



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
TALLERES LÚDICOS PARA LA PREVENCIÓN DEL
PROBLEMA DE APRENDIZAJE EN EL AREA DE
COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA
I.E.P. CRAMER –HUAURA- HUACHO, 2021
TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACION INICIAL

AUTOR

BERNAL MORALES JACQUELINE DEL ROCIO
ORCID: 0000-0001-9436-4064

ASESOR

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR
ORCID: 0000-0002-9392-7520

HUACHO – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Bernal Morales, Jacqueline Del Rocío

ORCID: 0000-0001-9436-4064

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado.

Huacho, Perú.

ASESOR

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9392-7520

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID:0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID:0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro
Presidente.

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana
Miembro

Muñoz Pacheco, Luis Alberto
Miembro.

Alama Zarate, Erika Leonor
Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi madre, a mi hija y

A mi esposo por el gran apoyo que me

brinda siempre.

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a mi madre

Porque siempre confio en mi en terminar mi

Carrera y todo es por agradecimiento a ella.

RESUMEN

La presente investigación de “Talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cuatro años de la I.E.P. Cramer –Huaura- huacho, 2021” tiene como objetivo general demostrar que los talleres lúdicos previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E.P. Cramer Huaura huacho 2021. La investigación se desarrolló en un enfoque cuantitativo del nivel explicativo con un diseño pre- experimental ya que esta referido a un pre test y post test, la muestra que se realizó fue de 12 alumnos no probabilístico intencional, se aplicó una ficha de observación adaptado y la técnica que se utilizó fue observación. Como principales resultados se obtuvo de un valor de 0.002 de significancia, Se concluyó que los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Cramer ayudaron a prevenir el problema de aprendizaje con los talleres lúdicos; ya que el mayor porcentaje SI lograron prevenirlos a un 100% .

Palabras claves: Aprendizaje, Comunicación, Juego, Problema, Taller.

ABSTRAC

The present investigation of "Playful workshops for the prevention of the learning problem in the area of communication in children of four years of the I.E.P. Cramer -Huaura- huacho, 2021 "has the general objective of demonstrating that playful workshops prevent the learning problem in the area of communication in 4-year-old children of the I.E.P. Cramer Huaura huacho 2021. The research was developed in a quantitative approach of the explanatory level with a pre-experimental design since it is referred to a pre test and post test, the sample that was carried out was 12 intentional non-probabilistic students, a observation sheet adapted and the technique used was observation. As main results, a significance value of 0.002 was obtained. It was concluded that the 4-year-old boys and girls of the I.E.P. Cramer helped prevent the learning disability with playful workshops; since the highest percentage IF managed to prevent them 100%.

Keywords: Learning, Communication, Game, Problem, Workshop.

CONTENIDO

1 Título de la tesis.....	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimientos y dedicatoria.....	iv
5. Resumen.....	v
6. Contenido.....	vii
7. Índice de tablas y gráficos.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	3
2.1. Antecedentes	3
2.2. Bases teóricas	7
2.2.1. Taller.....	7
2.2.1.1 Taller lúdico.....	8
2.2.1.2 Secuencia del taller	9
2.2.1.3 Dimensiones	9
2.2.1.4 El juego.....	10
2.2.1.5 Tipos de juego	10
2.2.2 Problemas de Aprendizaje	11
2.2.2.1 Teorías de aprendizaje y su relación con problemas de aprendizaje	12
2.2.2.2 Pistas Para Detectar Problemas De Aprendizaje	13

2.2.2.3 Características Del Problema De Aprendizaje	13
2.2.2.4 Dimensiones	14
III. HIPÓTESIS.....	15
IV. METODOLOGÍA.....	16
4.1 Diseño de la Investigación	16
4.2. El universo y muestra.....	17
4.3. Definición y Operacionalización de Variables.....	18
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	19
4.5. Plan de Análisis.....	20
4.6. Matriz de consistencia.....	21
4.7. Principios éticos	22
V. RESULTADOS.....	23
5.1 Resultados	23
5.2. Análisis de los resultados	30
VI. CONCLUSIONES	34
Aspectos complementarios	35
Referencias Bibliográficas	36
Anexos	40

INDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1: Distribución de la Población de la Institución Educativa Particular Cramer – Huacho	17
Tabla 2: Muestra de niños y niñas de 4 años.....	17
Tabla 3: Distribución de frecuencias y porcentajes del Problema de Aprendizaje en el pre test.....	23
Tabla 4: Aplicar talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación	25
Tabla 5: Porcentajes de los Problemas de aprendizaje en el pos test	27
Tabla 6: Comparación de los resultados del pre test y pos test en la prevención del problema de aprendizaje.....	28
Tabla 7: Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	29
Figura 1: Porcentajes del Nivel de Problemas de Aprendizaje en el pre test.....	23
Figura 2: Porcentajes de la aplicación de talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje en el area de comunicación.....	25
Figura 3: Porcentajes del nivel de problemas de aprendizaje en el pos test.	27
Figura 4: Comparación del pre test y pos test del problema de aprendizaje.....	28

I. INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa Particular Cramer se observó que los niños de 4 años presentan un nivel de problema de aprendizaje reducido, sin embargo necesitan priorizar el área de comunicación tanto como el habla, la escritura y la lectura, por ello se realizó los talleres lúdicos como herramientas para que el niño y niña de manera organizada, participe en un trabajo ya sea manual o intelectual en su entorno cultural, donde se puede observar que el niño va a mejorar su comunicación y además de su lenguaje.

Es necesario que los padres de familia se involucren con los niños no solo en casa sino también en el aula, para que familiaricen y mejorar la socialización, así de esa manera poder estimular al niño lo que se realiza en aula, conllevar a sus casas y seguir motivándolos, así teniendo un tiempo estimado y ellos se puedan sentir muy queridos, sentir el apoyo y poder tener un buen desarrollo cognitivo y educativo; por ello se hizo un taller lúdico para el desenvolvimiento de los niños, se plantea el siguiente enunciado del problema ¿Cuáles son los talleres lúdicos que previenen los problemas de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cuatro años de la I.E.P. Cramer –Huaura- Huacho, 2021?, para dar respuesta se plantea los objetivos, el Objetivo General: Demostrar que los talleres lúdicos si previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación de los niños y niñas de la Institución Educativa Particular CRAMER, provincia Huacho, 2021. Objetivos Específicos: Describir como los talleres lúdicos previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación que presenta los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, provincia HUACHO, 2021, a través de un pre test. Aplicar talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación que problema de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, Provincia Huacho, 2021. Evaluar como los talleres lúdicos

previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación que presentan en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, Provincia de Huacho, 2021, a través de un post test. Establecer una comparación de los resultados del pre test y post test en la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Cramer provincia Huacho, 2021.

Se justifica dicho trabajo de investigación el taller lúdico ayuda a identificar y conocer los problemas de aprendizajes de esta manera conlleva que cada taller tiene un logro para el niño en sus diferentes habilidades. **Justificación Teórica:** La investigación que conlleva a las diferentes perspectivas de los alcances teóricos y conceptuales acerca de talleres lúdicos y aprendizaje en el área de comunicación en su desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial. **Justificación Práctica:** Desde la perspectiva práctica la investigación se justifica por defender el desarrollo cognitivo, valorativo y conductual en los niños y niñas durante el periodo pre escolar de esta manera se ayuda el desarrollo integral, que busca explicar la utilidad y la importancia del uso de los talleres lúdicos para la estimulación de la pronunciación donde intervienen en el proceso aprendizaje los docentes padres y niños.

Justificación Metodológica: Desde la perspectiva metodológica nos conlleva a los métodos, procedimientos, materiales e instrumentos que utilizamos en la investigación y el taller que se realiza obteniendo resultados significativos en la investigación.

El presente trabajo de investigación se plantea la siguiente metodología de tipo cuantitativo ya que se asignó un valor a la variable, según Hernández y otros investigadores se define como la investigación cuantitativa a la recolección para probar la hipótesis con base y análisis estadísticos. (Hernández, 2017), la técnica utilizada fue la observación y como instrumento la ficha de observación.

Se concluye que en la prueba de wilconxon existe una significancia equivalente a $p=0.002$ siendo este menor a $\alpha=0.05$ por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. El taller lúdico si previene significativamente la el problema de aprendizaje del área de comunicación de los niños de 4 años de la Institución Educativa CRAMER –Huaura-Huacho, 2021.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Gutiérrez & Diez (2018), en la ciudad de Madrid, en su investigación “la conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades”, el objetivo principal fue analizar las relaciones existentes entre el aprendizaje de la escritura y las habilidades que favorecen la conciencia fonológica y por otro lado, concretarlas relaciones que se producen distintas etapas del proceso de construcción de la escritura y los niveles de conciencia fonológica respecto al desarrollo evolutivo del niño en las primeras edades; en ese estudio se consideró el método hipotético deductivo, de todo tipo básico y de nivel descriptivo correlacional, el diseño correlacional que ha permitido esclarecer los factores que explican el aprendizaje, la población estuvo conformada por 166 alumnos de diferentes centros públicos y concertados con edades comprendidas entre los 4 y los 6 años. Los resultados obtenidos ponen de manifiesto las relaciones existentes entre los niveles de conciencia fonológicas y el proceso evolutivo del niño en el aprendizaje de la escritura en estas edades, así como el hecho de la que la edad de 4 años es un momento propicio para el inicio de la enseñanza de la escritura y que la edad de 5 años es el periodo en el que el aprendiz se encuentra más capacitado para la adquisición de esta habilidad lingüística

Sánchez (2019) en la país de Chile elaboró un estudio sobre las estrategias pedagógicas empleadas por maestras de kínder y prekínder en Chile con respecto a la conciencia fonológica, cuyo objetivo fue analizar su desarrollo, aplicó cuestionarios como instrumento para recolectar datos dirigidos a dichas maestras. El tipo de investigación fue exploratoria, de enfoque cualitativo, diseño etnográfico, es decir teórico, práctico y participativo, cuyos resultados indican que se debe mejorar las estrategias y variedad de tareas que permitan un eficaz desenvolvimiento fonológico.

