estudiantes de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 256, Irazola - Pucallpa por sexo. El cuadro refrenda la selección de la muestra como sigue:

CUADRO N° 02: *Muestra por sexo de las instituciones educativas: Institución Educativa Inicial N°256, Irazola - Pucallpa.*

Institución Educativa	Sexo		f ₁	%
	F	M		
Institución Educativa Inicial N°256, Irazola – Pucallpa	12	13	25	100,0
Total	12	13	25	100%

Fuente: Elaboración propia en base a datos de registro de asistencia.

4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable independiente Aplicación de un programa “aprendo jugando”	Iniciación	1. Percepción visual 2. Fonología
	Desarrollo	3. Estructuración espacial 4. Secuenciación temporal 5. Coordinación rítmica 6. Lógica 7. Memoria 8. Codificación semántica 9. Conocimientos
	Salida	10. Psicomotricidad específica 11. Comunicación verbal
Variable dependiente Desarrollo de aprendizaje	Desarrollo psicomotor	1. Equilibrio 2. Fuerza 3. Manipulación de objetos 4. Dominio de los sentidos 5. Discriminación de los sentidos 6. Coordinación óculo-motriz 7. Capacidad de imitación 8. Coordinación motora
	Desarrollo cognitivo	9. Estimulación de la atención 10. Estimulación de la memoria 11. Estimulación de la imaginación 12. Estimulación de la creatividad 13. Estimulación de la discriminación de la fantasía y la realidad 14. Estimulación del pensamiento científico matemático 15. Desarrollo del rendimiento 16. Desarrollo de la comunicación y lenguaje 17. Desarrollo del pensamiento abstracto
	Desarrollo social	18. Desarrollo de la cooperación y comunicación con los demás 19. Preparación para la vida laboral 20. Estimulación de la moralidad 21. Desarrollo de la confianza con los demás. 22. Desarrollo de conductas pro sociales 23. Disminución de conductas agresivas y pasivas

		24. Facilitación de aceptación interracial.
	Desarrollo emocional	25. Desarrollo de la subjetividad 26. Desarrollo de la satisfacción emocional 27. Control de la ansiedad 28. Control de la expresión simbólica agresiva 29. Resolución de conflictos 30. Desarrollo de patrón de identificación sexual.

4.4. Técnicas e instrumentos de la recolección de datos

4.4.1. Técnicas: Observación sistemática

La técnica proyectada en el trabajo de investigación es la observación sistemática consistente en una evaluación de entrada (pre test) y salida (post test) que dependerán del tamaño de la muestra, de los recursos y de la oportunidad de obtener los datos y se utilizará para evaluar la variable dependiente, por lo que fueron elaboradas sistemáticamente y serán aplicadas a los estudiantes de dicha institución educativa de determinar la significatividad la funcionalidad del programa aprendo jugando para mejorar el desarrollo del aprendizaje de estudiantes de la Institución Educativa N°256, Irazola – Pucallpa

4.4.2. Instrumentos:

Lista de cotejo. Denominado también como la evaluación pre test y pos test que está estructurada de manera sistemática de 30 ítems que miden las dimensiones de desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional y está orientado a medir el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de 5 años de educación Inicial de la I.E.I N° 256 Irazola de Pucallpa. Dicho cuestionario se aplicará en una muestra semejante para determinar el tiempo o la duración en su proceso de ejecución y su recolección.

Al analizar la distribución interna de los 30 ítems de la lista de cotejo, corresponde: 5 preguntas miden el desarrollo psicomotor; mientras la dimensión: desarrollo cognitivo; tiene 5 ítems, desarrollo social; con 10 ítems; desarrollo emocional 10 ítems, cada uno de ellos suma 20 puntos; con baremación respectivos baremos para cada dimensión al igual que las opciones de respuesta. Dicho instrumento tendrá la razón de aplicar a la variable dependiente y determinar la mejora significativa del desarrollo del aprendizaje a través de aplicación de un programa diseñado durante el año 2017.

4.4.3. Validez y confiabilidad del instrumento

La validez

La validez de los instrumentos está sujeto a los estándares de calidad ya que son validados por expertos solamente implica someterlos a la evaluación o seguimiento del instrumento o vista por un especialista para la validez o juicio de expertos o face validity, antes de la aplicación para que hicieran los aportes necesarios a la investigación y se verifique si la construcción de la forma, contenido y estructura del instrumento se ajusta al estudio planteado y para tal efecto, se hizo revisar; la matriz de consistencia, matriz de validación del instrumento de la recolección de datos, por el siguiente panel de expertos.

Confiabilidad

El criterio de confiabilidad del instrumento, se determinará a través de la validación de expertos lo cual, se aplicó a un grupo similar y se monitoreará en un grupo y luego de debe extraer la prueba de Coeficiente de Alfa Cronbach (desarrollado

por J. L. Cronbach), la cual, debe ubicarse dentro de los rangos establecidos y así obtener como resultado la validez de forma, contenido y estructura de conformidad, para que el instrumento sea fiable.

ALFA DE CRONBACH

NÚMERO DE ÍTEMS	30
VARIANZAS	34,04
VARIANZA TOTAL	170,37

SECCIÓN 1	1,034
SECCIÓN 2	0,800
ABSOLUTO 2	0,800

ALFA CRONBACH	0,828
----------------------	-------

4.5. Plan de análisis

El trabajo, es de carácter cuantitativo, porque los datos obtenidos son procesados en base a notas vigesimales los cuales se cuantificarán y son sometidos al análisis estadístico utilizando es programa SPSS versión 21, STATS® versión 2.0, ATLAS.ti, Minitab y Excel, en la que se busca demostrar el grado de significancia alcanzada entre las dos variables, como el grupo experimental

4.6. Matriz de consistencia

Título: Aplicación de un programa “aprendo jugando” para mejorar el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de 5 años del nivel Inicial en la Institución Educativa Inicial N°256, Irazola - Pucallpa, 2020

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta general</p> <p>¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando mejora el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar si la aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020?</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>H_i; La aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p> <p>H₀: La aplicación de un programa aprendo jugando no mejora el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Aplicación de un programa “aprendo jugando”</p>	<p>Iniciación</p> <p>Desarrollo</p> <p>Salida</p>	<p>Percepción visual Fonología</p> <p>Estructuración espacial Secuenciación temporal Coordinación rítmica Lógica Memoria Codificación semántica Conocimientos</p> <p>Psicomotricidad específica Comunicación verbal</p>	<p>Tipo de estudio: Investigación aplicada, según Carrasco (2006) y Supo (2014)</p> <p>Nivel de investigación: Descriptivo - Explicativo (Hernández; 2014)</p> <p>Diseño de investigación: El diseño es experimental, de pre – experimental con un solo grupo Hernández (2014) y la formula es la que sigue: $G_E \quad O_1 \quad X \quad O_2$ De donde: G_E = Grupo experimental = Observación, aplicación de una lista de cotejo pre test: Variable dependiente.</p> <p>Aplicación o tratamiento de la variable independiente: programa “aprendo jugando” Medición de la variable dependiente cuestionario: Desarrollo del aprendizaje</p> <p>Población y muestra: Población:</p>
<p>Preguntas específicas</p> <p>¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo psicomotor del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución</p>	<p>Objetivo específicos</p> <p>Determinar si la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo psicomotor del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa</p>	<p>Hipótesis específica</p> <p>H₁; La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo psicomotor del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo de aprendizaje</p>	<p>Desarrollo psicomotor</p> <p>Desarrollo cognitivo</p>	<p>Equilibrio Fuerza Manipulación de objetos Dominio de los sentidos Discriminación de los sentidos Coordinación óculo-motriz Capacidad de imitación Coordinación motora</p> <p>Estimulación de la atención Estimulación de la memoria</p>	<p>Aplicación o tratamiento de la variable independiente: programa “aprendo jugando” Medición de la variable dependiente cuestionario: Desarrollo del aprendizaje</p> <p>Población y muestra: Población:</p>

<p>Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p> <p>¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo cognitivo del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p> <p>¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo social del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo emocional del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p>	<p>Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p> <p>Determinar si la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo cognitivo del aprendizaje en estudiantes, de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p> <p>Determinar si la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo social del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p> <p>Determinar si la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo emocional del aprendizaje en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p>	<p>H2: La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo cognitivo del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p> <p>H3: La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo social del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p> <p>H4: La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo emocional del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°256 Irazola de Pucallpa, 2020</p>			<p>Estimulación de la imaginación</p> <p>Estimulación de la creatividad</p> <p>Estimulación de la discriminación de la fantasía y la realidad</p> <p>Estimulación del pensamiento científico matemático</p> <p>Desarrollo del rendimiento</p> <p>Desarrollo de la comunicación y lenguaje</p> <p>Desarrollo del pensamiento abstracto</p>	<p>Se determinó a 25 estudiantes de educación 5 años del nivel inicial como una población finita.</p> <p>Muestra: Para estimar el tamaño de la muestra se ha considerado el método de muestreo no probabilístico de muestra por conveniencia, a 25 estudiantes.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</p> <p>Técnicas: Observación sistemática</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p> <p>Plan de análisis: Aplicación de análisis cuantitativo y cualitativo. Estadística descriptiva e inferencial: prueba test de estudiantes para muestras independientes.</p>
				Desarrollo social	<p>Desarrollo de la cooperación y comunicación con los demás</p> <p>Preparación para la vida laboral</p> <p>Estimulación de la moralidad</p> <p>Desarrollo de la confianza con los demás.</p> <p>Desarrollo de conductas pro sociales</p> <p>Disminución de conductas agresivas y pasivas</p> <p>Facilitación de aceptación interracial.</p>	
				Desarrollo emocional	<p>Desarrollo de la subjetividad</p> <p>Desarrollo de la satisfacción emocional</p> <p>Control de la ansiedad</p> <p>Control de la expresión simbólica agresiva</p> <p>Resolución de conflictos</p> <p>Desarrollo de patrón de identificación sexual.</p>	

4.7. Principios éticos

Estos principios éticos están basados en la ULADECH católica, (2016), los cuales son:

Protección a las personas. En todas las investigaciones la persona es el fin y no el medio, por lo cual necesita la protección, el cual determina el riesgo al cual pueda incurrir y probablemente se obtenga un beneficio. En el entorno de la investigación donde el trabajo es se tiene que tener respeto por la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solo involucrará a los sujetos de en la investigación y estos participen de forma voluntaria y tengan los datos necesarios para la investigación.

Beneficencia y no maleficencia. esta parte se basa en dar un bienestar seguro a las personas quienes participen en la investigación. Por lo cual el que es el investigador debe cumplir con las reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia. El que investiga debe de tener un juicio razonable, ponderable y tomar las advertencias necesarias para asegurarse de que sus sosegados, y los límites de sus capacidades y conocimiento, y no tolerar la injusticia. Se reconoce que la igualdad y la justicia otorga a cada uno de los individuos que participan en la investigación tendrá o tienen derecho participar de los resultados obtenidos.

Integridad científica. La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan

y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados. tiene en cuenta el conocimiento y la experiencia de otros investigadores.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

De acuerdo a los estudios realizados sobre: Aplicación de un programa “aprendo jugando” para mejorar el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de 5 años de educación Inicial de la Institución Educativa N° 256 Irazola;

TABLA 01 Desarrollo Psicomotor

ESCALA DE PUNTUACIÓN		PRE TEST	%	POS TEST	%
AD	18 a 20	0	0	0	0
A	14 a 17	0	0	23	92
B	11 a 13	9	36	2	8
C	0 a 10	16	64	0	0

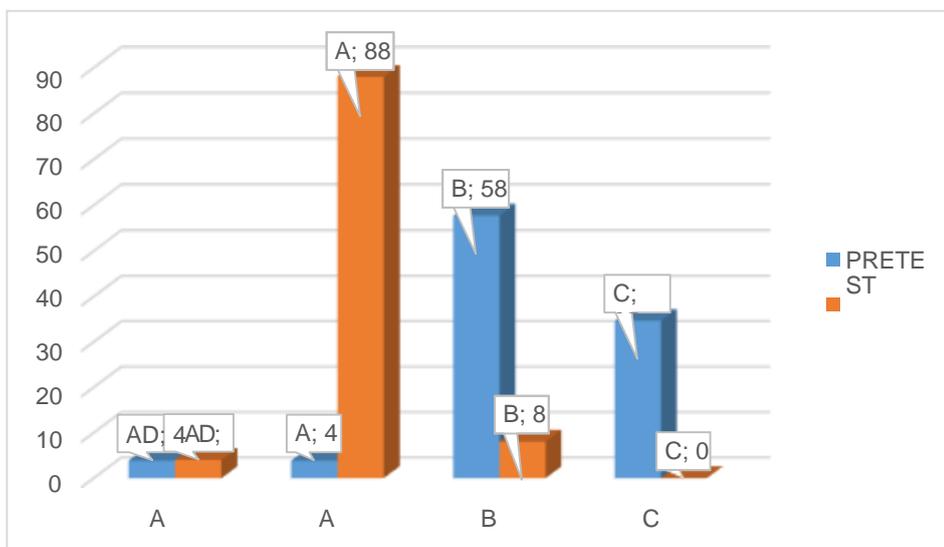


GRAFICO N° 01 Desarrollo Psicomotor

DESCRIPCIÓN: En Cuanto al desarrollo psicomotor los resultados fueron para el pretest el 64% obtuvieron de C; el 36% obtuvieron B; después en el postest el 92% obtuvieron A; y el 8 % obtuvieron B.

TABLA 02 Desarrollo Cognitivo

ESCALA DE PUNTUACIÓN		PRE TEST	%	POS TEST	%
AD	18 a 20	0	0	0	0
A	14 a 17	0	0	22	88
B	11 a 13	11	44	3	12
C	0 a 10	14	56	0	0

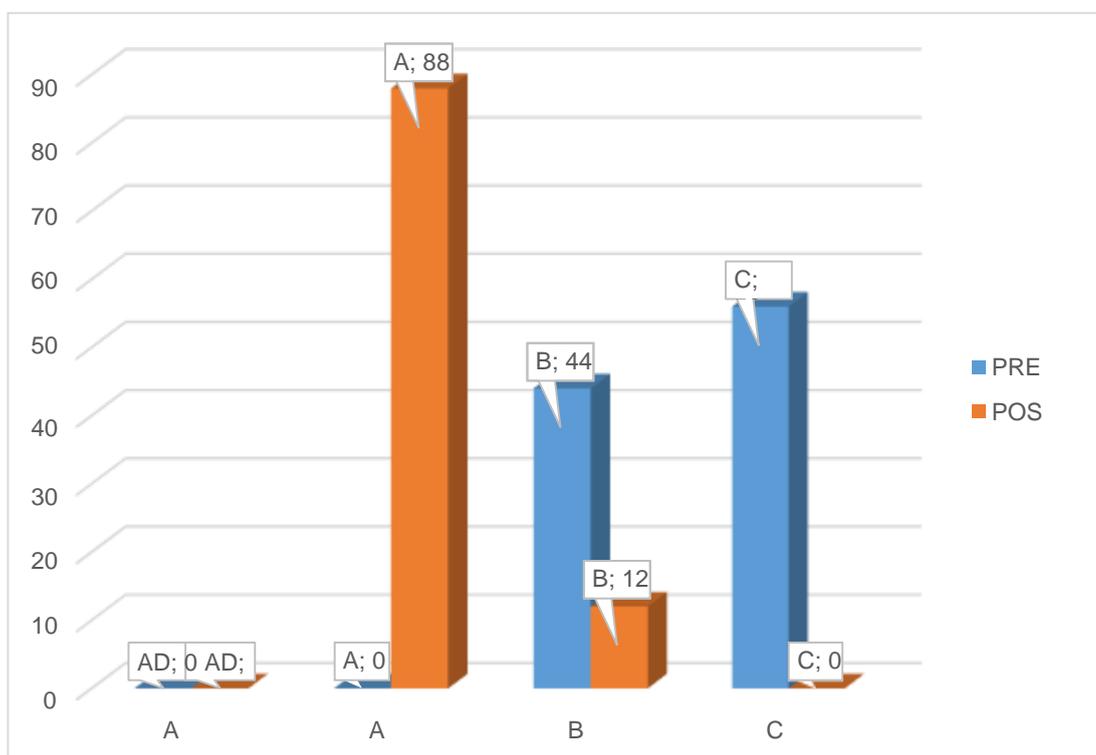


GRAFICO N° 02 Desarrollo Cognitivo

DESCRIPCIÓN: En Cuanto al desarrollo cognitivo los resultados fueron para el pretest el 56% obtuvieron de C; el 44% obtuvieron B; después en el postest el 88% obtuvieron A; y el 12 % obtuvieron B.

TABLA 03 Desarrollo Social

ESCALA DE PUNTUACIÓN		PRE TEST	%	POS TEST	%
AD	18 a 20	0	0	0	0
A	14 a 17	0	0	22	88
B	11 a 13	0	0	3	12
C	0 a 10	25	100	0	0

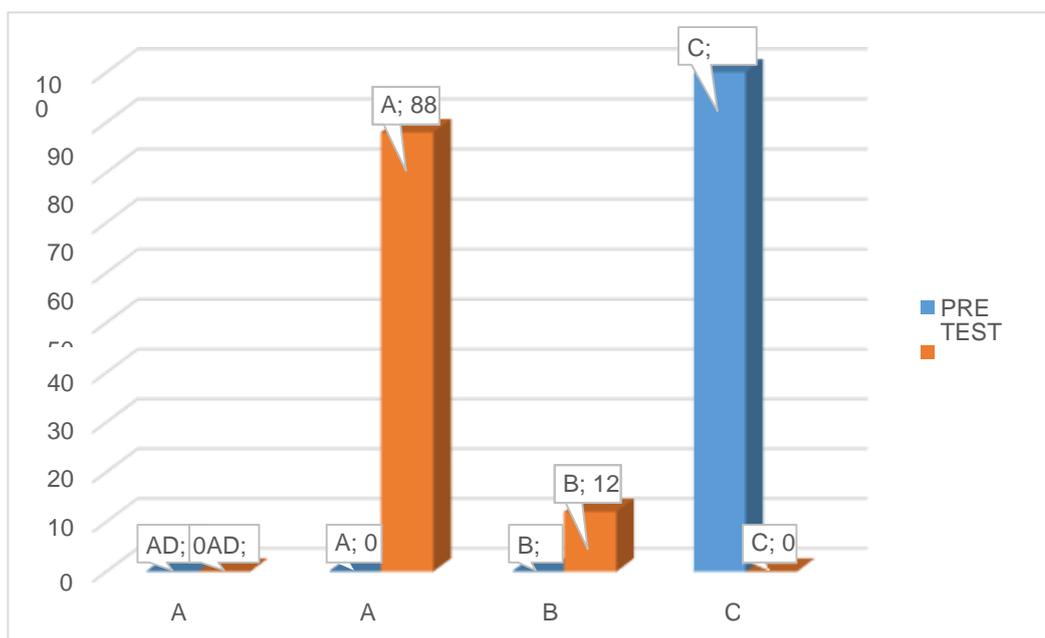


GRAFICO N° 03 Desarrollo Social

DESCRIPCIÓN: En Cuanto al desarrollo social los resultados fueron para el pretest el 100% obtuvieron C; después en el postest el 88% obtuvieron A; y el 12 % obtuvieron B.

TABLA 04 Desarrollo Emocional

ESCALA DE PUNTUACIÓN		PRE TEST	%	POS TEST	%
AD	18 a 20	0	0	0	0
A	14 a 17	0	0	17	68
B	11 a 13	0	0	8	32
C	0 a 10	25	100	0	0

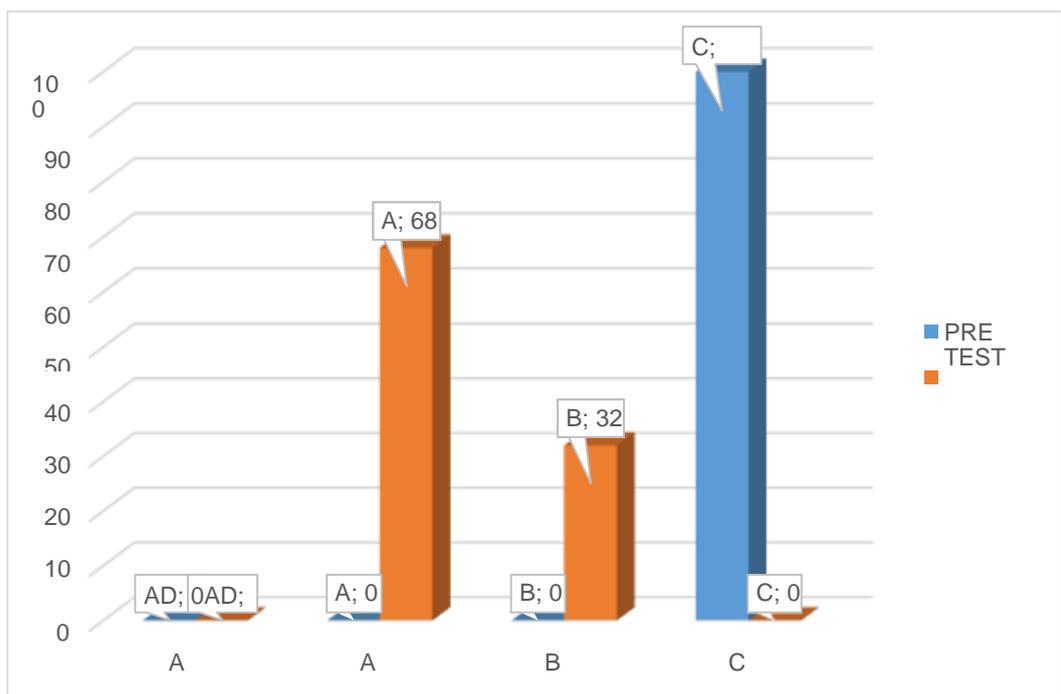


GRAFICO N° 04 Desarrollo Emocional

DESCRIPCIÓN: En Cuanto al desarrollo emocional los resultados fueron para el pretest el 100% obtuvieron C; después en el posttest el 68% obtuvieron A; y el 32 % obtuvieron B.

Estadística inferencial

Dentro de los propósitos de esta investigación es contrarrestar la hipótesis planteada; en la tesis denominada: Aplicación de un programa “Aprendo Jugando; para ello, hemos utilizado la estadística inferencial de comparación de medias aplicando la T de Student”; el cual es como sigue:

TABLA N° 05. Prueba estadística de contraste del desarrollo del aprendizaje

Prueba para una muestra						
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la	
					Inferior	Superior
Pretest	1.335	39	.190	.72500	-.3733	1.8233
Postet	1.778	39	.083	1.37500	-.1892	2.9392

Fuente: pre y postes aplicado

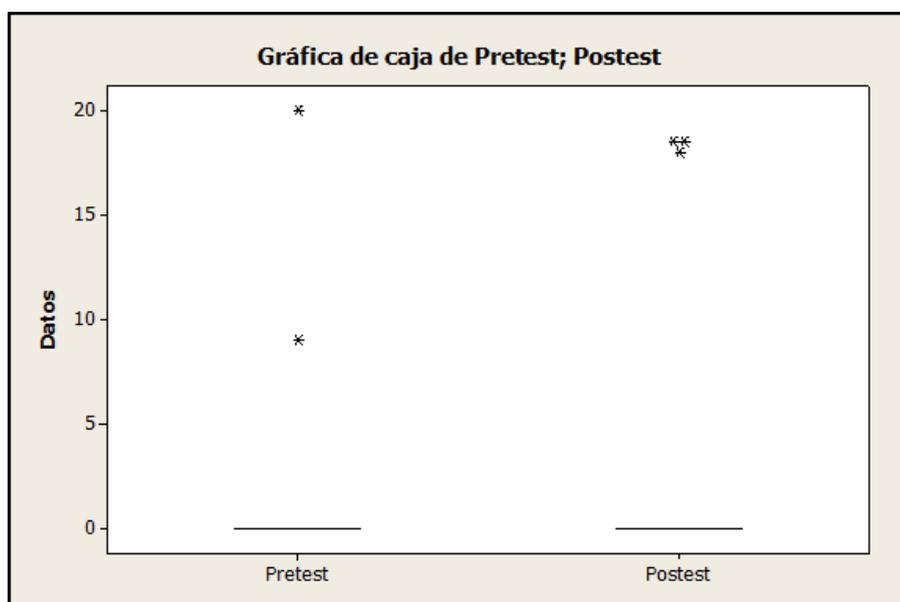


Gráfico N° 05. Gráfico de caja del desarrollo del aprendizaje

Fuente: Elaboración en base a resultados de contraste de la prueba pre y postest.

Descripción: Después de resultados obtenidos en la prueba de contraste en la hipótesis planificada; se determina que el programa aprendo jugando mejora de manera muy alta ($p >,000$); con una diferencia entre la prueba pre test ($t=12,317$) y postest ($t=23,601$), con un grado de libertad ($gl=14$) de la muestra determinada; haciendo una diferencia de medias entre 5,23333 (pretest) y 14,50000 (postest); con intervalos de diferencia de medias para pretest de: 4,6809 y 5,7858; que es inferior a datos; mientras que, en la prueba postest, los resultados alcanzan diferencias entre 13,0603 a 15,9397. Por consiguiente; se determina y se deja de lado la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna o de investigación porque el programa aprendo jugando mejora el desarrollo del aprendizaje en estudiantes en medida altamente significancia bilateral de ($p>,000$).