Álvarez & Mogollón (2018) en Colombia la investigación titulada “Problemas de aprendizaje en el grado transición” en Colombia en su objetivo debido a los numerosos problemas presentados en las aulas de clase se pretende como objetivo general, caracterizar y analizar dichas dificultades, mediante los estudios relacionados a estos y describir las estrategias que los docentes utilizan para intervenir con los estudiantes de transición de colegios públicos, vinculados a la práctica pedagógica de la licenciatura en preescolar 2018 - I de la UNAC, su metodología es que se hará una investigación teórica y se consultaran una cantidad de expertos en los temas que se manejan en la investigación; se concluye que los diferentes tipos de casos de problemas de aprendizaje se pueden caracterizar y de esta manera identificar las principales causas que generan la presentación de estos tipos de problemas en los niños de las comunas.

Antecedentes Nacionales

Acero & Velasquez (2017) en su tesis “Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 363.208 barrio Laykakota de la ciudad de Puno- 2017” tuvo como objetivo determinar el nivel de contribución del taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años. Se empleo el método analítico y deductivo, el alcance de

investigación es descriptivo y correlacional. El diseño de investigación es pre experimental. El paquete estadístico que se empleó para el contribuido más en desarrollo desde las habilidades sociales avanzadas (0.40) que en habilidades básicas (0.35), puesto que las básicas, al ser elementales, de alguna manera el niño alcanzo a desarrollar. A pesar de ello, se evidencia una contribución moderada.

Tupia (2017) en su tesis titulada “Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017” de la Universidad Enrique Guzmán y Valle en su objetivo busca determinar la influencia de las actividades lúdicas en la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la Institución Educativa N° 857 del caserío de Huápalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017 en su metodología La investigación posee un enfoque cuantitativo mixto, ya que los resultados poseen características descriptivas en cuanto a la variable independiente y características cuantitativas en cuanto a la variable dependiente, según el proceso de evaluación establecido por el Ministerio de Educación y concluye con la aplicación de los juegos lúdicos ha influido significativamente en la resolución de problemas matemáticos en los alumnos de 3 y 4 años de la Institución Educativa N° 857 del nivel inicial del caserío de Huapalas - Piura, 2017, ya que los resultados obtenidos lo confirman, teniendo niveles significativos de éxito de antes de desarrollar la variable independiente se tenía el 72,0% estudiantes desaprobados a después de desarrollar la variable independiente se tuvo el 32,0% de estudiantes desaprobados, teniendo un avance positivo de 40,0% de mejoría en el grupo de investigación

Antecedentes Locales

Córdoba (2017). En su investigación: Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate- Vitarte, 2017.

Universidad Cesar Vallejo La investigación se realizó con objetivo de determinar la influencia de la aplicación de talleres de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en los niños y niñas de 3 Años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017. La investigación fue de tipo aplicada de diseño experimental de clase cuasi-experimental. Por ser una institución educativa inicial con poca cantidad de población no fue necesario la obtención de muestra especial por lo que se decidió trabajar con toda la población es decir con 60 niños de 3 años, 30 fueron grupo control y 30 grupo experimental de la institución educativa inicial Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017. Para recolectar los datos de la variable habilidades sociales se recurrió al uso de una guía de observación de educación inicial y antes de su aplicación se sometió a su validez ni su confiabilidad. El procesamiento de los datos se efectuó con el software SPSS (versión 23). Los resultados obtenidos han demostrado que: La aplicación de los talleres de las actividades lúdicas, si mejoró las habilidades Sociales en los niños y niñas de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017, ($Z=-4,320$ y $Sig.=0,000$).

Alva (2021) en la tesis titulada “El juego libre como estrategia para fortalecer los procesos básicos de las habilidades sociales en los niños del inicial n°324 Santísima niña María de Huacho”, tiene como objetivo determinar la relación del juego libre como estrategia para fortalecer los procesos básicos de socialización en los niños de inicial N.º 324 Santísima niña María de Huacho. Para lograr el desarrollo de la investigación se utilizó el diseño transversal por ser el que mejor se adapta a las diversas características y realidades que nuestros estudiantes afrontan permitiendo así cumplir con los objetivos establecidos y recolectar los datos necesarios para elaborar nuestros resultados. Tiene como conclusión la correlación entre los juegos libres, motores, destrezas y de construcción que son de buena magnitud.

Chavez & Villadeza (2021) en la tesis titulada “El juego en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños del II ciclo de la I.E.I Eusebio Arróniz Gómez- Huacho” universidad José Faustino Sánchez Carrión, en su objetivo aclarar si el juego con desarrollo en

habilidades socioemocionales en pequeños del II ciclo, IEI Eusebio Arróniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017; en su metodología se basa en una serie de procedimientos y métodos de diferentes etapas y para concluir existe la relación entre el juego y el desarrollo de las habilidades, así como el desarrollo de la empatía, del autoestima y la comunicación.

Blas (2021) en la Ciudad de Huacho en la tesis titulada “Los juegos populares en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Dulce Amanecer- Vegueta” Huacho de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión en su objetivo nos menciona Conocer la relación existente entre los juegos populares y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta; en su metodología nos dice que esta enmarcada bajo un tipo descriptiva correlacional para describir variables que se analizan, en este caso se busca conocer cuales son los juegos tradicionales que influyen en la psicomotricidad fina y llega a la conclusión que hay una relación significativa entre los juegos populares como el trompo, la canica, los yaces y la psicomotricidad fina.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Taller

Maya (1996) afirmo que un taller es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por el descubrimiento y el trabajo en equipo. Parra (2003) afirma que un taller es un lugar den el cual el niño pueda conocer o construir algo realizando conceptos cortos o concretos, y con las diferentes actividades que se muestran pueden ir mostrando su sentir y se siente el creador de todo lo que le rodea realizando diferentes estrategias didácticas. Rodríguez (2012) recalca que el taller es una estrategia para aprender, enseñar e investigar, la autora nos plantea que el taller se debe utilizar en ellos procesos de enseñanza aprendizaje, pero recordamos que también nos motiva según su investigación educativa la recolección y sistematización de información Según

Gutiérrez (2009) nos manifiesta que el taller debe permitir que sus actores (profesores y educandos) trabajen de manera ardua y conjunta para poder desarrollar un objetivo y cuyos resultados sean favorables a través de una enseñanza – aprendizaje, recordando que debe incluir espacios de reflexión y motivación que le den un espacio al niño para que pueda interactuar como parte del proceso y pueda resolver dificultades que puedan presentarse durante el taller o que el niño pueda mostrar el problema en el que se le debe ayudar como parte de su proceso.

2.2.1.1 Taller lúdico

Para Bonilla (1997), quien refuta el hecho de que lo lúdico se refiere o se relacione exclusivamente con el juego, este autor afirma que todo juego puede ser lúdico, pero que la dimensión lúdica no se reduce al juego, va más allá; según él, la lúdica es la necesidad que tiene el ser humano de expresar sus emociones, sentimientos y pensamientos a través de la risa, el grito, el llanto el goce entre otras expresiones. Díaz (2001) quien se refiere al fenómeno lúdico o a la lúdica, expresa que se manifiesta en diversas formas de expresión cultural como por ejemplo las expresiones folclóricas y artísticas, en las competencias, en el juego infantil, en los carnavales entre otros. Considera que, a través de los talleres lúdicos, se puede practicar los lenguajes simbólicos y que permiten relacionar con la comunicación verbal y no verbal que lo puede desarrollar en diferentes actividades con o la danza, el teatro, las manualidades. (Báez, 2012) En lo que se manifiesta de una actividad lúdica es cuando realizas un acto que nos hace expresar las emociones en la cual se lleva a cabo la diversión del niño el esparcimiento del lugar donde esta y el gozo y alegría que se muestra en el niño y niña (Díaz, 2001) Cuando nos referimos a un taller lúdico, es cuando buscamos estrategias didácticas que busca el desarrollo de una actividad lúdica, en la cual integra bondades pedagógicas para resolver una situación del problema a través del saber, el que hacer o interactuar con los niños quienes son los protagonistas de este caso.

2.2.1.2 Secuencia del taller

Garaga, Sica, Cirillo, Da Luz, (2006) el trabajo en grupos implica una serie de pasos:

Presentación de la actividad: Se explica a los participantes la finalidad y el aporte que hace esta metodología de aprendizaje para con los niños. Organización de los grupos: Existen varias formas de organizar los grupos de trabajo en función del tipo de actividad. se puede distinguir grupos que se realizan la misma tarea o grupos que realizan actividades distintas y más complicado. Trabajo en los grupos: Cada grupo realiza una tarea diferente pero el facilitador debe especificar claramente la tarea designada. En esta fase el docente actúa orientando, apoyando a los diferentes grupos de trabajo para mejorar la actividad. Puesta en común o plenario: Aquí nos muestra la exposición del grupo ya sea mediante papelógrafos datas, es donde muestra las conclusiones del trabajo. Sistematización de las respuestas de los participantes: es cuando se llega a la conclusión de todos los grupos y buscar realizar un solo resumen del trabajo.