TABLA N° 06. Prueba de contraste entre dimensiones del desarrollo de aprendizaje

		Valor de prueba = 0					
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
						Inferior	Superior
Desarrollo Psicomotor	Pretest	1.356	39.000	.183	.750	-.369	1.869
	Postet	1.769	39.000	.085	1.400	-.201	3.001
Desarrollo cognitivo	Pretest	1.356	39.000	.183	.750	-.369	1.869
	Postet	1.769	39.000	.085	1.400	-.201	3.001
Desarrollo social	Pretest	1.356	39.000	.183	.750	-.369	1.869
	Postet	1.769	39.000	.085	1.400	-.201	3.001
Desarrollo emocional	Pretest	1.356	39.000	.183	.750	-.369	1.869
	Postet	1.769	39.000	.085	1.400	-.201	3.001

Fuente: pre y postes aplicado

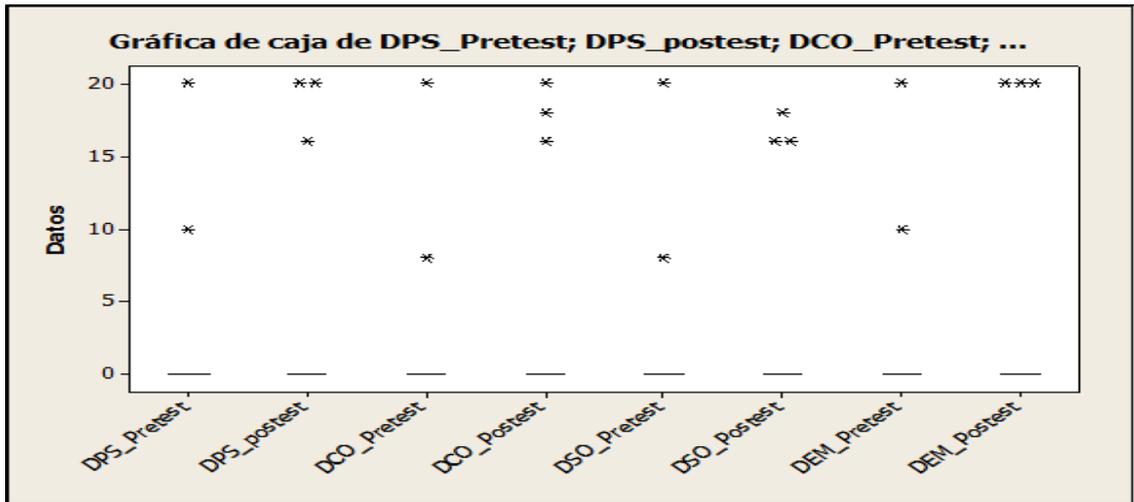


Gráfico N° 06. Gráfico de caja del desarrollo del aprendizaje

Fuente: pre y postes aplicado

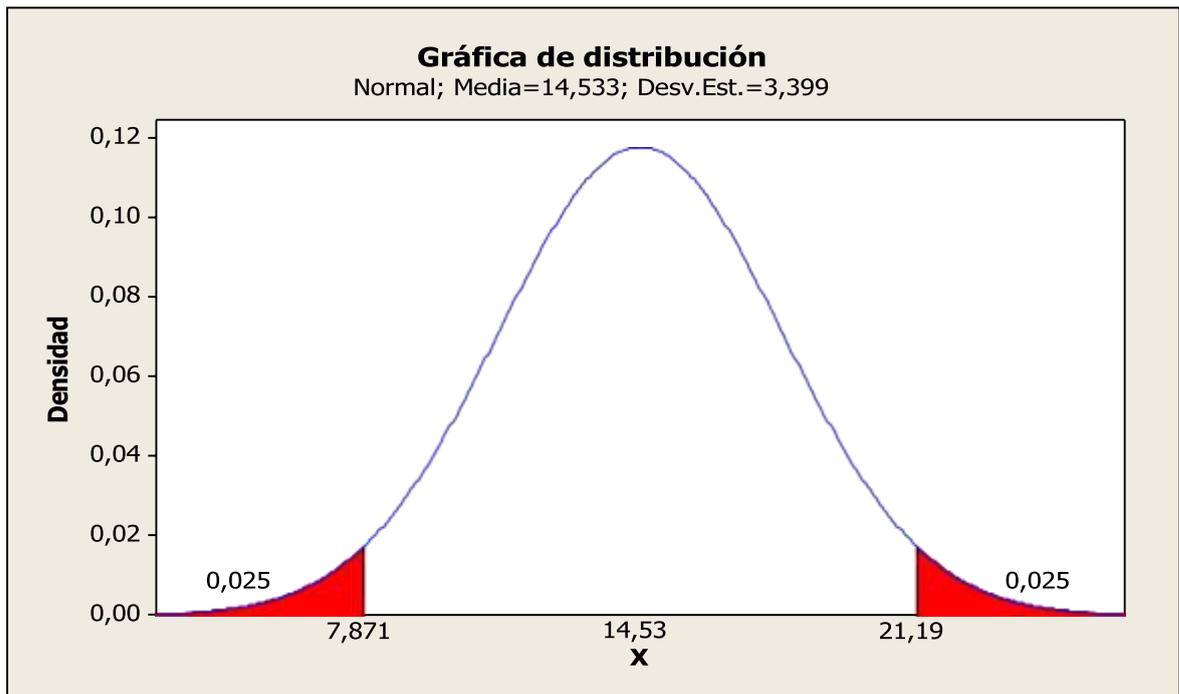


Gráfico N° 07. Gráfico de distribución de probabilidad del desarrollo de aprendizaje

Fuente: pre y postes aplicado

Descripción: Conforme al planteamiento y contrastando la hipótesis en la demisión desarrollo psicológico; se determina que el programa aprendo jugando mejorar en medida significativa bilateral ($p > ,000$); la dimensión desarrollo de aprendizaje psicológico con una diferencia entre la prueba pre test ($t=13,379$) y postest ($t=18,156$), con un grado de libertad ($gl=14$) “de muestras determinadas; haciendo una diferencia entre 6,400 (pretest) y 14,733 (postest); con intervalos de diferencia de medias para pretest de: 5,445 a 7,355; que es inferior a datos; mientras que, en la prueba postest, los resultados alcanzan diferencias entre 12,092 a 14,152. Por consiguiente; se determina y se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna o de investigación porque el programa aprendo jugando mejorar el desarrollo de aprendizaje psicológica significativamente en niños objeto de estudio .

De conformidad a la prueba de contraste entre la hipótesis planteada en su demisión desarrollo cognitivo; se determina que el programa aprendo jugando mejora en medida significativa bilateral” ($p > ,000$); la dimensión desarrollo de aprendizaje psicológico con una diferencia entre la prueba pre test ($t=12,208$) y postest ($t=18,225$), con un grado de libertad ($gl=14$) de muestras determinadas; haciendo una diferencia entre 7,200 (pretest) y 14,867 (postest); con intervalos de diferencia de medias para pretest de: 6,031 a 8,369; que es inferior a datos ; mientras que, en la prueba postest, los resultados alcanzan diferencias entre 12,117 a 15,616. Por consiguiente; se determina y se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna o de investigación porque el programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo de aprendizaje psicológica significativamente en niños objeto de estudio.

Consecuentemente, la prueba de contraste entre la hipótesis planteada en su demisión desarrollo social; se determina que el programa aprendo jugando mejora en medida

significativa bilateral ($p > .000$); la dimensión desarrollo de aprendizaje psicológico con una diferencia entre la prueba pre test ($t=6,439$) y posttest ($t=17,921$), con un grado de libertad ($gl=14$) de muestras determinadas; haciendo una diferencia entre 3,867 (pretest) y 13,867 (posttest); con intervalos de diferencia de medias para pretest de: 2,579 a 5,155; que es inferior a datos; mientras que, en la prueba posttest, los resultados alcanzan diferencias entre 12,207 a 15,526. Por consiguiente; se determina y se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna o de investigación porque el programa aprendo jugando mejora el desarrollo de aprendizaje psicológica significativamente en niños objeto de estudio .

Finalmente, la prueba de contraste entre la hipótesis planteada en su dimensión desarrollo emocional; se determina que el programa aprendo jugando mejora en medida significativa bilateral ($p > .000$); la dimensión desarrollo de aprendizaje psicológico con una diferencia entre la prueba pre test ($t=4,670$) y posttest ($t=16,561$), con un grado de libertad ($gl=14$) de muestras determinadas; haciendo una diferencia entre 3,467 (pretest) y 14,533 (posttest) ; con intervalos de diferencia de medias para pretest de: 1,874 a 5,059; que es inferior a datos; mientras que, en la prueba posttest, los resultados alcanzan diferencias entre 12,651 a 16,416. Por consiguiente; se determina y se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna o de investigación porque el programa aprendo jugando mejora el desarrollo de aprendizaje psicológica significativamente en niños objeto de estudio .

5.2. Análisis de los resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos con la aplicación del programa “aprendo jugando”; se termina que:

Cuando se aplicó el programa con actividades planificadas con “aprendo Jugando” mejora en medida significativa; como los hallazgos anteriores donde el programa de intervención mejora un nivel alto (Parker, 2016); al igual que el programa de intervención basada bajo el enfoque socio cognitivo que determina significativamente (Vilcañaupa, 2016), como se indica toda actividad o programa tiene como finalidad de contribuir el desarrollo del aprendizaje de manera significativa y el desarrollo de las potencialidades de los niños en su desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional. Es así, que el niño al inicio tiene dificultades y conforme se establece juegos como dinámicos y materiales adecuados, el niño desarrolla aprendizaje y tiene una emotividad y motivación para asistir continuamente a las clases.

Los resultados de la dimensión de desarrollo psicomotor; se puede determinar que al inicio los estudiantes tienen dificultades en la coordinación motora, óculo-motriz, en discriminar los sentidos y la capacidad de imitación; desarrolla la manipulación de los objetos, pues esta es la etapa donde el niño desarrolla sus potencialidades de habilidades motoras y gruesas. Este resultado se asemeja con los resultados obtenidos a través de juegos lúdicos donde la significancia alcanza el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir significativo (Fabián, 2015), en sus diferentes dimensiones como el desarrollo de los aprendizajes en psicomotor, cognitivo, social y emocional en estudiantes de 5 años de educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 256 Irazola - Pucallpa 2020

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Cuando se aplicó el programa con actividades planificadas con “aprendo Jugando” mejora en medida significativa; como los hallazgos anteriores donde el programa de intervención mejora un nivel alto (Parker, 2016). A nivel pre-test, no se evidenció diferencias enormes entre los alumnos de nivel inicial que conformaron el grupo control y el grupo experimental. Esto nos permitió asegurar que antes de la aplicación del programa “Aprendo jugando” ambos grupos presentaban niveles similares de rendimiento.

Conforme la prueba pretest y posttest aplicada a 25 niños estudiantes del grupo experimental, se ve que hay diferencias significativas dentro del desarrollo del aprendizaje de se distingue una suma más elevada en le posttest (264 puntos) y menos puntos (208 puntos) para pretest; con una nota máxima (12 -14) y mínimo (12-16) para posttest y entre nota máxima (2-12) y mínimo (0) de pretest; rangos que varían entre 8-10 (posttest) y 0-4 (pretest). Los niños del grupo experimental tuvieron una mejoría en del desempeño en cuanto a la comprensión lectora de textos narrativos después de la aplicación del programa Aprendo jugando.

La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo del aprendizaje en un 45% en proceso (desarrollo social y emocional), 68,0% logran lo esperado y hasta destacado y solo 12% se mantiene en inicio; al igual que la prueba pre test (100,0%); mientras en las dimensiones: Desarrollo psicológico se observa que el desarrollo dela aprendizaje se establecen entre proceso y logro esperado de 08%

hasta alcanzando a un 92% de logro destacado por lo cual se concluye que el programa aprendo jugando mejora significativamente el aprendizaje del educando.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda a las docentes trabajar con material concreto y vistoso para poder captar el interés de los estudiantes, realizar caminatas de descripción guiadas, juegos de acciones y participar en concursos de creaciones de esta forma se eleva la dimensión contenido del lenguaje oral.

Se recomienda a las docentes que se debe aplicar nuevas estrategias pedagógicas las cuales son necesarias para mejorar el proceso de enseñanza de los niños y niñas, ala vez comprometiéndose a llevar o realizar recursos didácticos que ayuden o sirvan como estrategias para el desarrollo de sus clases.

Que la institución educativa revitalice con estrategias didácticas y a la vez seguir creando proyectos que ayuden a los procesos de aprendizaje de los niños (as), como recursos del aprendizaje y dinámicas generadoras por grupos para el logro de aprendizaje significativo en los niños de 5 años de educación inicial de las instituciones.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

ÍNDICE DE SESIONES DEL PROGRAMA

SESIÓN 1	Aprendo a escribir mi nombre
SESIÓN 2	Lateralidad
SESIÓN 3	Grueso y delgado
SESIÓN 4	Largo y corto
SESIÓN 5	Grande mediano y pequeño
SESIÓN 6	Aprendo a contar
SESIÓN 7	Jugamos al lobo

Anexos: SÍNTESIS OPERATIVA GRÁFICA DEL PROGRAMA

TITULO APLICACIÓN DE UN PROGRAMA "APRENDO JUGANDO"

PARA MEJORAR EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN

ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA INICIAL N° 256 IRAZOLA - PUCALLPA 2020

I. Denominación: Aplicación De Un Programa "Aprendo Jugando" Para Mejorar El Desarrollo Del Aprendizaje En Estudiantes De 5 Años Del Nivel Inicial De La Institución Educativa Inicial N° 256 Irazola - Pucallpa 2020

II. Datos generales:

2.1.Organiza:

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

2.2.Dirección:

Facultad de Educación: ULADECH

2.3.Ciudad: Pucallpa

2.4.Tipo de gestión: Privada

2.5. Institución educativa: N° 256 Irazola - Pucallpa

2.6. Duración del proyecto final:

2.6.1. INICIO : 19-03-19

2.6.2. TÉRMINO : 15-06-19

2.7.Responsable del proyecto:

Katy Ramirez Tenazoa

III. Fundamentación:

Para definir el programa se tuvo en cuenta a los siguientes autores como:

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE - 2005) indicó que los programas y proyectos para sectores específicos pueden efectuar contribuciones significativas en apoyo de los resultados de desarrollo de un país, cuando se administran sistemáticamente para los resultados y el desempeño (p.73).

En tal sentido, también Walsh (2005) detalló que los *“Programas del desarrollo de autoconcepto estos programas parten de la noción que existe una relación directa entre autoestima y aprendizaje. En sí, contribuyen a fortalecer el autoconcepto del alumno por medio de la incorporación curricular de unidades que subrayen contribuciones de su grupo étnico como parte importante de la riqueza histórico cultural de la nación”* (p. 21).

Según los autores los efectos que causan los programas son muy significativos por sus beneficios que brindan en el sector donde son aplicados.

Así también Pérez (2006) manifestó que *“los programas son documentos elaborados minuciosamente que se dan para, prevenir mejorar e intervenir después de haber identificado una dificultad y ayudar a solucionarla. Un programa debe ser elaborado por personal que domina el contenido ya que es un documento técnico donde consta de objetivos, acciones orientadas al servicio brindado. Da respuesta a las notas de todo el procedimiento como la planeación de metas, previsión, clasificación, dispone de medios, se encarga de la aplicación, el control y la valoración del mismo”* (p.180).