2.2.1.3 Dimensiones

Planificación: Promueve el desarrollo de varios saberes: cognitivos, operativo y relacional, aprender a planificar y coordinar con otros la toma de decisiones para el desarrollo de una competencia profesional (Gareaga, Sica, Cirillo, Da Luz, 2006)

Ejecución: El facilitador, promueve, crea y sabe escuchar lo que el otro necesita, brinda respuestas de preguntas del niño, ayuda a desarrollar a las dudas de los demás, ya que facilita lo que está a su alrededor y a su alcance para el mejoramiento del desarrollo humano en el taller (Garaga, Sica, Cirillo, Da Luz, 2006)

Evaluación: El alumno se encarga de desenvolverse con su propia experiencia, busca relacionarse con los demás, con ayuda del facilitador, busca mejorar el ambiente e integrarse

al grupo para interrelacionarse, y utiliza la lista de cotejo para poder realizar la evaluación a cada integrante (Garaga, Sica, Cirillo, Da Luz 2006)

2.2.1.4 El juego

Un juego se define con una actividad de dos o más participantes en el que emplea su imaginación o herramientas para crear determinadas reglas para proporcionar la diversión. Para Piaget (citado por Montero, 2017) El autor Pugmire- Story (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este punto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

2.2.1.5 Tipos de juego

El taller se constituye por una función unidisciplinario y globalizada, en este lugar el docente enseña a los infantes diversos conocimientos; también en el se busca darle el sentido lúdico, mediante el juego

a) El juego simbólico Al juego se le caracteriza como simbólico, como su propio nombre lo dice por el manejo de símbolos, quiere decir que es más simple pero cada vez el ejercicio va a ser más difícil, a las vez en esta segunda etapa, tiene como característica el juego sensorio. motor (Burgos, 2015) así mismo explica Piaget que el juego y el desarrollo mental del niño, se basa en los elementos de la etapa que viene desarrollando por medio de experiencias, pone, un ejemplo en la que nos menciona el juego de un adulto a superado la etapa del ejercicio sensorio motor, por ello nos manifiesta que se puede generar la actividad motora y simbólica en el niño con ciertas reglas.

b) Juegos intelectuales En este juego se manifiesta que los juegos ayudan al niño de manera voluntario donde presenta el cariño, el compartir, los juegos afectivos, en donde el niño

se relaciona con los demás a desarrollarse diversos aspectos como la memoria, la imaginación, la concentración entre otros; de manera igualitaria que se muestra. (Gomez, 2019)

c) Juegos cooperativos En este juego se busca disminuir la agresividad, el enfrentamiento, pelea, en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, amistad comunicación y solidaridad; en el que los niños realicen encuentro con la naturaleza, con otros compañeros y se busca la participación de todos (Camacho, 2015) Los juegos cooperativos también nos ayudan a que los niños interrelacionen con los padres en la actividad, que haya un medio de comunicación y actividades lúdicas sin pleitos u agresiones y buscar la participación de todos, en el que se pueda hablar y llegar a una conclusión, en el que nos manifiesta (Camacho, 2015) los siguiente “técnica es el conjunto de habilidades, reglas y operaciones para el manejo de los instrumentos que auxilian al individuo en la aplicación de los métodos”

2.2.2 Problemas de Aprendizaje

Según Bravo (1991) los problemas de aprendizaje pueden ser de diversas maneras y afectan el rendimiento global del niño. El desarrollo infantil es un proceso dinámico, complejo que se sustenta en la evolución biológica, psicológica y social. En los primeros años de vida constituyen una etapa en la que se configuran las habilidades motrices, cognitiva, lingüística y sociales que permiten una interacción (Belda, 2000)

En el proceso de aprendizaje, Paín (1993) señalan tres dimensiones a biológica, la cognitiva y la social.

Ávila & Fernández (2019) consideran que el aprendizaje es un “proceso de apropiación del contenido, de la cultura y la experiencia histórico – social por medio del cual el estudiante interpreta su significado y sentido durante su formación integral a lo largo de la vida y logra un crecimiento persona” El aprendizaje es un proceso que se manifiesta por cambios

adaptativos a cada niño como una conducta individual que presenta como resultado de acuerdo a su experiencia mostrando en el aula con la sociedad (Ardilla, 1979)

2.2.2.1 Teorías de aprendizaje y su relación con problemas de aprendizaje

a) Teoría de aprendizaje de Jean Piaget En la teoría de Piaget se basa a un proceso psicogenético en el que el niño considera el desarrollo intelectual como una evolución hasta demostrar sus necesidades intelectuales superiores y que nos manifiesta un estímulo que nos genera en las actividades (Gamboa, morales & Retamal 2012). En tanto el aprendizaje ocurre como una mediación de tres invariantes funcionales: la organización de los esquemas en sistemas de orden superior, la adaptación que incluye la asimilación y la acomodación y por último el equilibrio Castaño (2004)

b) Teoría de aprendizaje de Vygotsky En la teoría de Vygotsky nos dice que el aprendizaje o contrición de conocimiento del niño se da en la interacción social, la enseñanza, que se permanezca en un ambiente real y en situaciones significativas (Severo, 2012) por tal motivo debe ser facilitadoras de conocimiento de los procesos de aprendizaje. El aporte que nos brinda esta teoría es la que los niños deben de aprender por si solos, ya que si hay una guía especializada el aprendizaje se transforma a un nivel de conocimiento superior, sin embargo, es que los niños puedan realizarlos sin ayuda, porque de tal manera si hay el apoyo, su aprendizaje serio informal, y no podríamos observar el problema de aprendizaje si es que le damos todo a la mano. (Linares, 2007)

c) Teoría de aprendizaje de Bandura En esta teoría propone que los conceptos de aprendizaje conductual o tradiciones, nos manifiesta que esta basado a nuevas conductas y aprendizajes que el niño va manifestando por 22 medio de ideas, es decir generan nuevos aprendizajes (Ferreira, 2016) Los procesos cognoscitivos es cuando el niño observa el modelo y lo retiene mentalmente y lo convierte a patrones y nuevas conductas para resolver un problema.

2.2.2.2 Pistas Para Detectar Problemas De Aprendizaje

En Los Niños Un niño con problemas de aprendizaje presenta patrones pocos usuales a la hora de percibir las cosas que nos rodean en el ambiente externo. Cuando un niño tiene problemas para procesar una información le delata el comportamiento, para ello los docentes y los padres deben estar atentos y observar frecuentemente la presencia del problema de aprendizaje que pueden ser:

- 1.- Dificultad para entender y seguir instrucciones
- 2.- Problemas para recordar lo que le dicen
- 3.- Dificultad para dominar las destrezas básicas de la lectura cuando deletrea
- 4.- Dificultad para distinguir entre la derecha y la izquierda al escribir las palabras, o números al revés, etc.
- 5.- Falta de coordinación al caminar, bailar, hacer deporte, etc.
- 6.- Facilidad de perder su objeto de material
- 7.- Dificultad para entender el concepto de tiempo, confunde el “hoy” y/o “mañana”
- 8.- tendencia a la irritación o manifiesta excitación con facilidad

2.2.2.3 Características Del Problema De Aprendizaje

Según la lista obtenida de Learning (s.f.) las característica y deficiencia de los problemas de aprendizaje son:

a) Lectura (Visión) El niño cuando tiene este problema es cuando dice palabras en voz, alta no respeta las comas ni el punto, lee la misma línea dos veces, tiene poca comprensión en la lectura, se flota y le pican los ojos, omite e invierte palabras, omite la consonante, entre otras.

A esos problemas se le conoce como la dislexia que tiene un fuerte componente en el cual los niños, presentando este problema continuo de por vida no se soluciona, pero no impide que el niño después de adulto desarrolle su vida profesional y personal.

b) Escritura Invierte y varia las letras, no deja espacio, coge el lápiz con torpeza, no tiene definido si es zurdo o diestro, tiene un pensamiento poco organizado y una postura pobre; a este problema se le llama disortografía y se define como dificultad a la hora de escribir, en aquello el diagnóstico puede venir de parte del docente en el cual puede apoyar con estrategias y conlleva de la mano con el pediatra que evalúe las distintas pruebas a realizarle. Para ello se le debe ayudar a estimularlo con cuentos tarjetas léxicas y palabras que rimen.

c) Auditivo y Verbal El niño puede presentar resfriado, alergias con frecuencia, pronuncia mal las palabras, se traban al hablar, no puede pronunciar bien la “r”, depende de otros y observa fijamente al maestro de cerca, pone la televisión y la radio con volumen alto. En este problema se debe enseñar al niño a que modere la forma de hablar para que el mismo se pueda escuchar y hacerlo a través de la enseñanza individual, por ejemplo, a modular su voz no descartar de un problema de hipoacusia o sordera, o problema del habla.

2.2.2.4 Dimensiones

Nos dice que los niños tienen habilidades que ayudan a aprender y pueden hacer que los maestros nos enseñen deliberadamente. Marzano (s.f.) estas cinco dimensiones son esenciales para un aprendizaje exitoso.

Actitudes y percepciones: Las actitudes y las percepciones afectan al niño en el aula cuando, sienten que esta muy oscura, no hay un buen ambiente en el que le motive, sino le da miedo y se sienta cohibido o tímido, no habrá buen aprendizaje y ayudara a que establezcan actitudes y percepciones positivas en el aula ni el aprendizaje.

Adquirir e integrar el conocimiento: En este aspecto importante del aprendizaje nos ayuda a adquirir nuevos conocimientos, para recaudar más información y habilidades que nos muestran para relacionar nuevos conocimientos, por medio de un modelo que nos muestran, para luego el niño mejorar, y dar forma con sus habilidades y puedan interiorizar para un mejor desempeño y que pueda dar con facilidad.

Extender y refinar el conocimiento: El aprendizaje no se detiene continua con la integración de conocimientos que desarrollan una comprensión, por medio del aprendizaje extiende su conocimiento; para ello aplican procesos de razonamiento en el cual no muestra lo siguiente: Comparación, Clasificación, Razonamiento inductivo, Construcción de apoyo y Razonamiento deductivo.

Uso significativo del conocimiento: En esta dimensión nos muestra el uso del conocimiento y el proceso de razonamiento alrededor que el niño pueda construir tareas que den sentido al uso del conocimiento, de tal manera que se de oportunidad que los alumnos den uso del conocimiento: Toma de decisiones, Soluciones de problemas, Invención, Indagación experimental y Análisis de sistemas.

III. HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis De Investigación

El Taller lúdico si previene significativamente la el problema de aprendizaje del área de comunicación de los niños de 4 años de la Institución Educativa CRAMER.