Por su parte la Federación Internacional de Sociedades de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja (2010) indicó que un programa:

“Es un conjunto de proyectos coordinados que se ejecutan para lograr objetivos específicos con arreglo a parámetros de tiempo, costo y desempeño definidos. Los programas destinados a lograr una meta común se agrupan en una entidad común (plan nacional, operación, alianza, etc.)” (p.13).

3.1. Bases legales:

- Constitución Política del Perú.
- Ley Universitaria N° 30220
- Ley N° 28044 Ley General de Educación, su modificatoria Ley N°28123 y
- Reglamentos de la Ley General aprobados por los D.S. N° 06, 013, 015, 22 del 2004; y, 002, 009, 013, del 2005.
- Ley N° 27942, Ley de prevención y sanción del hostigamiento sexual.

3.2. Bases teóricas:

3.2.1. Bases pedagógicas

Desde el puesto de la perspectiva pedagógico, los estudiantes son el centro de la enseñanza aprendizaje por lo tanto debe de ser agradable y despertar el interés y que mejor haciéndola mediante juegos que es lo que más les gusta y estimular el interés por el área donde tienen mayor dificultad que es la matemática enfocada principalmente en la resolución de problemas para cobrar mayor significado aplicándolo directamente a situaciones de la vida real para que ellos sientan mayor satisfacción para asimilarla partiendo de sus saberes previos y relacionarla con algo nuevo.

A través del desarrollo de esta investigación aspiramos contribuir al mejoramiento de los aprendizajes y desarrollo de las capacidades y habilidades.

3.2.2. Bases psicológicas.

Considerando mejorar el desarrollo de aprendizajes en el área de tutoría en estudiantes y donde los integrantes estén comprometidos con el logro que se pretende alcanzar con éxito y ser líderes en la región de Ucayali, por lo tanto, el programa efectivo de orientación está basados en las teorías del desarrollo humano (Borders y Drury, 1992). Así, durante los años que dura la formación escolar, los estudiantes pasan por varias etapas evolutivas (infancia, niñez, adolescencia), y a partir de sus características y necesidades, los tutores pueden y deben orientar su labor para responder a ellas y obtener beneficios para sus estudiantes su desarrollo psicológico y mental pertinente hacer una aclaración con respecto a la noción de desarrollo humano que aquí se maneja, la misma que asume un enfoque desde el ciclo vital del individuo.

IV. Justificación

Desde el punto de vista práctico, esta investigación abarcó puntos de interés para todo docente cuya motivación fue ayudar, facilitar y desarrollar capacidades, habilidades en la resolución de problemas matemáticos a través del juego. Así mismo asintió a los responsables de su realización de relatar el discernimiento y vivencias en materia de investigación científica. Los resultados servirán como referente para posteriores estudios, a la vez ser fuente de consulta para personas interesadas en el tema.

V. Objetivos estratégicos:

¿En qué medida la aplicación del programa aprendió jugando mejoran la capacidad de conocimiento de los niños de la I.E. Irazola – Pucallpa 2020?

¿En qué medida la aplicación del programa aprendió jugando mejoran la capacidad de conocimiento de principios de aprendizaje de los niños de la I.E. Irazola – Pucallpa 2020?

¿En qué medida la aplicación del programa aprendió jugando mejoran la capacidad de conocimiento de preparación de los niños de la I.E. Irazola – Pucallpa 2020?

¿En qué medida la aplicación del programa aprendió jugando mejoran la capacidad de conocimiento de los juegos de los niños de la I.E. Irazola – Pucallpa 2020?

VI. Metas

Aplicación De Un Programa "Aprendo Jugando" Para Mejorar El Desarrollo Del Aprendizaje En Estudiantes De 5 Años Del Nivel Inicial De La Institución Educativa Inicial N° 256 Irazola - Pucallpa 2020, se ha seleccionado de acuerdo a las condiciones de cada alumno que presentan los alumnos.

VII. Del régimen académico del pie

El dictado de sesiones - talleres y el inicio del programa de capacitación se desarrolla a base cuatro dimensiones los cuales están orientadas a mejorar el logro de competencias de los estudiantes 5 Años Del Nivel Inicial De La Institución Educativa Inicial N° 256 Irazola - Pucallpa 2020, requieren mejorar el aprendizaje de cada uno de los niños.

7.1. Del dictado de sesiones - talleres.

Se realizará en el local de Institución educativa Inicial N° 256 de Pucallpa, de conformidad al plan o temas, los cuales serán desarrollados, colaborativo sistémico de manera:

Presencial. Los medios que se utilizan son el Internet, skype, proyector multimedia, pizarra y los materiales serán: el libro digital, diapositivas, enlaces de Internet, vídeos, proyecto de la línea de investigación, ejercicios para mejorar el desarrollo del aprendizaje del área en dicha institución educativa.

7.2. Del inicio:

La aplicación del programa será realizada en el día y las horas programadas previa evaluación del docente tutor y dirección de la Institución educativa.

7.3. Temas por dimensiones e indicadores de intervención educativa con estrategias didácticas

Dimensiones	Indicadores	Sesiones constructivas
Intervención educativa 1: competencia cognitiva	SESIÓN 1	Aprendo a escribir mi nombre
	SESIÓN 2	Lateralidad
	SESIÓN 3	Grueso y delgado
Intervención educativa 2: Competencia práctico	SESIÓN 4	Largo y corto
	SESIÓN 5	Grande mediano y pequeño
	SESIÓN 6	Aprendo a contar
	SESIÓN 7	Jugamos al lobo

VIII. Propuesta del docente:

Para la ejecución del Programa aprendo jugando, se considera la utilización de estrategias didácticas sobre la base del desarrollo del enfoque socio cognitivo,

considerando sesiones orientadas a la construcción de logro de aprendizajes de la asignatura.

El desarrollo de las sesiones se apoya básicamente en la explicación, escenificación que realiza el investigador en mejorar el logro de competencias de estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 256 Irazola, entre las que tenemos:

- a) Presentación.
- b) Desarrollo
- c) Cierre

Asimismo, se ha adoptado los procesos de desarrollo de las capacidades de modelo constructivista teniendo en consideración como; de Ausubel y Vygotsky y Piaget y la secuencia del recorrido es:

- a) Motivación
- b) Recuperación de saberes previos.
Generación de conflictos
- c) cognitivos
- d) Procesamiento de la información.
- e) Reflexión sobre el aprendizaje.
- f) Evaluación.

IX. Monitoreo y evaluación

9.1. Monitoreo

Es una estrategia del programa aprendo jugando, que adopta todas las acciones de una investigación cualitativa, por lo que se anotará todas las situaciones ocurridas durante el proceso de tratamiento de la variable independiente, para ello, se tendrá una ficha

de seguimiento de cada participante dentro y fuera de su entorno. En la actualidad, se hace seguimiento a mejorar el logro de competencias de estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 256 Irazola

9.2.Evaluación:

Corresponde a ésta fase la evaluación del proceso y la evaluación de resultados. Lo importante de la evaluación radica de ser holístico, permanente durante las actividades que desempeña como docente para mejorar el logro de competencias de estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 256 Irazola

X. Bibliografía:

- Ackoff (1953). Planteamiento del problema: objetivos, preguntas de investigación y justificación del estudio. Recuperado de http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/pluginfile.php/62125/mod_resources/content/0/documentos_actividades/planteamiento_problema.pdf.
- Alvarado, G y Erazo (2013). En su Tesis de maestría titulada “Programa basado en el método Polya en la resolución de problemas matemáticos de estructura multiplicativa en los estudiantes del 6° de primaria en la institución educativa N°2013 – Los olivos.
- Balestrini, M. (2003). *Cómo se Elabora el Proyecto de Investigación*. (3ª ed.) Caracas, Venezuela: Editorial Consultores Asociados.
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O. (2008). *Escuela Infantil Platero y Yo*, Lima.

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

TEMA: Aprendo a escribir mi nombre

COMPETENCIAS POR ÁREAS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
COMUNICACIÓN	COMPRENSIÓN ORAL	Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral	Hace preguntas lo que le interesa saber.
MATEMÁTICA	NÚMEROS Y RELACIONES	Identifica características perceptuales, forma, tamaño.	Identifica y describe características perceptuales personas, objetos en situaciones de la vida diaria.

ACTIVIDAD	TIEMPO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Rutina		Saludo Bienvenida Recepción de los niños		
“Aprendo a escribir mi nombre”	45 min	<p>INICIO:</p>  <p>Se inicia con una canción: MI NOMBRE (Melodía :Campanero) Aprendemos, aprendemos A escribir, a escribir</p>	<p>Papel bond</p> <p>Hojas impresas</p> <p>Tapas de botellas</p> <p>Plumones</p>	Lista de cotejo

		<p style="text-align: center;">El nombre de EMMA// Se escribe así//</p> <p>Responden interrogantes: ¿De qué habla la canción? ¿Qué vamos a escribir? ¿Les gusta la canción?</p> <p>DESARROLLO: Observan una lámina del abecedario reconoce e identifica las letras de su nombre. ¿Qué observan? ¿Cuántas letras hay? ¿Reconocen alguna letra? ¿Qué forma tiene? ¿Qué letras encontraron de su nombre? Cada niño(a) dice su nombre y la profesora escribe en el papelote luego con palmadas separan en sílabas:</p> <div data-bbox="587 1317 965 1653" data-label="Image"> </div> <p>CARLOS = CAR- LOS</p> <p>ELISA = E - LI - SA</p>	plastilina	
--	--	--	------------	--

		<p>Se forma grupo de trabajo para realizar un juego:</p> <p>EL CARPINTERO</p> <p>Llego el carpintero =Profesora Trayendo que = Niños Una carta = Profesora Para quien = Niños Para los niños = Profesora Para todos los que están con zapatos negros y así continua el juego con otros objetos. Con las tarjetas léxicas juegan formando los nombres de sus compañeros Recortan letras del periódico y forman su nombre y pegan en una hoja Juegan agrupándose: Los niños (as) que sus nombres empiezan con la misma letra agruparse, el que lo hace más rápido tendrá su premio Reconoce cuantos</p>  <p>sonidos tiene su nombre con palmadas con los pies, silbato.</p>		
--	--	---	--	--

		<p>CIERRE: En una hoja bond se dibuja cada niño (a) luego escribe su nombre.</p> <p>Preguntar a los niños (as): ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Fue fácil o difícil?</p>		
--	--	---	--	--

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

REPASAMOS POR ENCIMA DE LOS PUNTOS MI NOMBRE

MARIANA

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

https://www.google.com/search?biw=1920&bih=937&tbm=isch&sa=1&ei=K4oFXduEDoGy5wL5zJKgBA&q=Aprendo+a+escribir+mi+nombre+para+colorear&oq=Aprendo+a+escribir+mi+nombre+para+colorear&gs_l=img.3...33083.33083..33923...0.0.0.386.386.3-1.....0. 2j1..gws-wiz-img.s7mb7hgXqSI#imgcr=7QOIP7ykBhjegM:

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

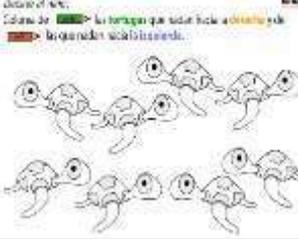
TEMA: Lateralidad

COMPETENCIAS POR AREAS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	<p>-Desarrollo de la Psicomotricidad. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.</p>	<p>Explora sus posibilidades de movimiento con todo su cuerpo vivenciando de manera autónoma el ritmo; pasos cortos, saltando, corriendo, etc. En desplazamientos, coordinación ojo, mano, pie y equilibrio postural.</p> <p>Adquiere progresivamente dominio de su lateralidad conociendo derecha izquierda de su cuerpo.</p>	<p>Señala las partes gruesas y finas de su cuerpo en sí mismo.</p> <p>Explora las posibilidades de movimiento con todo su cuerpo a través de desplazamientos.</p> <p>Conoce su derecha, izquierda a través del juego.</p>

ACTIVIDAD	TIEMPO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Rutina		<p>Saludo Bienvenida Recepción de los niños</p>		
		<p>INICIO: Se inicia la actividad mediante una canción: VEN QUE TE VOY A ENSEÑAR Mano derecha adelante Mano derecha atrás Mano derecha adelante Y la nuevo sin parar</p>		<p>Lista de cotejo</p>

<p>“Lateralidad</p> 	<p>45min</p>	<p>Gira, gira sin salirte del lugar</p> <p>Ven que te voy a enseñar</p> <p>¿De qué habla la canción? ¿Cuántos lados tiene nuestro cuerpo? ¿Qué muevo sin parar?</p> <p>Coloquen la mano derecha en la pierna izquierda, etc.</p> <p>DESARROLLO: Los niños pegan siluetas en la pizarra teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora (coloca los animales al lado izquierdo, y las frutas al lado derecho)</p> <p>Se realiza el juego</p>  <p>cierra la mano derecha y abre la mano izquierda. Da saltos con el pie derecho y luego con el pie izquierdo.</p> <p>CIERRE:</p>		
--	---------------------	---	--	--

	<p>Colorea de verde las tortugas que nadan hacia la derecha y de café las que nadan hacia la izquierda.</p>  <p>Preguntar a los niños (as): ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Fue fácil o difícil?</p>		
--	--	--	--