3.2 Hipótesis nula

El Taller lúdico no previene el problema de aprendizaje del área de comunicación de los niños de 4 años de la Institución Educativa CRAMER.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la Investigación

La presente investigación de este tipo cuantitativo ya que se asignó un valor a la variable, según Hernández y otros investigadores se define como la investigación cuantitativa a la recolección para probar la hipótesis con base y análisis estadísticos. (Hernández, 2017)

La presente investigación de este tipo cuantitativo ya que se asignó un valor a la variable, según Hernández y otros investigadores se define como la investigación cuantitativa a la recolección para probar la hipótesis con base y análisis estadísticos. (Hernández, 2017)

El diseño es pre experimental porque se analiza la variable con el mismo grupo no existiendo ningún tipo de control, además porque su grado de control es el mínimo, donde el investigador solo se limita a observar en condiciones naturales en un pre tes y luego se aplica pos test administrando el tratamiento experimental. (Martinez 2001)

El esquema del diseño es el siguiente:

G 01 X 02

Donde:

G: Grupo experimental

01: Pre test

X: Experimento

02: Pos test

4.2. El universo y muestra

4.2.1 Universo

Tabla 1

Distribución de la Población de la Institución Educativa Particular Cramer – Huacho

Edad	Sección	Sexo		Total
		H	M	
5 años	Única	8	9	17
4 años	Única	4	8	12
3 años	Única	5	5	10
Total		39		

4.2.2 Muestra

Según Arias (2006), la muestra sería un subconjunto de la población, es una técnica para recopilar datos para medir toda la población. (p. 83)

Tabla 2

Muestra de niños y niñas de 4 años.

Institución Educativa Particular	Grado	Sección	Nº de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Cramer	Estudiantes de 4 años	Única	4	8
Total de estudiantes			12	

- Criterios de inclusión y exclusión

Criterio de inclusión

Todos los niños de 4 años cumplieron con la muestra elaborada.

Todos los niños y niñas de 4 años aceptaron participar de la investigación a través de consentimiento informado de sus padres.

4.3. Definición y Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
TALLER LUDICO	Nos dice que un taller lúdico nos ayuda mucho para que el docente y el niño adquiera nuevas conocimientos y nuevas bases que se pueden manifestar en un entorno cultural, es un gran uso de herramienta para la mejora de la comunicación y el lenguaje del niño, usado también para el docente como canal de instrumento. (Vygotsky & Bruner s.f.)	Nos dice que es una herramienta muy importante que se basa en talleres tanto para el niño quien va a interactuar en el taller lúdico, que ayudara en su lenguaje y sus habilidades como para el docente quien pondrá las reglas y adquiera de nuevos conocimientos, mediante los diferentes juegos.	Planificación Ejecución Evaluación	El docente busca materiales con los que va a trabajar El docente propone el taller lúdico Busca el lugar del trabajo a ejecutarse El docente explica el desarrollo a realizarse El docente organiza a los niños y se les menciona el lugar donde se organizarán para el taller El docente propone una acción que relacione con la vida cotidiana para que lo analicen en el taller. El docente evalúa utilizando el instrumento adecuado (lista de cotejo) Crea situaciones para permitir comprobar si hay aprendizaje en el niño.
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE	Estos problemas de aprendizaje son los desórdenes que afectan la habilidad de una persona además que al identificarlos a tiempo nos permite ir mejorando e ir acompañandolos al ritmo de cada niño durante su etapa de enseñanza-aprendizaje, dentro y fuera del aula, como por ejemplo cuando no sabe hablar, leer o escribir; así mismo poder realizar cálculos sencillos. (Ramírez, 2011)	Nos dice en la etapa de aprendizaje de los niños y niñas es importante observarlos dentro y fuera del aula, con el propósito de identificar uno de los problemas de aprendizaje como es el buen manejo tanto de escritura, lectura y del habla de cada niño, así mismo se podrán realizar los cálculos matemáticos ya sean los más fáciles que se les pueden mostrar.	Actitudes y percepciones Adquirir en e integrar el conocimiento Extender y refinar el conocimiento Uso significativo del conocimiento	Los alumnos tienen actitudes negativas en el aula Innovar conocimientos nuevos para sus habilidades Compara Clasifica Razona Solución de problemas Toma de decisión Investigación

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

En esta técnica observación se cerciora de hechos y circunstancias en la cual nos permite observar conscientemente los hechos concretos y guardar la correlación. Entre los instrumentos se encuentra la escala de actitudes en las que se manifiesta por un conjunto de preguntas de cada variable que se tiene y que tienen una relación con los objetivos de las que se trabaja (Tamayo & Silva)

Instrumento de Recolección de datos

Ficha observación

Una ficha de observación es para la recolección de datos del investigador que requiere medir, analizar, o evaluar un objetivo específico, se puede aplicar para medir situaciones de las personas, como emociones, actividades a realizarse, la ficha de observación medimos una población establecida (Arias, 2020)

En los ítems de evaluación: SI , A VECES, NO

Validez del Instrumento

En este tipo de estudios es donde mide el grado de relación existe de dos variables unas variables Y (Taller lúdico) que depende de otra X (problemas de aprendizaje) la relación sería de investigación $Y=f(X)$, Guilford (1954) que la validez es un instrumento en la cual medimos los puntajes del test y ver dichas puntuaciones.

El instrumento de evaluación fue tomado de la tesis “Taller de Actividades Lúdicas para Mejorar la Pronunciación Oral en Niños de 3 años de la I.E.I N°. 02 “Maria Inmaculada-Abancay-2018”-Presentado por la Bach. Taype Sanchez, Mónica y Bach. Casaverde Pumacayo.

4.5. Plan de Análisis

El plan de análisis de los datos se utilizó en el programa Microsoft Excel con el fin de procesar lo datos de la aplicación de los instrumentos en un pre test de los estudios de los niños y niñas de cuatro años, deben de registrarse en una hoja de registro para tener una mejor respuesta del niño; así mismo obtener resultados para un puntaje predeterminado que afirmara su situación de un éxito o bajo rendimiento. En una situación evaluada en el ítem se aprueba con: SI, NO, A VECES.

a. Tabulación: para realizar una tabulación se debe elaborar tablas de frecuencias para tener o mostrar resultado obtenidos según los niveles que se encuentran los niños y niñas.

b. Gráficos: en ello se elabora gráficos de barras en los que muestra los resultados de la aplicación del instrumento de acuerdo al taller lúdico para la prevenir los problemas de aprendizaje.

c. Análisis estadísticos: se aplica los respectivos cálculos de acuerdo a la investigación que se realizó

d. Interpretación: se procede a explicar el proceso de evaluación que se dio a los niños mediante tablas y gráficos mostrados en sus estadísticas.

4.6. Matriz de consistencia

TITULO DE LA TESIS	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIONES	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
Talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de cuatro años de la I. E.P. Cramer 2021	¿Cuáles son los talleres lúdicos que previenen los problemas de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cuatro años de la I.E.P. Cramer – Huaura-Huacho, 2021?	Variable independiente: Talleres lúdicos	Planificación	Objetivo General	Hipótesis De Investigación El Taller lúdico si previene significativamente la el problema de aprendizaje del área de comunicación de los niños de 4 años de la Institución Educativa CRAMER.	TIPO: Cuantitativo NIVEL: Explicativo DISEÑO: Pre Experimental TECNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha De Observación
			Ejecución	Demostrar que los talleres lúdicos si previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación de los niños y niñas de la Institución Educativa Particular CRAMER, provincia Huacho, 2021		
			Evaluación	Objetivos Específicos		
		Actitudes y percepciones	Describir como los talleres lúdicos previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación que presenta los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, provincia Huacho, 2021, a través de un pre test.	Hipótesis nula El Taller lúdico no previene el problema de aprendizaje del área de comunicación de los niños de 4 años de la Institución Educativa CRAMER.	PLAN DE ANALISIS Programa De Excel Programa Spss	
		Problemas de aprendizaje	Adquirir en e integrar el conocimiento			Aplicar talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación que problema de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, Provincia Huacho, 2021.
Extender y refinar el conocimiento	Uso significativo del conocimiento	Evaluar como los talleres lúdicos previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación que presentan en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, Provincia de Huacho, 2021, a través de un post test.	Establecer una comparación de los resultados del pre test y post test en la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Cramer provincia Huacho, 2021.			

4.7. Principios éticos

En la siguiente investigación realizada en la I.E.P. Cramer se aplica los principios éticos del reglamento del código de ética por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, estos principios rigen en la investigación:

Principio de beneficencia y no maleficencia

Reducir los riesgos que pueda ocurrir en la investigación; el participante no presenta ningún riesgo físico, además se obtendrá beneficios por su participación.

Principio de justicia

Se refiere que se realizará equitativamente, y que los alumnos puedan acceder a los resultados del proyecto de investigación.

Integridad científica

Garantizar el desarrollo de la veracidad del alumno en todo el proceso sin realizar algún daño o riesgo y beneficios que puedan afectar al alumno

Cuidado del medio ambiente y respecto a la biodiversidad

Respetar el cuidado de los animales y plantas para evitar algún daño.

Protección a la persona

Proteger la dignidad seguridad e identidad de las personas que deben protegerse sus derechos fundamentales

Libre participación y derecho a estar informado

En toda investigación los participantes deben de tener libre participación de expresión por voluntad propia.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

Describir como los talleres lúdicos previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación que presenta los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, provincia HUACHO, 2021, a través de un pre test.