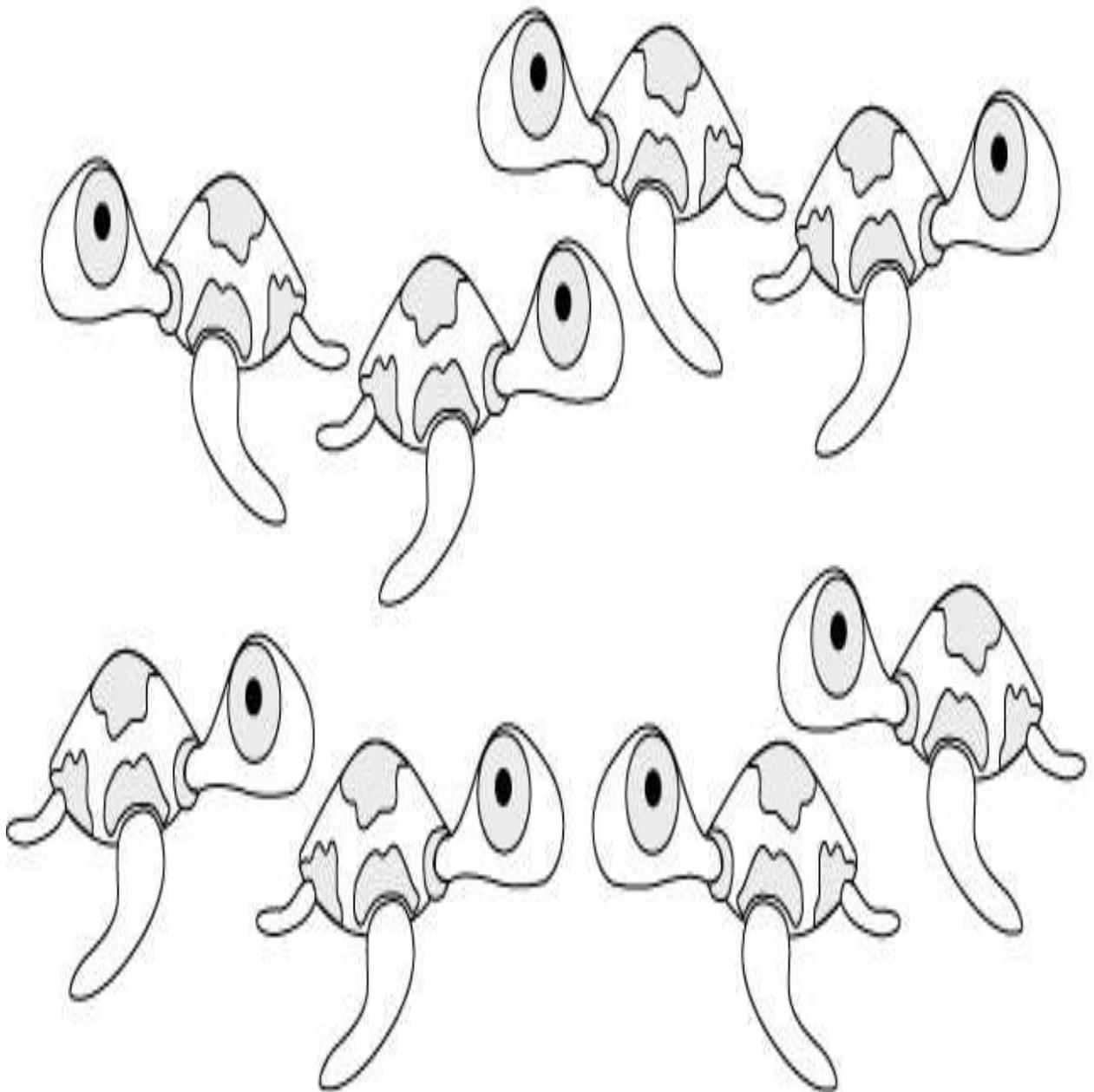


https://www.google.com/search?q=lateralidades+para+colorear&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj94erj2OziAhUqwlkKHWxtAJUQ_AUIECgB&cshid=1560643170194891&biw=1920&bih=937#imgrc=qeXNNV8xCyoxym

Decirle al niño:

tortugas

Colorea de  las **tortugas** que nadan hacia la **derecha** y de  las que nadan hacia la **izquierda**.



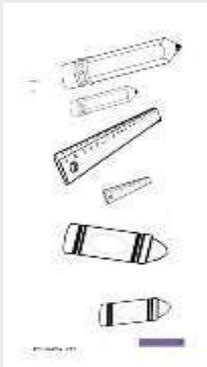
<https://www.pinterest.es/pin/355573333062087723/>

DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 3

TEMA: Grueso y delgado

COMPETENCIAS POR ÁREAS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	Desarrollo de la Psicomotricidad. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Maneja progresivamente el espacio en relación de su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo, delante, atrás.	Se ubica en el espacio arriba, abajo, delante atrás a través del juego con asistencia.
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA CREATIVAMENTE A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad para garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.

ACTIVIDAD	TIEMPO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Rutina		Saludo Bienvenida Recepción de los niños		
“Grueso y delgado”	45 min	INICIO: Proporcionamos a los niños (as) una caja con diversos elementos de diferentes grosores: Plumones, colores, palitos de chupetes, baja lengua, etc. Luego dejamos que manipulen libremente.		Lista de cotejo

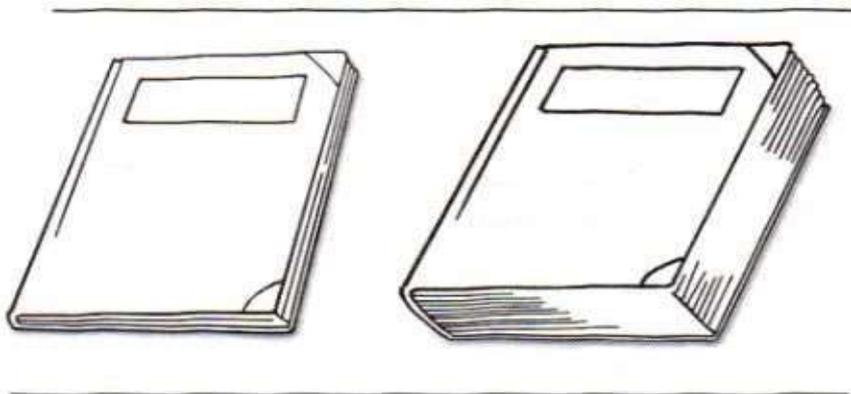
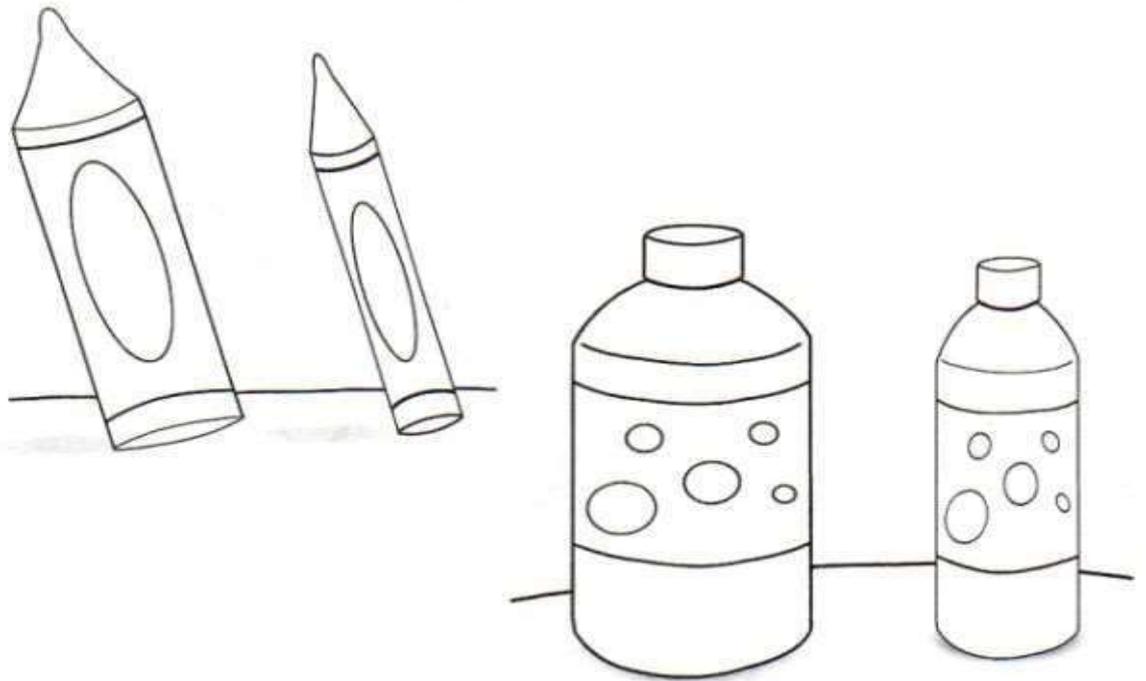
	<p>Hacemos preguntas: ¿Qué manipularon? ¿Cómo son los objetos? ¿Cuáles son delgados? ¿Cuáles son gruesos? ¿Qué otros objetos son gruesos? ¿En tu salón de clases hay objetos delgados y gruesos? ¿Cuáles son?</p> <p>DESARROLLO: Pedir a los niños (as) que busquen diversos elementos gruesos- delgados en el aula. Luego solicitarles que los muestren e indiquen cuales son gruesos y delgados. Salimos a observar arboles : Troncos gruesos y delgados</p>  <p>CIERRE: Facilitarles a los niños (as) la ficha de trabajo, pedirles que mencionen ¿Qué observan en ella? ¿Qué trabajo van a realizar? ¿Cómo lo van hacer? ¿Qué materiales van a utilizar? Luego colorea de rojo los objetos gruesos y de amarillo los objetos delgados</p>  <p>Preguntar a los niños (as): ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Fue fácil o difícil?</p>		
--	---	--	--

<https://www.google.com/search?biw=1920&bih=937&tbm=isch&sa=1&ei=AYcFXeiI-eG5wKu2ofYDQ&q=grueso+delgado+para+colorear&oq=grueso+delgado+para+co>

Grueso - delgado

Capacidad: Discrimina objetos gruesos y delgados.

1. Colorea de rojo los objetos gruesos, y de amarillo, los delgados:

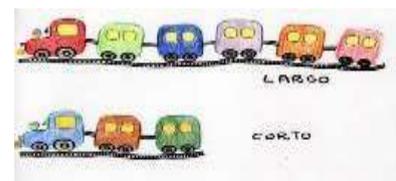


lorear&gs_l=img.3...62766.64813..65134...0.0..0.0.0.....0... 1..gws-wiz-img.GC-u3-t2Xtg#imgrc=TzJnl3ohVNe-M:

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

TEMA: Largo y corto

COMPETENCIAS POR AREAS



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
MATEMÁTICA	ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada
COMUNICACION	COMPRENDE TEXTOS	Infiere el significado de los textos escritos.	Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios imágenes.

ACTIVIDAD	TIEMPO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Rutina		Saludo Bienvenida Recepción de los niños		
“Largo y corto”	45 min	<p>INICIO: Ubicar a los niños(as) en posición e asamblea para recibir la soga larga y el otro corto. Luego preguntarles: ¿Sabes cómo se llama? ¿Son iguales o diferentes? ¿Porque? Escuchar la respuesta de los niños (as) los cuales se corroboran con las sogas y mencionan que uno es largo y otro es corto.</p> <p>DESARROLLO: Trazar una línea horizontal en el piso y pedir a los niños (as) que se coloquen detrás de ella.</p>		

Luego pedirles que caminen por las líneas trazadas adelante luego atrás. ¿Qué paso? ¿Todos los caminos son iguales? ¿Cuál será el camino más largo?
Entregar a los niños plastilina de colores pedirles armar gusanitos largos y cortos.

Jugar con los niños (as) a



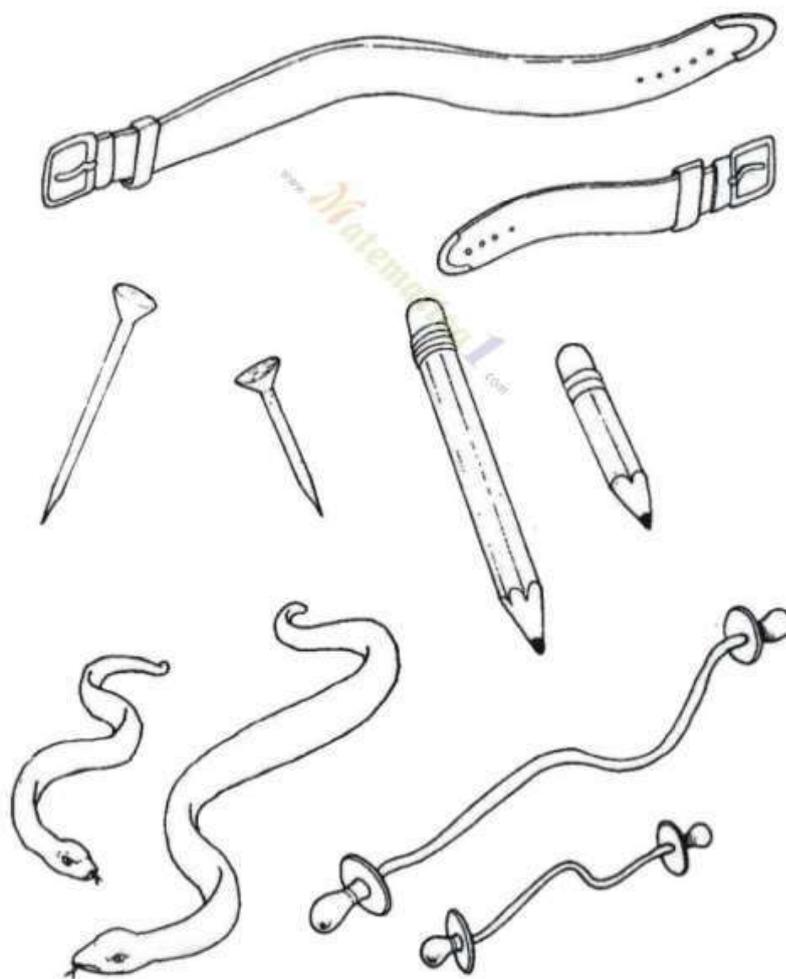
hacer trenes largos y cortos con los compañeros.

CIERRE:

Facilitarles a los niños (as) la ficha de trabajo, pedirles que mencionen ¿Qué observan en ella? ¿Qué trabajo van a realizar? ¿Cómo lo van hacer? ¿Qué materiales van a utilizar?
Luego se entrega una hoja impresa: Marca con una (X) lo que es más largo y colorea lo que es mas corto
Preguntar a los niños (as):
¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Fue fácil o difícil?

Largo - Corto

* Marca con una (X) lo que es más largo y colorea lo que es más corto.



https://www.google.com/search?biw=1920&bih=937&tbm=isch&sa=1&ei=YocFXe-gv7-fmApnxpuAI&q=largo+y+corto+para+colorear&oq=largo+y+cort+para+colorear&gs_l=img.3.0.0i7i30l2j0i7i5i30l8.184025.186509..187789..0.0..0.300.3158.2-11j1.....0....1..gws-wiz-img.0.-WFh-QFrAI0#imgc=br9pWPBr9NYCWM:

DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

TEMA: Grande mediano y pequeño

COMPETENCIAS POR AREAS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA ORALMENTE	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo

ACTIVIDAD	TIEMPO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Rutina		Saludo Bienvenida Recepción de los niños		
“Grande ,mediano, pequeño”	45 min	<p>INICIO: Salir fuera del aula para observar los árboles. Responden las interrogantes: ¿Qué observamos? ¿Todos los arboles tienen el mismo tamaño? ¿Cuántos tamaños hay para que nos sirva?</p> <p>DESARROLLO: Buscar el arbol más grande y el más pequeño .Acercarse a cada uno de ellos y ver sus características. Conversar con los niños (as) y ayudarlos a identificar sus tamaños. Pedir a los niños que traigan dos muñecas:</p>		

		<p>Uno grande y otro pequeño. Seleccionar con los niños y niñas algunos objetos grande y pequeño. Con prendas de vestir relacionamos camisa pequeña short pequeño, camisa grande short grande. Dibujar en el piso un círculo grande y otro pequeño. Reunir a los niños en el círculo grande y luego pedir que se trasladen al círculo pequeño. Orientarlos a que aprecien la diferencia del espacio, notando que todo el grupo no entra en el círculo pequeño.</p> <p>CIERRE: En hoja de trabajo colorea el animal grande y marca con (X) al animal pequeño. Exponen su trabajo.</p> <p>Preguntar a los niños (as): ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Fue fácil o difícil?</p>		
--	--	--	--	--

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

TEMA: Aprendo a contar

COMPETENCIAS POR AREAS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NUMERO Y RELACIONES	Identifica características perceptuales Agrupa personas y objetos de acuerdo a una cantidad	Identifica los números naturales asociando con objetos de su entorno por semejanza y diferencias. Agrupa una colección de objetos de acuerdo a una cantidad
COMUNICACIÓN	EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA	Desarrolla su creatividad utilizando técnicas	Disfruta del uso de diferentes materiales en el trabajo practico.

ACTIVIDAD	TIEMPO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Rutina		Saludo Bienvenida Recepción de los niños		
“Aprendo a contar”	45 min	INICIO: Se presenta a los niños (as) siluetas de los números del 1 al 10 con la misma cantidad de objetos. Los niños (as) buscan los números y lo ponen en forma correcta. Responden interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Sabían cómo se llaman estos números? ¿Para qué nos sirven estos números? ¿Pueden contar?		

		<p>DESARROLLO: Jugamos a lanzar el dado, saltamos las veces que sale en el dado, damos palmadas, silbamos, zapateamos, etc. Los niños (as) lanzan el dado y van poniendo en el papelote el número de la cantidad que sale.</p> <p>CIERRE: En hoja de trabajo colorea el animal grande y marca con (X) al animal pequeño. Exponen su trabajo.</p> <p>Preguntar a los niños (as): ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Fue fácil o difícil?</p>		
--	--	--	--	--

Nombre: _____

¿Cuántos hay?



¿Cuántos perros hay? Escribe el número al lado y colorea los dibujos.



https://www.google.com/search?biw=1920&bih=937&tbm=isch&sa=1&ei=UIoFXbu0J6yu5wKmhoidQ&q=Aprendo+a+contar+para+colorear&oq=Aprendo+a+contar+para+colorear&gs_l=img.3...109470.109470..110276.0.0..0.641.641.5-1.....0.....2j1..gws-wiz-img.OJr8HKNLv5s#imgrc=EKFRuafzgIJnaM

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

TEMA: Jugamos al lobo

COMPETENCIAS POR AREAS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA ORALMENTE	.Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	-.Se apoya en gestos y movimientos al decir algo

ACTIVIDAD	TIEMPO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Rutina		Saludo Bienvenida Recepción de los niños		
“Jugamos al lobo”	45 min	<p>INICIO: Salimos a jugar “ El lobo y los niños en el bosque” Motivamos a los niños y niñas a jugar eligiendo al compañero de su agrado / preferencia.</p> <p>DESARROLLO: Dialogamos con los niños y niñas sobre el juego realizado: ¿Cómo se sintieron? ¿Porque debemos respetarnos? Apoyados de la profesora creamos un texto: DEBEMOS SER OBEDIENTES CON NUESTROS PADRES Y MAESTRA.</p> <p>CIERRE: Se entrega una hoja impresa con la imagen de los niños jugando para colorear. Hacemos nuestro compromiso de ser niños (as) obedientes y respetuosos.</p>		



https://www.google.com/search?biw=1920&bih=904&tbm=isch&sa=1&ei=aYsFXZuHJoOz5gLm85egBA&q=la+ronda+juegoi+para+coloreas&oq=la+ronda+juegoi+para+coloreas&gs_l=img.3...83350.88328..88528. 0.0..0.553.7615.2-26j1j0j1.....0....1..gws-wiz-img.35i39j0i67j0j0i30j0i24.cnPOrMk2rr8#imgcr=vGqSfuwTBHLHdM:

Referencias bibliográficas

- Abanto, J. C. (2015). *Implementación de un programa de intervención aplicando el método de casos para desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo en los estudiantes el v ciclo de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional Federico Villarreal de Lima, 2015*. (Tesis de Maestría), ULADECH, Lima, Perú.
- Acaro, A. E. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015*. (Tesis de Titulación), ULADECH, Piura, Perú.
- Adolfo. Montenegro, I. A. (2003). *Aprendizaje y Desarrollo de las Competencias.. Investigaciones en Educación*, [S.l.], v. 4, n. 4, p. 341-346, sep. 2017. Disponible en: <<http://revistas.ufro.cl/index.php/educacion/article/view/843>>. Fecha de acceso: 28 abr. 2020
- Aebli, Hans; *Una didáctica fundada en la Psicología de Jean Piaget*, Kapelusz, Buenos Aires, 1973.
- Arias, M. (2013). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la institución educativa particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y Divino Niño Jesús N° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, en el año 2013*. (Tesis de Titulación), ULADECH, Chimbote, Perú.
- Ausebel, D; Novak, J; y Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Baquero, R. (1997) *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique

- Bisquerra, R. (2001). *¿Qué es la educación emocional? Temáticos de la escuela española*, I (1), 7-9. Barcelona: Cisspraxis.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica y del trabajo intelectual*. Lima: Ed. San Marcos.
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz
- Cruz, C., Olivares, S., & González, M. (2014). *Metodología de la investigación*
Retrieved from
<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/detail.action?docID=3227245>
- Chura, R. M. (2016). *Programa de intervención basado en metodologías activas para promover el desarrollo y uso de estrategias de aprendizaje autónomo en los estudiantes de la escuela profesional de derecho de la Universidad Los Ángeles de Chimbote – filial Juliaca – 2015*. (Maestría), Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote., Medrano Juliaca, Perú.
- Díaz, F; y Hernández, F. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México D.F; McGraw Hill Interamericana Editores, S.A.
- Esther, M. (2010). *Estrategias de comprensión lectora y producción textual*. Editorial San Marcos E.I.PL
- Fabián, G. M. (2015). *Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 821246 La Masma Cachachicajabamba 2015*. (Tesis de Titulación), ULADECH, Trujillo, Perú.
- Goncu, A., Gaskins, S. (2007). *Play and Development: Evolutionary, sociocultural, and fuctional Perspectives*. Taylor & Francis Group: New York.

- González, A. R., & Altamirano, C. Y. (2015). *Aprender jugando. Experiencias de aprendizaje mediante juegos en la Facultad de Derecho de la UdG*. Revista del Congreso Internacional de Docència Universitària i Innovació (CIDUI)(2).
- Hartley, R.E., Frank, L. K., Goldenson, R.M. (1977). *Cómo comprender los juegos infantiles*. Buenos Aires: Hormé.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Batista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw Hill.
- Hidalgo, E. (2016). *Implementación de estrategias de aprendizaje para promover el desarrollo de habilidades intelectuales en los estudiantes de la carrera profesional de educación primaria del décimo semestre de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión con sede en Villa Rica – Oxapampa 2015*. (Tesis de Maestría), UALDECH, Satipo, Perú.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* Academic Exchange Quarterly, 15(2).
- Mamani, C. L. (2016). *Programa de intervención basado metodologías activas para promover el desarrollo y uso de estrategias de aprendizaje autónomo en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Católica Los Angeles De Chimbote filial Juliaca – 2015*. (Tesis de Maestría), ULADECH, Juliaca, Perú.
- Maganto, C. (1996). *Instrumentos aplicados para la evaluación y el diagnóstico de la psicopatología infantil (volumen I y II)*. En: J. Rodríguez Sacristán (Ed.): *Manual de Psicopatología Infanto-Juvenil*. Sevilla. Secretariado de Publicaciones de la Universidad.

- Mayer, R. (2004). *Psicología de la educación: enseñar para un aprendizaje significativo*. Madrid: Pearson-Prentice Hall.
- Ministerio de Educación. *Directiva “Normas y Orientaciones para el Desarrollo del Año Escolar 2013”*.
- Millar, S. (1979). *Psicología del juego infantil*. Barcelona: Fontanella
- Moor, P. (1972). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder
- Ortega, A. (2016). *Estrategias de aprendizaje cooperativo para mejorar la expresión oral en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. “Carlos Noriega Jimenez” de Vichaycoto – 2014*. (Tesis de Titulación), ULADECH, HUánuco, Perú.
- Ocampo, T. (2009). *Lugar e importancia del juego en el aprendizaje escolar*.
- Papastergiou, M. (2009). “*Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation*”. *Computers & Education*, 52, 1-12
- Parker, A. Y. (2016). *Programa de intervención basado en metodologías activas para promover el desarrollo y uso de estrategias de aprendizaje autónomo en los estudiantes de administración de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Pucallpa – 2016*. (Tesis de Maestría), ULADECH, Pucallpa, Perú.
- Piaget, J. (2002). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pinto, R. (2013). *Metodología de la investigación*. Lima.: Ed. San Marcos. Recuperado de: <http://blog.numerosyletras.com/2009/12/lugar-e-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-escolar/comment-page-1/>

- Ríos, M. d. J. (2017). *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa” del distrito de Calleria-Ucayali, 2016.* (Tesis de Titulación), ULADECH, Pucallpa, Perú.
- Romero, M., & Turpo, O. (2012). “*Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI*”. *Revista de Educación a Distancia*, (34) 1- 22.
- Rüssel, A. (1970). *El juego de los niños.* España: Herder.
- Santillán, M. E. (2015). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba en el año 2015.* (Tesis de Titulación), ULADECH, Trujillo, Perú.
- Trelles, S. E. (2015). *Las técnicas grafo plásticas como estrategias para desarrollar la coordinación motora fina de los alumnos de 5 años de la I.E. N° 050 La Laguna - Lalaquíz” - Huncabamba – Piura – 2014.* (Tesis de Titulación), ULADECH, Piura, Perú.
- Valera, P. (2010). *El aspecto lúdico en la enseñanza.* *Revista de didáctica ELE / ISSN 1885-2211 / núm. 11, 2010 recuperado de:* http://marcoele.com/descargas/11/varela-aspecto_ludico.pdf Vallés, A. (2006). *Comprensión Lectora y Estudio Intervención Psicopedagógica.* Valencia: Promolibro.
- Vilcañaupa, G. M. (2016). *La investigación tuvo como objetivo general determinar de qué manera el programa de intervención basado en la aplicación de estrategias de aprendizaje de organización de la información bajo el enfoque*

socio cognitivo desarrolla habilidades del trabajo intelectual en los estudiantes del VIII ciclo del Centro de Idiomas de la Facultad de Ciencias Agrarias Universidad Nacional del Centro del Perú - sede Satipo, 2015. (Tesis de Maestría), ULADECH, Satipo, Perú.

Vigotsky, L. (1979). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.