Tabla 3

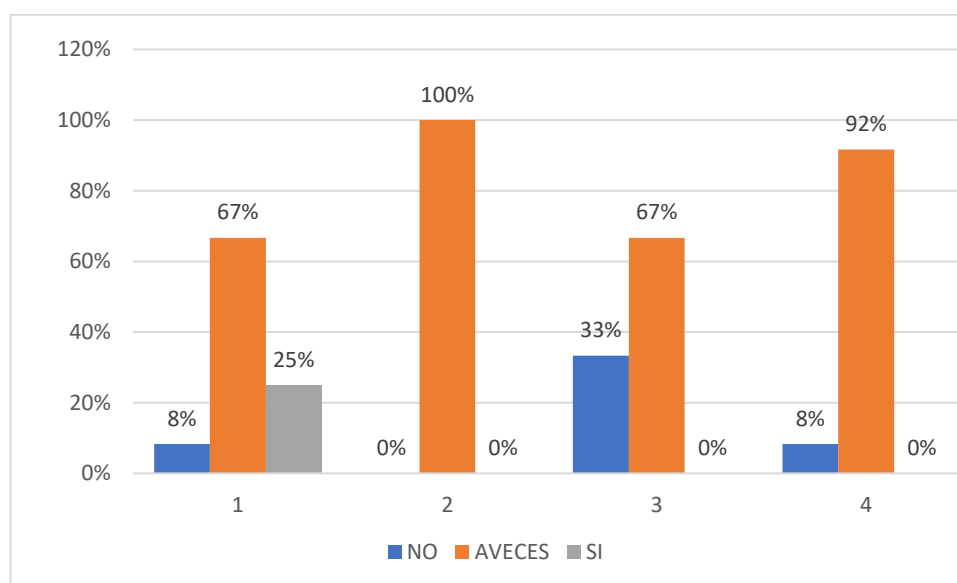
Distribución de frecuencias y porcentajes del Problema de Aprendizaje en el pre test

	Actitudes y percepciones		Adquirir e integrar el conocimiento		Extender y refinar el conocimiento		Uso significativo del conocimiento	
	f	%	f	%	f	%	f	%
NO	1	8%	0	0%	4	33%	1	8%
AVECES	8	67%	12	100%	8	67%	11	92%
SI	3	25%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Nota: base de datos

Figura 1

Porcentajes del Nivel de Problemas de Aprendizaje en el pre test



Nota: Tabla 3

En la figura 1 en la variable del problemas de aprendizaje del área de comunicación en la dimensión Actitudes y percepciones se encontró en NO un 8% en AVECES 67% y en Si 25%, ahora en la dimensión Adquirir e integrar el conocimiento se encontró en AVECES 100%, en la dimensión Extender y refinar el conocimiento en NO un 33% en AVECES 67% y en la dimensión Uso significativo del conocimiento y en SI 0%, en A VECES 92% y en NO 8%, los niños de 4 años en la Institución Educativa Particular Cramer 2021; este resultado nos permite concluir que es un gran porcentaje de problemas de aprendizaje y aquí es donde debemos de incentivar el taller lúdico, para ,mejorar el problema de aprendizaje.

Aplicar talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación que problema de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, Provincia Huacho, 2021.

Tabla 4

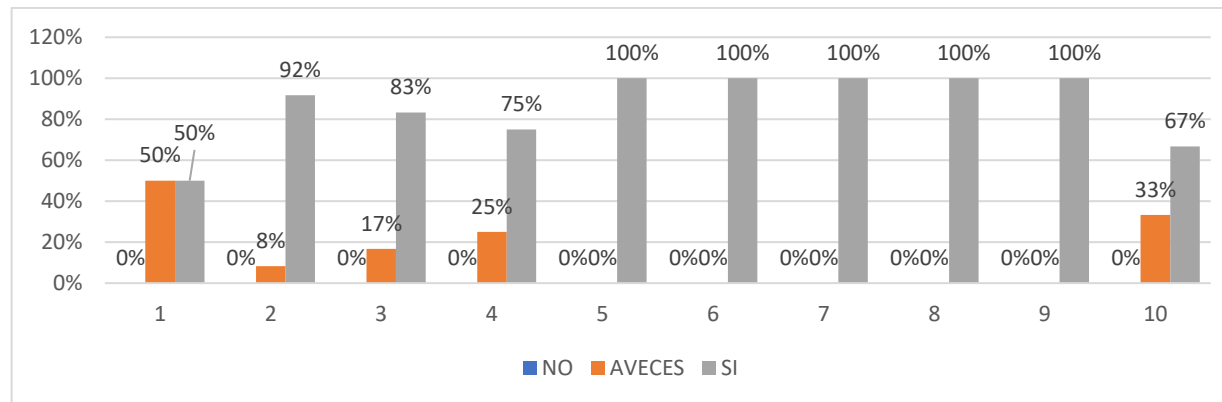
Aplicar talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación

Nivel	TALLER 1		TALLER 2		TALLER 3		TALLER 4		TALLER 5		TALLER 6		TALLER 7		TALLER 8		TALLER 9		TALLER 10			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
NO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
AVECES	6	50%	1	8%	2	17%	3	25%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	33%		
SI	6	50%	11	92%	10	83%	9	75%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	8	67%		
Total	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Nota: Base de datos

Figura 2

Porcentajes de la aplicación de talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje en el area de comunicación



Nota: Tabla 4

En la figura 2 en la aplicación de los talleres lúdicos para la prevención del problema de aprendizaje del área de comunicación se obtuvo como resultado los niños y niñas de 4 años participaron activamente con el siguiente porcentaje: El taller 1 tienen 50% SI, en el Taller 2 el 92% SI, el 8% A VECES, en el Taller 3 el 83% SI, 17% A VECES, en el taller 4 el 75% SI, 25 % A VECES, en el taller 5 100% SI, el taller 6, taller 7, taller 8, taller 9 tienen el 100% SI y en el taller 10 solo el 67% están en SI y el 33% A VECES; este resultado nos permite concluir que los niños si participan mostrando respeto en las normas del juego, comparte los materiales de la clase.

Evaluar como los talleres lúdicos previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación que presentan en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, Provincia de Huacho, 2021, a través de un post test

Tabla 5

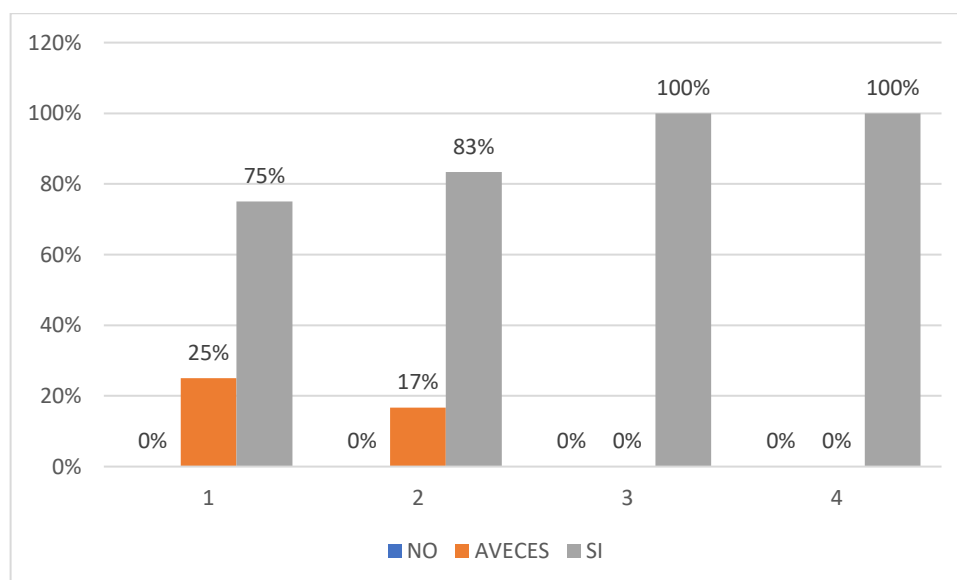
Porcentajes de los Problemas de aprendizaje en el pos test

	Actitudes y percepciones		Adquirir e integrar el conocimiento		Extender y refinar el conocimiento		Uso significativo del conocimiento	
	f	%	f	%	f	%	f	%
NO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
AVECES	3	25%	2	17%	0	0%	0	0%
SI	9	75%	10	83%	12	100%	12	100%
Total	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Nota: Base de datos

Figura 3

Porcentajes del nivel de problemas de aprendizaje en el pos test.



Nota: Tabla 5

En la figura 3 los porcentajes obtenidos en el pos test se halló en la dimensión Actitudes y percepciones se encontró en SI un 75% en AVECES 25%, ahora en la dimensión Adquirir e integrar el conocimiento se encontró en AVECES 17%, el 83% SI, en la dimensión

Extender y refinar el conocimiento en SI 100% y en la dimensión Uso significativo del conocimiento en SI 100%, en los niños de 4 años en la Institución Educativa Particular Cramer 2021; este resultado nos permite concluir que estamos evaluando y observando como los resultados van cambiando y va dando fruto de lo que se quiere realizar a prevenir el problema de aprendizaje.

Establecer una comparación de los resultados del pre test y post test en la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Cramer provincia Huacho, 2021.

Tabla 6

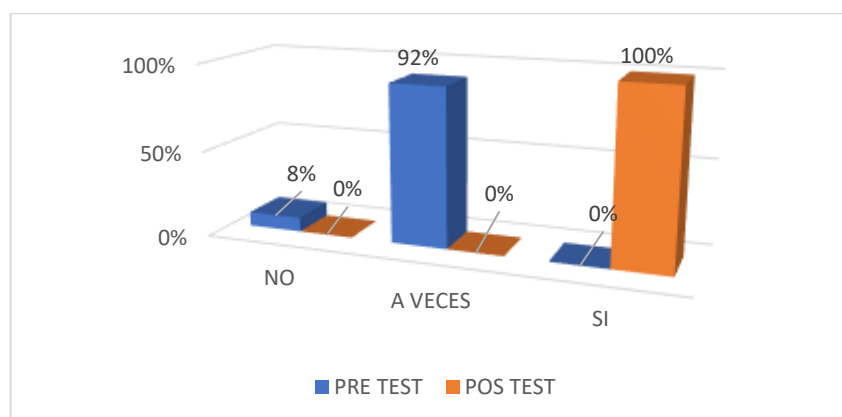
Comparación de los resultados del pre test y pos test en la prevención del problema de aprendizaje.

	PRE TES		POS TEST	
	f	%	f	%
NO	1	8%	0	0%
A VECES	11	92%	0	0%
SI	0	0%	12	100%
TOTAL	12	100%	12	100%

Nota: Base de datos

Figura 4

Comparación del pre test y pos test del problema de aprendizaje.



Nota: Tabla 6

En la figura 4 se llegó a los siguientes resultados en el pre test el 8% de niños y niñas están NO, el 92% A VECES luego de la aplicación de los talleres en el pos test resultó con un 100% en SI, esto permite concluir que si mejoran de manera significativa los talleres lúdico para la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación.