ANEXOS

**ANEXO N° 1 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

Psicomotor

N.º	Nombre y apellidos de los estudiantes	camina hacia adelante y atrás - derecha	Salta	patrones con las manos	sigue indicaciones	Tocar los dedos	memoria visual	Copiar figuras	Apareamiento
1	ACAMPANA PALOMINO, Angelo	No	Si	NO	NO	Si	No	NO	NO
2	AVENDAÑO AQUINO, Alberto	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
3	BECERRA CHAVEZ, Valery Kiara	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	NO
4	COLQUICHAGUA HUAMAN,	Si	Si	Si	NO	Si	NO	Si	No
5	CRUZ LOPEZ, Estrella Luciana	No	Si	Si	No	Si	No	No	No
6	GUZMAN DÁVILA, JhossinGhael	Si	Si	Si	NO	Si	Si	Si	Si
7	LINARES PICON, SamanthaJackeline	NO	Si	NO	Si	Si	Si	Si	NO
8	LOBO GUERRER, Franco Eduardo	NO	Si	NO	Si	Si	Si	Si	No
9	LOPEZ ARIRAMA, Amparo Abigail	NO	Si	No		Si	NO	Si	Si
10	LUNA PAIMA, Leandro Leonel	Si	Si	NO	NO	Si	No	NO	NO
11	LUPERDI AGUIRRE, Segundo	No	Si	Si	NO	Si	Si	No	NO
12	PALOMINO PANDURO, Jessi Ariana	No	Si	NO	No	Si	Si	NO	Si
13	PANDURO RITTO, Danna Paola	Si	Si	NO	NO	Si	NO	NO	NO
14	RAMOS RIOS, Flavia Alexa Annet	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si
15	RODRIGUEZ VENTURA, Esly	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
16	RUIZ LOPEZ, Diana Raquel	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	NO
17	RUIZ NAVARRO, JaazielMathias	No	Si	NO	NO	Si	Si	Si	Si
18	SALAS RAMIREZ, JusstinRenno	NO	Si	No	Si	Si	Si	Si	NO
19	SALDAÑA GONZALES, Steven	NO	Si	Si	NO	Si	No	NO	NO
20	TAMAYO LOZANO, Brithany	No	Si	Si	No	Si	NO	NO	NO
21	TANANTA VERDE, Luis Leonardo	NO	Si	No	No	Si	No	No	No
22	TORREJON DUEÑAS, Leydi	No	Si	No	NO	Si	Si	NO	No
23	YUIMACHI PEREZ, David	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
24	ZUMAETA LOJA, Clara Patricia	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
25	ZEGARRA LOPEZ, Cielo	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si

Cognitivo

N.º	Nombre y apellidos de los estudiantes	Secuencia en el inglés	Repite las palabras	Busca objetos perdidos frente a	Relata un cuento corto	Observa un objeto antes de tocarlo	Cuenta los números del 1 al	Es persistente en	Repite oraciones cortas	Desarrolla relaciones espaciales
1	ACAMPANA PALOMINO,	NO	Si	Si	No	NO	Si	No	Si	Si
2	AVENDAÑO AQUINO, Alberto	NO	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
3	BECERRA CHAVEZ, Valery	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
4	COLQUICHAGUA HUAMAN,	No	Si	Si	No	Si	Si	No	NO	Si
5	CRUZ LOPEZ, Estrella Luciana	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	NO
6	GUZMAN DÁVILA,	NO	Si	Si	NO	Si	Si	Si	Si	Si
7	LINARES PICON,	Si	Si	Si	NO	Si	Si	Si	Si	Si
8	LOBO GUERRER, Franco	No	Si	Si	NO	Si	Si	Si	Si	Si
9	LOPEZ ARIRAMA, Amparo	Si	Si	Si	NO	NO	Si	Si	Si	Si
10	LUNA PAIMA, Leandro Leonel	NO	Si	Si	No	NO	Si	No	Si	Si
11	LUPERDI AGUIRRE, Segundo	NO	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si
12	PALOMINO PANDURO, Jessi	Si	Si	Si	NO	Si	Si	Si	Si	Si
13	PANDURO RITTO, Danna Paola	NO	Si	Si	NO	Si	Si	Si	Si	Si
14	RAMOS RIOS, Flavia Alexa	Si	Si	Si	NO	Si	Si	Si	Si	Si
15	RODRIGUEZ VENTURA, Esly	No	Si	Si	NO	Si	Si	NO	Si	Si
16	RUIZ LOPEZ, Diana Raquel	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
17	RUIZ NAVARRO,	NO	Si	Si	Si	NO	Si	Si	Si	Si
18	SALAS RAMIREZ,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
19	SALDAÑA GONZALES, Steven	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si
20	TAMAYO LOZANO, Brithany	NO	Si	Si	NO	NO	Si	NO	NO	NO
21	TANANTA VERDE, Luis	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
22	TORREJON DUEÑAS, Leydi	No	Si	Si	NO	Si	Si	NO	NO	NO
23	YUIMACHI PEREZ, David	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
24	ZUMAETA LOJA, Clara Patricia	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
Si	ZEGARRA LOPEZ, Cielo	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si

Social

N.º	Nombre y apellidos de los estudiantes	Es cooperativo - comunicativo	Ama sus cosas que ayuda a prosperar	Sigue las reglas	Desarrolla confianza con los	intercambia sus juguetes u otros	invita a jugar a otros niños	Consuela a otros niños diferentes
1	ACAMPANA PALOMINO, Angelo	No	NO	No	Si	Si	Si	No
2	AVENDAÑO AQUINO, Alberto	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
3	BECERRA CHAVEZ, Valery Kiara	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
4	COLQUICHAGUA HUAMAN,	NO	Si	Si	NO	Si	Si	NO
5	CRUZ LOPEZ, Estrella Luciana	No	No	No	NO	Si	NO	No
6	GUZMAN DÁVILA, JhossinGhael	No	NO	NO	Si	Si	Si	No
7	LINARES PICON,	Si	NO	NO	Si	Si	NO	NO
8	LOBO GUERRER, Franco Eduardo	Si	Si	Si	Si	Si	NO	Si
9	LOPEZ ARIRAMA, Amparo Abigail	Si	Si	Si	Si	Si	Si	NO
10	LUNA PAIMA, Leandro Leonel	No	NO	NO	Si	NO	NO	No
11	LUPERDI AGUIRRE, Segundo	Si	Si	NO	Si	Si	Si	Si
12	PALOMINO PANDURO, Jessi	Si	No	NO	Si	Si	Si	Si
13	PANDURO RITTO, Danna Paola	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
14	RAMOS RIOS, Flavia Alexa Annet	Si	NO	Si	Si	Si	Si	Si
15	RODRIGUEZ VENTURA, Esly	Si	Si	Si	Si	Si	Si	NO
16	RUIZ LOPEZ, Diana Raquel	Si	No	NO	Si	Si	Si	Si
17	RUIZ NAVARRO, JaazielMathias	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
18	SALAS RAMIREZ, JusstinRenno	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
19	SALDAÑA GONZALES, Steven	Si	Si	NO	NO	NO	Si	NO
20	TAMAYO LOZANO, Brithany	NO	Si	Si	Si	Si	Si	Si
21	TANANTA VERDE, Luis Leonardo	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
22	TORREJON DUEÑAS, Leydi	NO	NO	NO	NO		NO	NO
23	YUIMACHI PEREZ, David	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
24	ZUMAETA LOJA, Clara Patricia	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
25	ZEGARRA LOPEZ, Cielo	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si

Emocional

N.º	Nombre y apellidos de los estudiantes	Construye su autonomía	Se siente satisfecho emocionalmente	Demuestra control de la ansiedad	Habla sus sentimientos en lugar de	Resuelve conflictos pacíficamente	Se identifica con su sexualidad
1	ACAMPANA PALOMINO, Angelo	NO	NO	NO	NO	NO	SI
2	AVENDAÑO AQUINO, Alberto	SI	SI	SI	SI	SI	SI
3	BECERRA CHAVEZ, Valery Kiara	SI	SI	SI	NO	SI	SI
4	COLQUICHAGUA HUAMAN, Michel	NO	NO	SI	NO	SI	SI
5	CRUZ LOPEZ, Estrella Luciana	NO	NO	SI	NO	NO	SI
6	GUZMAN DÁVILA, JhossinGhael	NO	NO	NO	SI	SI	SI
7	LINARES PICON, SamanthaJackeline	NO	SI	SI	NO	SI	SI
8	LOBO GUERRER, Franco Eduardo	NO	SI	SI	NO	SI	SI
9	LOPEZ ARIRAMA, Amparo Abigail	NO	NO	NO	NO	SI	SI
10	LUNA PAIMA, Leandro Leonel	NO	NO	NO	NO	NO	SI
11	LUPERDI AGUIRRE, Segundo	SI	SI	NO	NO	SI	SI
12	PALOMINO PANDURO, Jessi Ariana	SI	SI	NO	NO	SI	SI
13	PANDURO RITTO, Danna Paola	SI	SI	SI	NO	NO	SI
14	RAMOS RIOS, Flavia Alexa Annet	SI	NO	NO	NO	SI	SI
15	RODRIGUEZ VENTURA, Esly Noelia	SI	SI	SI	NO	SI	SI
16	RUIZ LOPEZ, Diana Raquel	SI	SI	SI	NO	NO	SI
17	RUIZ NAVARRO, JaazielMathias	SI	SI	SI	SI	SI	SI
18	SALAS RAMIREZ, JusstinRenno	SI	SI	SI	SI	SI	SI
19	SALDAÑA GONZALES, Steven	NO	NO	NO	NO	NO	SI
20	TAMAYO LOZANO, Brithany Abigail	SI	SI	SI	SI	SI	SI
21	TANANTA VERDE, Luis Leonardo	SI	SI	SI	SI	SI	SI
22	TORREJON DUEÑAS, Leydi Elizabeth	NO	NO	NO	NO	NO	SI
23	YUIMACHI PEREZ, David	SI	SI	SI	SI	SI	SI
24	ZUMAETA LOJA, Clara Patricia	SI	SI	SI	SI	SI	SI
25	ZEGARRA LOPEZ, Cielo	Si	Si	Si	Si	Si	Si

Psicomotor

N.º	Nombre y apellidos de los estudiantes	camina hacia adelante y atrás -	brinca	patrones con las manos	sigue a ones	Tocar los dedos	memoria visual	Copiar figuras	Apareamiento
1	ACAMPANA PALOMINO,	no	S	Si	Si	Si	No	Si	Si
2	AVENDAÑO AQUINO, Alberto	No	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si
3	BECERRA CHAVEZ, Valery	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si
4	COLQUICHAGUA HUAMAN,	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	No
5	CRUZ LOPEZ, Estrella Luciana	No	S	Si	No	Si	No	No	No
6	GUZMAN DÁVILA, Jho	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si
7	LINARES PICON,	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si
8	LOBO GUERRER, Franco	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	No
9	LOPEZ ARIRAMA, Amparo	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si
10	LUNA PAIMA, Leandro Leonel	Si	S	Si	Si	Si	No	Si	Si
11	LUPERDI AGUIRRE, Segundo	No	S	Si	Si	Si	Si	No	Si
12	PALOMINO PANDURO, Jessi	No	S	Si	No	Si	Si	Si	Si
13	PANDURO RITTO, Danna Paola	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si
14	RAMOS RIOS, Flavia Alexa Annet	Si	S	Si	Si	Si	No	Si	Si
15	RODRIGUEZ VENTURA, Esly	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	No
16	RUIZ LOPEZ, Diana Raquel	No	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si
17	RUIZ NAVARRO, JaazielMathias	No	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si
18	SALAS RAMIREZ, JusstinRenno	Si	S	No	Si	Si	Si	Si	Si
19	SALDAÑA GONZALES, Steven	Si	S	Si	Si	Si	No	Si	Si
20	TAMAYO LOZANO, Brithany	No	S	Si	No	Si	Si	Si	Si
21	TANANTA VERDE, Luis	Si	S	No	No	Si	No	No	No
22	TORREJON DUEÑAS, Leydi	No	S	No	Si	Si	Si	Si	No
23	YUIMACHI PEREZ, David	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si
24	ZUMAETA LOJA, Clara Patricia	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si
25	ZEGARRA LOPEZ, Cielo	Si	S	Si	Si	Si	Si	Si	Si

Cognitivo

N.º	Nombre y apellidos de los estudiantes	Secuencia en el lenguaje	repite las palabras	Busca objetos perdidos	Relata un cuento	Observa un objeto	cuanta los	Es persistente en	Repite oraciones	Desarrolla relaciones
1	ACAMPANA PALOMINO,	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si
2	AVENDAÑO AQUINO,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
3	BECERRA CHAVEZ, Valery	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
4	COLQUICHAGUA	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si
5	CRUZ LOPEZ, Estrella	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si
6	GUZMAN DÁVILA,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
7	LINARES PICON,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
8	LOBO GUERRER, Franco	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
9	LOPEZ ARIRAMA, Amparo	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
10	LUNA PAIMA, Leandro	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si
11	LUPERDI AGUIRRE,	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si
12	PALOMINO PANDURO,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
13	PANDURO RITTO, Danna	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
14	RAMOS RIOS, Flavia Alexa	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
15	RODRIGUEZ VENTURA,	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
16	RUIZ LOPEZ, Diana Raquel	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
17	RUIZ NAVARRO,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
18	SALAS RAMIREZ,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
19	SALDAÑA GONZALES,	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si
20	TAMAYO LOZANO,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
21	TANANTA VERDE, Luis	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
22	TORREJON DUEÑAS, Leydi	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
23	YUIMACHI PEREZ, David	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
24	ZUMAETA LOJA, Clara	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
25	ZEGARRA LOPEZ, Cielo	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si

Social

N.º	Nombre y apellidos de los estudiantes	Es cooperativo - comunicativo	Ama sus cosas que ayuda a prosperar	Sigue las reglas	Desarrolla confianza con los	intercambia sus juguetes u otros	invita a jugar a otros niños	Consuela a otros niños diferentes
1	ACAMPANA PALOMINO, Angelo	No	Si	No	Si	Si	Si	No
2	AVENDAÑO AQUINO, Alberto	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
3	BECERRA CHAVEZ, Valery Kiara	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
4	COLQUICHAGUA HUAMAN,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
5	CRUZ LOPEZ, Estrella Luciana	No	No	No	Si	Si	Si	No
6	GUZMAN DÁVILA, JhossinGhael	No	Si	Si	Si	Si	Si	No
7	LINARES PICON,	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
8	LOBO GUERRER, Franco Eduardo	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
9	LOPEZ ARIRAMA, Amparo Abigail	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
10	LUNA PAIMA, Leandro Leonel	No	Si	Si	Si	Si	Si	No
11	LUPERDI AGUIRRE, Segundo	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si
12	PALOMINO PANDURO, Jessi	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si
13	PANDURO RITTO, Danna Paola	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
14	RAMOS RIOS, Flavia Alexa Annet	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
15	RODRIGUEZ VENTURA, Esly	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
16	RUIZ LOPEZ, Diana Raquel	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si
17	RUIZ NAVARRO, JaazielMathias	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
18	SALAS RAMIREZ, JusstinRenno	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
19	SALDAÑA GONZALES, Steven	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
20	TAMAYO LOZANO, Brithany	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
21	TANANTA VERDE, Luis Leonardo	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
22	TORREJON DUEÑAS, Leydi	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
23	YUIMACHI PEREZ, David	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
24	ZUMAETA LOJA, Clara Patricia	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
25	ZEGARRA LOPEZ, Cielo	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si

Emocional

N.º	Nombre y apellidos de los estudiantes	Construye su autonomía	Se siente satisfecho emocionalmente	Demuestra control de la ansiedad	Habla sus sentimientos en	Resuelve conflictos	Se identifica con su sexualidad
1	ACAMPANA PALOMINO, Angelo	SI	SI	SI	NO	NO	SI
2	AVENDAÑO AQUINO, Alberto	SI	SI	SI	SI	SI	SI
3	BECERRA CHAVEZ, Valery Kiara	SI	SI	SI	SI	SI	SI
4	COLQUICHAGUA HUAMAN, Michel	SI	NO	SI	SI	SI	SI
5	CRUZ LOPEZ, Estrella Luciana	NO	NO	SI	NO	NO	SI
6	GUZMAN DÁVILA, JhossinGhael	NO	SI	NO	SI	SI	SI
7	LINARES PICON, SamanthaJackeline	SI	SI	SI	NO	SI	SI
8	LOBO GUERRER, Franco Eduardo	SI	SI	SI	NO	SI	SI
9	LOPEZ ARIRAMA, Amparo Abigail	SI	NO	SI	SI	SI	SI
10	LUNA PAIMA, Leandro Leonel	NO	SI	NO	SI	SI	SI
11	LUPERDI AGUIRRE, Segundo	SI	SI	SI	SI	SI	SI
12	PALOMINO PANDURO, Jessi Ariana	SI	SI	NO	SI	SI	SI
13	PANDURO RITTO, Danna Paola	SI	SI	SI	SI	SI	SI
14	RAMOS RIOS, Flavia Alexa Annet	SI	SI	SI	SI	SI	SI
15	RODRIGUEZ VENTURA, Esly Noelia	SI	SI	SI	SI	SI	SI
16	RUIZ LOPEZ, Diana Raquel	SI	SI	SI	SI	SI	SI
17	RUIZ NAVARRO, JaazielMathias	SI	SI	SI	SI	SI	SI
18	SALAS RAMIREZ, JusstinRenno	SI	SI	SI	SI	SI	SI
19	SALDAÑA GONZALES, Steven	SI	SI	NO	NO	SI	SI
20	TAMAYO LOZANO, Brithany Abigail	SI	SI	SI	SI	SI	SI
21	TANANTA VERDE, Luis Leonardo	SI	SI	SI	SI	SI	SI
22	TORREJON DUEÑAS, Leydi Elizabeth	NO	SI	SI	SI	SI	SI
23	YUIMACHI PEREZ, David	SI	SI	SI	SI	SI	SI
24	ZUMAETA LOJA, Clara Patricia	SI	SI	SI	SI	SI	SI
25	ZEGARRA LOPEZ, Cielo	Si	Si	Si	Si	Si	Si



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑOR ESPECIALISTA SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. QUEDA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: *CARRERA GIRON JEMINA LIDIA*

FORMACIÓN ACADÉMICA: *UNIVERSITARIO*

CARGO ACTUAL: *DOCENTE EN ULADECH*

FECHA: *02 JUNIO, 2018*

TÍTULO DE LA TESIS: *APLICACIÓN DE UN PROGRAMA "APRENDO JUGANDO" PARA MEJORAR EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 256 IRAZOJA - PUCALPA 2018*

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización del instrumento	X		
4	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
5	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
6	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
7	Los ítems son claros y entendibles.	X		
8	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		
9	Se debe incrementar el número de ítems		X	
10	Se debe eliminar algunos ítems		X	

OBSERVACIONES:

APLICABILIDAD: SI NO

FIRMA: *[Firma]*

DNI N°: *29686683*



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑOR ESPECIALISTA SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. QUEDA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: CORDOVA BARDALES, JOEL
 FORMACIÓN ACADÉMICA: DOCTOR EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION
 CARGO ACTUAL: DIRECTOR I.E. N° 65012 WILLIAM DYER AMADIA
 FECHA: 29.1.05.12018

TÍTULO DE LA TESIS: APLICACIÓN DE UN PROGRAMA "APRENDO JUGANDO" PARA MEJORAR EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°4 REFUGIO DE ESPERANZA DE PUCALLPA, 2018

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	/		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	/		
3	Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización del instrumento	/		
4	La estructura del instrumento es adecuado.	/		
5	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	/		
6	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	/		
7	Los ítems son claros y entendibles.	/		
8	El número de ítems es adecuado para su aplicación	/		
9	Se debe incrementar el número de ítems		/	
10	Se debe eliminar algunos ítems		/	

OBSERVACIONES: NINGUNA, SE PROCEDA A SU APLICACION.

APLICABILIDAD:



FIRMA: [Firma manuscrita]

DNI N°: 05848823



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

INFORME DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO : Alfonso Saizy Iba Arce
 1.2. GRADO ALCANZADO/ESPECIALIDAD : Doctora en Administración de la Educación
 1.3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : J.F.T. "Virgen María"
 1.4. INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : Lista de cotejo - Desarrollo del Aprendizaje
 1.5. AUTOR DEL INSTRUMENTO : _____

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

N°	CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE					MINIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE				
			40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado									✓				
2	OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos										✓			
3	ACTUALIZACIÓN	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación										✓			
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica										✓			
5	SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos										✓			
6	INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de la hipótesis										✓			
7	CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y científicos										✓			
8	COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, hipótesis, variables, dimensiones, indicadores con los ítems									✓				
9	METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr la hipótesis										✓			
10	PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y adecuación al método científico									✓				

III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- a. El instrumento cumple con los requisitos para su validación
- b. El instrumento no cumple con los requisitos para su validación

V. APORTES Y SUGERENCIAS

Mejorar los indicadores (descriptivos).
No se parecen los ítems.

Luego, de revisado el documento procede a su aprobación

SI NO

Dr. Rolando Saizy Iba Arce
 Catedrático de la
 ASISTENTE CONSULTIVA

FECHA: 01 / 06 / 2018

Firma del Experto : [Firma]
 DNI N° : 00005075



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑOR ESPECIALISTA SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. QUEDA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: Alvarado Saez, Elvira América
 FORMACIÓN ACADÉMICA: Doctora en Administración de la Educación
 CARGO ACTUAL: Directora
 FECHA: 01/06/2018

TÍTULO DE LA TESIS: APLICACIÓN DE UN PROGRAMA "APRENDO JUGANDO" PARA MEJORAR EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°4 REFUGIO DE ESPERANZA DE PUCALLPA, 2018

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	✓		
3	Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización del instrumento	✓		
4	La estructura del instrumento es adecuado.		✓	
5	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
6	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
7	Los ítems son claros y entendibles.		✓	
8	El número de ítems es adecuado para su aplicación		✓	
9	Se debe incrementar el número de ítems		✓	<u>observado a falta de los enunciados</u>
10	Se debe eliminar algunos ítems		✓	<u>No se evidencian los ítems</u>

OBSERVACIONES: Actualizar y/o mejorar el instrumento.

APLICABILIDAD: SI NO

FIRMA: [Firma]
 DNI N°: 00005075

ANEXO 3 CONSTANCIA EMITIDA QUE ACREDITE LA REALIZACIÓN DEL ESTUDIO


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
FILIAL PUCALLPA.
"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

SOLICITO: "AUTORIZACIÓN PARA
REALIZAR INVESTIGACIÓN.

SEÑORA: PROF. ISABEL VELA CLAROS
DIRECTORA DE LA I.E.I. N°256 SAN ALEJANDRO - IRAZOLA.

YO KATY RAMÍREZ TENAZOA, identificado con DNI: 46031092 código modular 1807151006, estudiante de la Facultad de Educación Inicial VIII, me presento ante usted para saludarle y expresarle lo siguiente.

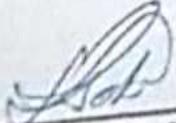
Que por motivo de realizar la investigación del curso de Tesis III en Instituciones Educativas, por lo cual solicito Autorización para desarrollar trabajo de investigación en dicho centro de estudios dirigidos a niños y niñas de 5 años de edad, que lleva por título. ALPICACIÓN DE UN PROGRAMA "APRENDO JUGANDO" PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°256 IRAZOLA - PUCALLPA 2018

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted señora directora, aceptar mi petición que espero alcanzar.

Pucallpa 22 de Octubre del 2018


KATY RAMÍREZ TENAZOA
(ESTUDIANTE INVESTIGADORA)


Prof. Isabel Vela Claro
DIRECTORA(E)



**ANEXO N° 04 BASE DE DATOS
PRE TEST**

	DESARROLLO PSICOMOTOR													DESARROLLO COGNITIVO													DESARROLLO SOCIAL													DESARROLLO EMOCIONAL																							
1	0	0	0	2	0	0	0	4	0	2	0	0	0	0	2	10	0	0	0	2	0	0	0	4	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	10	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	8	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0		00 8
2	0	4	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	10	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	2	6	0	4	0	0	0	2	0	4	0	2		00 12	
3	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	6	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	12	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	2	6	0	4	0	0	0	2	0	4	0	2		00 12		
4	0	0	0	0	0	0	0	4	0	2	0	0	0	2	0	8	0	0	0	0	2	0	4	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	10	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	8	0	4	0	0	0	0	4	0	0		00 8			
5	0	0	0	0	2	0	4	0	2	0	0	0	2	0	10	0	0	0	0	2	0	4	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	10	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	2	10	0	4	0	0	0	0	4	0	0		00 8				
6	0	0	0	0	2	0	4	0	2	0	0	0	2	0	10	0	0	0	0	2	0	4	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	10	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	8	0	4	0	0	0	0	4	0	0		00 8				
7	0	4	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	12	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	2	12	0	0	0	0	0	0	0	4	0	2	0	0	0	2	8	0	0	0	2	0	2	0	4	0	2		02 12			
8	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	0	10	0	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2	8	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	10	0	0	0	2	0	2	0	0	2		02 8				
9	0	0	0	2	0	0	0	4	0	2	0	0	0	2	0	10	0	0	0	2	0	2	0	4	0	0	0	2	0	0	0	0	12	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	8	0	4	0	0	0	2	0	4	0	2		00 12			
10	0	4	0	2	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	12	0	2	0	0	2	0	0	0	2	0	0	2	0	2	0	2	12	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	10	0	0	0	2	0	2	0	0	2		02 8					
11	0	0	0	0	2	0	4	0	2	0	2	0	2	0	12	0	2	0	0	2	0	4	0	2	0	2	0	0	0	0	2	12	0	4	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	12	0	0	0	2	0	2	0	0	2		02 8						
12	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	0	10	0	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2	8	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	10	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2		02 8				
13	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	0	10	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	0	2	12	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	10	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2		02 8					
14	0	4	0	2	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	12	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	2	0	2	0	2	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	6	0	0	0	0	0	2	0	4	0	2		02 10					
15	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	10	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	12	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	10	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2		02 8					
16	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	10	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	8	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	10	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2		02 8					
17	0	0	0	0	2	0	4	0	2	0	2	0	0	0	10	0	2	0	0	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0	0	6	0	4	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	12	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2		02 8					
18	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	8	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	8	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	10	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2		02 8					
19	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	8	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	8	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	10	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2		02 8					
20	0	0	0	2	0	0	0	4	0	2	0	2	0	2	0	12	0	2	0	2	0	4	0	0	0	0	0	0	2	0	2	12	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	8	0	4	0	0	0	0	4	0	0		00 8					
21	0	4	0	2	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	12	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	4	0	0		02 10				
22	0	0	0	2	0	2	0	4	0	2	0	0	0	2	0	12	0	0	0	2	0	0	0	4	0	0	0	0	0	2	0	2	12	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	8	0	4	0	0	0	0	4	0	0		00 8				
23	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	8	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2	0	2	12	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	6	0	0	0	2	0	2	0	4	0	0		02 10			
24	0	0	0	2	0	2	0	4	0	2	0	0	0	2	0	12	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2	10	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	2	0	0	6	0	0	0	0	2	0	4	0	2		02 10					
25	0	4	0	0	0	0	4	0	2	0	0	0	2	0	12	0	0	0	0	2	0	4	0	0	0	2	0	0	0	0	10	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	8	0	4	0	0	0	0	4	0	0		02 10						

ANEXO N° 05 TESTIMONIO FOTOGRÁFICO