Contraste de Hipótesis

a. Hipótesis

H1:

El Taller lúdico si previene significativamente la el problema de aprendizaje del área de comunicación de los niños de 4 años de la Institución Educativa CRAMER. –Huaura- Huacho, 2021

H0:

El Taller lúdico no previene el problema de aprendizaje del área de comunicación de los niños de 4 años de la Institución Educativa CRAMER. –Huaura- Huacho, 2021

b. Nivel de significancia: 0.05 (5%)

c. Estadístico de prueba:

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES - PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	0 ^c		
	Total	12		

a. POSTES < PRETEST

b. POSTES > PRETEST

c. POSTES = PRETEST

Estadísticos de prueba ^a	
	POSTES - PRETEST
Z	-3,065 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Podemos concluir que el rango con signo de la prueba de wilconxon muestra una significancia equivalente a $p=0.002$ siendo este menor a $\alpha=0.05$ por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. El taller ludico si previene significativamente la el problema de aprendizaje del área de comunicación de los niños de 4 años de la Institución Educativa CRAMER –Huaura- Huacho, 2021.

5.2. Análisis de los resultados

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos para el objetivo general que describir como los talleres lúdicos previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación que presenta los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, provincia HUACHO, 2021, a través de un pre test. Corresponde a la prueba de hipótesis con el método de alfa de crombach obteniendo un 0,74305556 a partir de estos resultado se dice que si se puedo prevenir el problema de aprendizaje y para concluir se compara con la tesis de (Taype & Casaverde 2018) titulada“Taller de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación oral en niños de 3 años de la I.E.I. N° 02 Maria Inmaculada – Abancay – 2018, en su conclusión afirma que siendo la correlación de 0,963 con una significancia bilateral de 0,01 por lo tanto existe una relación positiva de un nivel muy alto.

Con respecto a mi primer objetivo específico de describir como los talleres lúdicos previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación que presenta los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, provincia HUACHO, 2021, a

través de un pre test. obteniéndose como resultado dimensión Actitudes y percepciones se encontró en NO un 8% en AVECES 67% y en Si 25%, ahora en la dimensión Adquirir e integrar el conocimiento se encontró en AVECES 100%, en la dimensión Extender y refinar el conocimiento en NO un 33% en AVECES 67% y en la dimensión Uso significativo del conocimiento y en SI 0%, en A VECES 92% y en NO 8%. Sánchez (2019) en la país de Chile elaboró un estudio sobre las estrategias pedagógicas empleadas por maestras de kínder y prekínder en Chile con respecto a la conciencia fonológica, cuyos resultados indican que se debe mejorar las estrategias y variedad de tareas que permitan un eficaz desenvolvimiento fonológico. Como dice Ramírez (2011) que los problemas de aprendizaje vienen hacer los desórdenes que afectan la habilidad de una persona, es por ello que debe de aplicarse el juego lúdico para prevenir el problema de aprendizaje en el área de comunicación.

En el segundo objetivo que aplica el taller lúdico para prevenir el problema de aprendizaje en el área de comunicación en niño y niñas de 4 años de la I.E.P. Cramer – 2019, se llego a los siguientes resultados, el taller 1 tienen 50% SI, en el Taller 2 el 92% SI, el 8% A VECES, en el Taller 3 el 83% SI, 17% A VECES, en el taller 4 el 75% SI, 25 % A VECES, en el taller 5 100% SI, el taller 6,taller 7, taller 8, taller 9 tienen el 100% SI y en el taller 10 solo el 67% están en SI y el 33% A VECES; se compara con la tesis de Alva (2021) en la tesis titulada “El juego libre como estrategia para fortalecer los procesos básicos de las habilidades sociales en los niños del inicial n°324 Santísima niña María de Huacho”, tiene como conclusión la correlación entre los juegos libres, motores, destrezas y de construcción que son de buena magnitud. Asi mismo lo menciona Vygotsky & Bruner (s.f) que el taller ludico nos ayuda mucho para que el docente y además el niño llegue a un nivel alto en la adquisición de nuevos conocimientos y bases para que puedan observarse en un entorno cultural.

En el tercer objetivo específico nos dice evaluar el taller lúdico para prevenir el problema de aprendizaje en el área de comunicación en niño y niñas de 4 años de la I.E.P. Cramer – 2021, en la dimensión Actitudes y percepciones se encontró el SI un 75% en AVECES 25%, ahora en la dimensión Adquirir e integrar el conocimiento se encontró en AVECES 17%, el 83% SI, en la dimensión Extender y refinar el conocimiento en SI 100% y en la dimensión Uso significativo del conocimiento en SI 100%, se compara con la tesis de Sánchez (2019) titulada “Aplicación De Taller “Lúdico-Divertido”, Para La Mejora Del Desarrollo De Los Rincones De Aprendizaje De Los Niños Del Nivel De Educación Inicial, 2019, que los niños puedan utilizar los diferentes materiales al utilizar. cuyos resultados indican que se debe mejorar las estrategias y variedad de tareas que permitan un eficaz desenvolvimiento fonológico. Para Bonilla (1997) que todo lúdica se refiere al juego, que no se debe de reducir a solo juego sino que debe de ir mas allá de juego, debe de tener la mirada objetiva de un ser humano con necesidades, capaz de expresar sus emociones además de sus pensamientos a través de una risa.

En el cuarto objetivo específico Establecer una comparación de los resultados del pre test y post test en la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Cramer provincia Huacho, 2021. Resulta que en el pre test el 8% de niños y niñas están NO, el 92% A VECES luego de la aplicación de los talleres en el pos test resultó con un 100% en SI, se compara el resultado con Chavez & Villadeza (2021) en la tesis titulada “El juego en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños del II ciclo de la I.E.I Eusebio Arróniz Gómez- Huacho”, concluye que existe la relación entre el juego y el desarrollo de las habilidades, así como el desarrollo de la empatía, del autoestima y la comunicación. En la teoría de Vygotsky, nos dice

que el aprendizaje viene hacer una contrición del conocimiento que tiene el niño, que se da a través de la interacción social, ya sea en un ambiente real o en situaciones significativas.

En la contrastación de hipótesis se observó que si existe significancia equivalente a $p=0.002$ siendo este menor a $\alpha=0.05$ por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, como se compara en la tesis de Córdoba (2017). Titulada: Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate- Vitarte, 2017. Los resultados obtenidos han demostrado que: La aplicación de los talleres de las actividades lúdicas, si mejoró las habilidades Sociales en los niños y niñas de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017, ($Z=-4,320$ y $Sig.=0,000$). Es por ello que se resalta el uso del taller lúdico con el objetivo de prevenir el problema de aprendizaje en el área de comunicación. Según Diaz (2001) manifiesta que si nos referimos a una actividad lúdica es cuando el niño o niña realiza un acto que nos hace expresar las emociones en un lugar ya sea en la casa, escuela, etc.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que los talleres lúdicos influyó a mejorar el desarrollo de problemas de aprendizaje en los niños de 4 años de la I.E.P. Cramer – Huaura – Huacho, los talleres facilitaron que el niño pueda desenvolverse y socializarse con los demás, teniendo en cuenta que está dentro del área de comunicación en el cual permitió también desarrollarse en la escritura y lectura.

Se describió que los talleres ludico si previenen el problema de aprendizaje en el pre test, concluyendo que el mayor porcentaje se encontró en A VECES los niños presentan los problemas de aprendizaje al distinguir con facilidad el tamaño y la forma de las figuras, Hace uso de oraciones cortas y sencillas de manera correcta, que a veces tiene dificultad al articular correctamente las palabras.

Se aplicó los talleres lúdicos dieron como resultado que se pudo prevenir el problema de aprendizaje mediante los resultados mostrados con un 100% de SI Dirige los juegos grupales, Hace uso de oraciones cortas y sencillas de manera correcta.

Se evaluó a los niños en el aula mediante un post test obtuyendose un buen resultado de como los talleres lúdicos influyen y previenen el problema de aprendizaje en el área de comunicación que presentan en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular CRAMER, Provincia de Huacho, 2021.

Se estableció una comparación de los resultados del pre test y post test en la prevención del problema de aprendizaje en el área de comunicación obteniendo como resultado un 100% de participación es decir si se hizo un buen trabajo significativo con los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Cramer provincia Huacho, 2021.

Aspectos complementarios

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

A los nuevos investigadores basarse en los talleres lúdicos y fundamentar mas en el área de comunicación ya que es muy importante para el aprendizaje de los niños y niñas.

Recomendaciones desde el punto de vista practico

A la I.E.P. Cramer que continúe con los talleres lúdicos para seguir teniendo el apoyo para los niños que tienen un nivel alto de problemas de aprendizaje.

Recomendaciones desde el punto de vista académico

incentivar a los docentes a continuar con los talleres que les facilitarán tanto en sus estrategias pedagógicas para poder seguir desarrollando su nivel académico en niños y niñas es así, que el niños ya puede sociabilizarse, decir frases sencillas, etc.

Referencias Bibliográficas

Acero D. & Velasquez D. (2017) “Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 363.208 barrio Laykakota de la ciudad de Puno- 2017”.

<https://1library.co/document/zpnm1moy-taller-juegos-cooperativos-contribucion-desarrollo-habilidades-sociales-laykakota.html>

Alvarez L. & Mogollon (2018)L. La investigación titulada “Problemas de aprendizaje en el grado transición” corporación Universitaria Adventistas

<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/907/PROYECTO%20DE%20GRADO%20TRANSICION%20EN%20EL%20GRADO%20DE%20TRANSICION%20CORPORACION%20UNIVERSITARIA%20ADVENTISTAS%20RADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ausubell (2017) teoría del aprendizaje significativo

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-

[v2.pdf?Expires=1646008379&Signature=SFM1yYTqfMs2sp5GvZAX1~GO2HhWI8267bGIVKanWaIFbVb~yFb-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1646008379&Signature=SFM1yYTqfMs2sp5GvZAX1~GO2HhWI8267bGIVKanWaIFbVb~yFb-)

[KMyarYFzsewh2ijkbtWhXD5WUV1t5DrridAqYGNKZhrzQzhkEsK4naUh6uRvW3PXQun4Uxy2h-nHxtiVEhwL68eWirxsLeO4acJBwamE7xcQK7-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-KMyarYFzsewh2ijkbtWhXD5WUV1t5DrridAqYGNKZhrzQzhkEsK4naUh6uRvW3PXQun4Uxy2h-nHxtiVEhwL68eWirxsLeO4acJBwamE7xcQK7-)

[q8aTd~ensrb~mwDGsq-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-q8aTd~ensrb~mwDGsq-)

[GbMVprY6bVXXulMHJ4DRhCGJa5bgWo035z9B6UKVB8ljoNi5v3ywst14gUnt3kuF8engkyDSqUgsj9huJSkM7zrieVWzh3ITSKQ5sIDVQAvrPBCclqVl-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-GbMVprY6bVXXulMHJ4DRhCGJa5bgWo035z9B6UKVB8ljoNi5v3ywst14gUnt3kuF8engkyDSqUgsj9huJSkM7zrieVWzh3ITSKQ5sIDVQAvrPBCclqVl-)

[8engkyDSqUgsj9huJSkM7zrieVWzh3ITSKQ5sIDVQAvrPBCclqVl-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-8engkyDSqUgsj9huJSkM7zrieVWzh3ITSKQ5sIDVQAvrPBCclqVl-)

[oM2DVrLKXNWR8BV~yMUW3vaZlynsW3B3~R~VqPicEXg__&Key-Pair-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-oM2DVrLKXNWR8BV~yMUW3vaZlynsW3B3~R~VqPicEXg__&Key-Pair-)

[Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Alva R. (2021) El juego libre como estrategia para fortalecer los procesos básicos de las habilidades sociales en los niños del inicial N°324 Santísima niña María de Huacho

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/5483/Rusmery%20Alva%20Pr%C3%ADncipe.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Alvarez L. & Mogollon (2018)L. La investigación titulada “Problemas de aprendizaje en el grado transición” corporación Universitaria Adventistas

Blas M. (2021) en la tesis titulada “Los juegos populares en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Dulce Amanecer-

Vegueta” de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/5413/Blas%20Vega%2c%20Marlessa%20Noelia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chavez (2001) <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0081163/cap03.pdf>

file:///C:/Users/Jacqui/Downloads/Sanchez_2019.pdf

Chavez O. & Villadeza Y.(2021) “El juego en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños del II ciclo de la I.E.I Eusebio Arróniz Gómez” Universidad José Faustino Sánchez Carrión de Huacho

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/5334/CHAVEZ%20y%20VILLADEZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Córdoba (2017). En su investigación: Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate- Vitarte, 2017. Universidad Cesar Vallejo

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/C%c3%b3rdova_SRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cronbach, L. J (1960): Essentials or Psychological testing. New York: Harper and Row.

Guilford 1954 <https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/int88/int88b.htm>

Gutiérrez & Diez (2018). Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades en el desarrollo de la fonología

Hernandez y otros 2003 <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0081163/cap03.pdf>

Martínez, O. 2001 diseño preexperimental <https://es.slideshare.net/mfan2901/diseo-preexperimental-5110929>

Sánchez, M. (2019). Estudio de Estrategias Pedagógicas utilizadas en Experiencias de Aprendizaje orientadas al desarrollo de Conciencia Fonológica, ofrecidas por Educadoras de Párvulos de un colegio municipal de Peñalolén. (Proyecto de Aplicación Profesional para optar al grado de Magíster en Neurociencias aplicadas a la Educación) Universidad Finis Terrae, Santiago – Chile.

<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/907/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santos G. 2017 Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS, Puebla [GuadalupeSantosSanchez.pdf](#)

Tupia (2017) Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017 de la universidad Enrique Guzmán y Valle

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2263/TM%20CE-Pa%203956%20T1%20-%20Tupia%20Rodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tamayo y Silva tecvnicas e instrumentos de la recolección de datos

<http://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/23.pdf>

Unicef (2018) Aprendizaje a través del juego“

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-FoundationAprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vegueta” de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión

Anexos

Anexo 1: Consentimiento Informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La finalidad de este protocolo, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula Talleres Lúdicos Para la Prevención del Problema de Aprendizaje en el Área de Comunicación en los Niños y Niñas de 4 años de I.E.P. Cráter Huaura Huacho y es dirigido por Jacqueline Delgado Berna Morales, investigador de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: demostrar que el taller lúdico si previene el problema de aprendizaje en el área de comunicación de los niños y niñas de I.E.P. Cráter

Para ello, se le invita a participar en una investigación que le tomará 20 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, puede llamar al número 986441390 también podrá escribir al correo jacquelinebernalmorales678@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Angeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Victor FERNANDO LOZA VALLADARES

Fecha: 18-12-2021

Correo electrónico: viferlo21@hotmail.com

Firma del participante: Victor Loza

Firma del investigador (o encargado de recoger información): Jacqueline Berna

Anexo 2: Instrumentos de Evaluación

INSTRUMENTO ADAPTADO DE GAMBOA & PAREDES (2018)

ITEMS	A VECES	NO	SI
	1	2	3
VARIABLE: Taller lúdico			
PLANIFICACIÓN			
Saluda cordialmente: ¡Buenos días!, ¡buenas tardes!, ¡hola!, y ¡adiós!			
Comparte materiales de la clase			
El niño indica lo que quiere usando la palabra			
El niño aprende con facilidad las canciones			
EJECUCIÓN			
Interactúa con los objetos que tiene en la mesa			
El niño responde a preguntas sencillas sobre cuentos narrados.			
Participa de los juegos a realizarse			
Interactúa con sus compañeros			
Deja trabajar, jugar, etc., a sus compañeros sin molestarle			
EVALUACIÓN			
Empieza a dar solución a los conflictos usando el lenguaje			
Escucha cuando habla otra persona			
Respeto las normas del juego.			
Discrimina experiencias de conflicto			
Comparte materiales de la clase			

INSTRUMENTO ADAPTADO DE TAYPE & CASAVARDE (2018)

ITEMS	A VECES	NO	SI
	1	2	3
Variable: problemas de aprendizaje			
Actitudes y percepciones			
Discrimina entre iguales y diferentes los sonidos de las palabras			
Expresa estados emocionales con sus compañeros.			
Se expresa a partir de un estímulo visual			
Adquirir e integrar el conocimiento			
Hace uso de oraciones cortas y sencillas de manera correcta			
Sigue una secuencia temática			
El sonido de la estructura silábica que pronuncia el niño es correcto			
Extender y refinar el conocimiento			
Dirige los juegos grupales			
Distingue con facilidad el tamaño y la forma de las figuras			
Sigue normas acordadas o indicaciones establecidas por la docente.			
Uso significativo del conocimiento			
Hace uso de oraciones cortas y sencillas de manera correcta			
Articula correctamente las palabras			
El niño (a) Empieza a darle solución a los conflictos usando el lenguaje			

El instrumento de evaluación fue tomado de la tesis “Taller de Actividades Lúdicas para Mejorar la Pronunciación Oral en Niños de 3 años de la I.E.I N°. 02 “Maria Inmaculada-Abancay-2018”-Presentado por la Bach. Taype Sanchez, Mónica y Bach. Casaverde Pumacayo.

Anexo 3: Talleres Lúdicos

TALLER N° 1

I.E.P: “CRAMER”

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGOS CON TARJETAS LÉXICAS

OBJETIVO: INTERACTÚA CON LOS OBJETOS QUE TIENE EN LA MESA E
RELACIONA CON SUS COMPAÑEROS

SECCIÒN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra invita a los niños a sentarse y ubicarse en círculos, luego empieza con una canción de saludo “hola, hola”, luego sigue la oración, pregunta a los niños ¿Cómo está el día?	Radio
Desarrollo	Se les explica a los niños que en una mesa se pone las tarjetas léxicas, cada niño cogerá una tarjeta la voltea nombrará la imagen, ¿luego se le pregunta con que consonante empieza?, luego cogerá otra tarjeta buscando imagen igual que la primera; así sucesivamente ira pasando cada niño hasta terminar las tarjetas encontradas con sus parejas. En una hoja dibuja la consonante con la que empieza tu imagen	Tarjetas lexicas Hojas Lápiz Borrador
cierre	¿Qué aprendimos? Canción de despedida	



Taller N°2

I.E.P: “CRAMER”

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: PESCANDO ANIMALES

OBJETIVO: PARTICIPA DE LOS JUEGOS

SECCIÓN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra iniciara saludando a los niños, con la canción de saludo “una mane”, luego realizando la oración, pregunta ¿Cómo está el día?	
Desarrollo	En una piscina hay imágenes de animales en el cual los niños van a pescar y cada uno tocará uno de ellos y luego se pondrá al frente para imitar al animal que pesco, así sucesivamente cada niño ira realizando el juego	PISCINA O CAJA ANIMALES DE MUÑECO
cierre	¿Qué aprendimos? Canción de despedida	



TALLER N° 3

I.E.P: "CRAMER"

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: IDENTIFICANDO LA SILABA INICIAL

OBJETIVO: INTERACTUA CON LOS DEMAS

SECCIÒN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra invita a los niños a sentarse y ubicarse en cuadrado, luego empieza con una canción de saludo "como están", luego sigue la oración, pregunta a los niños ¿Cómo está el día?, la oración.	
Desarrollo	En una mesa ubico objetos y al frente sillas donde los niños se sentaran con unas silabas en las que identificaran el objeto con la silaba inicial, los niños se desplazaran saltando hasta el objeto y luego dejaran la silaba y regresaran con el objeto, así variaran los objetos y las silabas para los siguientes niños.	MESA SILLAS OBJETOS IMÁGENES
cierre	¿Qué aprendimos? Canción de despedida	

TALLER N° 4

I.E.P: "CRAMER"

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: IDENTIFICA LA MUSICA Y BAILA

OBJETIVO: EL NIÑO APRENDE CON FACILIDAD LAS CANCIONES

SECCIÓN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra invita a los niños a sentarse y ubicarse en círculos, luego empieza con una canción de saludo "la patita Lulu", luego sigue la oración, pregunta a los niños ¿Cómo está el día?, la oración, fecha del día	
Desarrollo	Los niños estarán de pie en el centro del aula escucharán la música, bailarán y luego mencionarán sobre que se trata, así iremos escuchando y bailando con lo puesto y luego se sentarán para ir realizando en secuencia las músicas de lo que ya se escuchó y bailo	Música sillas
cierre	¿Qué aprendimos? Canción de despedida	



TALLER N° 5

I.E.P: "CRAMER"

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: el tesoro escondido

OBJETIVO: PARTICIPA DE LOS JUEGOS A REALIZARSE

SECCIÓN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra invita a los niños a sentarse y ubicarse en círculos, luego empieza con una canción de saludo "la patita Lulu", luego sigue la oración, pregunta a los niños ¿Cómo está el día?, la oración, fecha del día	Radio
Desarrollo	Con anticipación se esconderán 4 objetos dentro y fuera del aula donde los niños tendrán que ubicarlos, luego de ello, se les explicara a los niños que hay 4 tesoros escondidos y de acuerdo a ello empezaremos el tema a realizar, pero los niños tendrán que desplazarse por diferentes lugares para ser encontrado y quienes lo encuentren tendrán un premio.	Objetos
cierre	¿Qué aprendimos? Canción de despedida	



TALLER N° 6

I.E.P: "CRAMER"

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO CON EL GLOBO

OBJETIVO: RESPETA LAS NORMAS DEL JUEGO.

SECCIÓN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra invita a los niños a sentarse y ubicarse en círculos, luego empieza con una canción de saludo "la patita Lulu", luego sigue la oración, pregunta a los niños ¿Cómo está el día?, la oración, fecha del día	
Desarrollo	Se obtiene un globo inflado, luego debajo en el suelo hay imágenes y en el volteara la imagen lanzando el globo hacia arriba pero luego, una vez que estén volteados todos los niños lo llevaran a la pizarra juntando con las otras imágenes donde rimen la silaba final	Globo Imágenes
cierre	¿Qué aprendimos? Canción de despedida	



TALLER N° 7

I.E.P: "CRAMER"

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: PISCINA DE VOCALES

OBJETIVO: EMPIEZA A DAR SOLUCIONA LOS CONFLICTOS USANDO EL LENGUAJE

SECCIÒN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra invita a los niños a sentarse y ubicarse en círculos, luego empieza con una canción de saludo "la patita Lulu", luego sigue la oración, pregunta a los niños ¿Cómo está el día?, la oración, fecha del día	
Desarrollo	En una caja hay pelotas y debajo de las pelotas están las vocales los niños buscaran y luego lo ubicaran en la pizarra de forma ordenada, así lo realizara cada niño.	
cierre	¿Qué aprendimos? Canción de despedida	



TALLER N° 8

I.E.P: "CRAMER"

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGO CON DADOS

OBJETIVO: COMPARTE MATERIALES DE LA CLASE

SECCIÒN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra invita a los niños a sentarse y ubicarse en círculos, luego empieza con una canción de saludo "la patita Lulu", luego sigue la oración, pregunta a los niños ¿Cómo está el día?, la oración, fecha del día	
Desarrollo	Tengo un dado con vocales, cada niño lanzara el dado y luego transcribirá en la pizarra la letra que le salió, de esa manera realizara cada niño.	
cierre	¿Qué aprendimos? Canción de despedida	



TALLER N°9

I.E.P: “CRAMER”

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO CON HARINA

OBJETIVO: DISCRIMINA EXPERIENCIAS DE CONFLICTO

SECCIÓN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación:se le pregunta al niño ¿Cómo se siente hoy?, cantamos la canción “Buenos días” jugamos el juego “el rey manda”, luego nos sentamos en las sillas.	Radio
Desarrollo	Cantamos la canción “las manitos”, luego se les explica el taller de hoy que trabajaran con una fuente con harina en la que el niño manipulara con su mano y formara dibujos, vocales, números, etc. Cada niño ira realizando el juego de manipular con las manos la harina.	Fuente Harina Radio
cierre	Se les preguntara: ¿Cómo se sintieron? ¿estaba suave o dura? ¿Qué aprendimos el día de hoy ? Canción de despedida	



TALLER N° 10

I.E.P: "CRAMER"

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO CON BOLITAS DE TECNOPOR

OBJETIVO: DISCRIMINA EXPERIENCIAS DE CONFLICTO

SECCIÓN: UNICA

EDAD: 4 AÑOS

DIRECTOR: VICTOR FERNANDO LOZA VALLADARES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación:se le pregunta al niño ¿Cómo se siente hoy?, cantamos la canción "Buenos días" jugamos el juego "el rey manda", luego nos sentamos en las sillas.	Radio
Desarrollo	Jugamos soplando una botella con Tecnopor para que los niños canten soplando en la botella y puedan tener mejor vocalización, sacando y metiendo la lengua.	Botella Bolitas de Tecnopor
cierre	Se les preguntara: ¿Cómo se sintieron? ¿estaba suave o dura? ¿Qué aprendimos el día de hoy ? Canción de despedida	

Anexo 4: Fotos



JUEGO CON DADOS



IDENTIFICA LA MUSICA Y BAILA



PISCINA DE VOCALES



JUGANDO CON HARINA

Anexo 5: Base de datos

PRE TEST-dependiente																						
Niño	Actitudes y percepciones			TOTAL	CATEGORIA	Adquirir e integrar el conocimiento			TOTAL	CATEGORIA	Extender y refinar el conocimiento			TOTAL	CATEGORIA	Usar significativamente el conocimiento			TOTAL	CATEGORIA		
	Discrimina entre iguales y diferentes los sonidos de las palabras	Expresa estados emocionales con sus compañeros.	Se expresa a partir de un estímulo visual			Hace uso de oraciones cortas y sencillas de manera correcta	Sigue una secuencia temática	El sonido de la estructura silábica que pronuncia el niño es correcto			Dirige los juegos grupales	Distingue con facilidad el tamaño y la forma de las figuras	sigue normas acordadas o indicaciones dadas por la docente.			Hace uso de oraciones cortas y sencillas de manera correcta	AFEREA los correcciones las palabras	El niño al Empezar a darle solución a los conflictos usando el lenguaje				
E1	2	2	1	5	A VECES	1	1	2	4	AVECES	1	1	1	3	NO	1	1	1	3	NO	15	NO
E2	1	1	1	3	NO	2	2	2	6	AVECES	2	1	2	5	A VECE	1	1	2	4	AVECES	18	AVECES
E3	2	2	1	5	A VECES	1	2	2	5	AVECES	2	1	1	4	A VECE	1	1	2	4	AVECES	18	AVECES
E4	1	1	2	4	A VECES	2	2	1	5	AVECES	2	1	1	4	A VECE	1	1	2	4	AVECES	17	AVECES
E5	3	3	3	9	SI	1	2	2	5	AVECES	1	1	3	5	A VECE	3	1	2	6	AVECES	25	AVECES
E6	3	1	1	5	A VECES	1	2	2	5	AVECES	1	1	2	4	A VECE	1	1	2	4	AVECES	18	AVECES
E7	3	3	3	9	SI	1	2	2	5	AVECES	1	1	3	5	A VECE	1	1	3	5	AVECES	24	AVECES
E8	1	2	3	6	A VECES	2	2	2	6	AVECES	2	1	2	5	A VECE	1	1	2	4	AVECES	21	AVECES
E9	2	2	1	5	A VECES	2	2	2	6	AVECES	1	1	1	3	NO	2	2	2	6	AVECES	20	AVECES
E10	3	2	3	8	SI	2	1	1	4	AVECES	1	1	1	3	NO	1	2	2	5	AVECES	21	AVECES
E11	2	2	2	6	A VECES	1	2	1	4	AVECES	1	1	1	3	NO	1	2	2	5	AVECES	18	AVECES
E12	2	2	1	5	A VECES	1	2	1	4	AVECES	2	2	1	5	A VECE	1	2	1	4	AVECES	18	AVECES

Par tort																						
Niño	Actitudes y percepciones			TOTAL	CATEGORIA	Adquirir e integrar el conocimiento			TOTAL	CATEGORIA	Extender y refinar el conocimiento			TOTAL	CATEGORIA	Usar significativamente el conocimiento			TOTAL	CATEGORIA		
	Discrimina entre iguales y diferentes los	Expresa estados emocionales con sus compañeros.	Se expresa a partir de un estímulo visual			Hace uso de oraciones cortas y sencillas de manera correcta	sigue una secuencia temática	El sonido de la estructura silábica que pronuncia el			Dirige los juegos grupales	Distingue con facilidad el tamaño y la forma de las figuras	sigue normas acordadas o indicaciones dadas por la docente.			Hace uso de oraciones cortas y sencillas de manera correcta	AFEREA los correcciones las palabras	El niño al Empezar a darle solución a los				
E1	3	3	3	9	SI	3	2	2	7	SI	2	3	2	7	SI	3	3	3	9	SI	32	SI
E2	3	3	3	9	SI	3	2	2	7	SI	2	3	2	7	SI	2	3	2	7	SI	30	SI
E3	3	3	3	9	SI	3	2	2	7	SI	2	3	3	8	SI	3	3	3	9	SI	33	SI
E4	2	2	2	6	A VECES	2	2	1	5	AVECES	2	3	3	8	SI	3	3	3	9	SI	28	SI
E5	2	2	3	7	SI	2	2	2	6	SI	2	2	2	6	SI	3	3	3	9	SI	26	SI
E6	3	3	3	9	SI	3	3	2	8	SI	2	3	3	8	SI	3	3	3	9	SI	34	SI
E7	3	3	3	9	SI	3	3	3	9	SI	2	3	3	8	SI	3	3	3	9	SI	35	SI
E8	2	2	2	6	A VECES	3	2	2	7	SI	2	2	3	7	SI	3	3	3	9	SI	28	SI
E9	2	2	3	7	SI	3	2	2	7	SI	3	3	3	9	SI	3	3	3	9	SI	31	SI
E10	2	2	2	6	A VECES	3	1	2	6	AVECES	3	3	2	8	SI	3	2	2	7	SI	27	SI
E11	3	2	3	8	SI	3	3	2	8	SI	2	3	2	7	SI	3	2	2	7	SI	30	SI
E12	2	2	3	7	SI	3	3	2	8	SI	3	2	3	8	SI	3	3	3	9	SI	32	SI