



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 DE EDUCACIÓN INICIAL DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 520 JARDINES DE
MANANTAY DE PUCALLPA, 2020

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

AUTOR

RENGIFO VÁSQUEZ, MAGALY
ORCID ID 0000-0002-5912-6658

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO
ORCID: 0000-0001-6920-6662

PUCALLPA - PERÚ
2020

EQUIPO DE TRABAJO

RENGIFO VÁSQUEZ MAGALY

ORCID ID 0000-0002-5912-6658

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

Mgr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

PRESIDENTE

Mgr. CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

MIEMBRO

Mgr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSANIA GABRIELA

MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios, por la fortaleza que me da día a día, para seguir adelante.

A mi madre Dolores de Jesús Rengifo, y mis hermanos quienes me ayudaron siempre en cada momento de mi vida, y que nunca han dejado de creer en mí. Porque son la fuente de inspiración de todos mis esfuerzos.

La Autora

AGRADECIMIENTO

A DIOS por haberme guiado e iluminado por un buen camino y que cada vez que había un obstáculo, él siempre ha estado ahí conmigo apoyándome.

Al Docente tutor investigador, por su dedicación, orientación y supervisión, que fueron de incalculable valor para la realización de este trabajo.

RESUMEN

El objetivo fue determinar la 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° 520 Jardines de Manantay Pucallpa 2020. 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 24 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 objective was to determine the application of a "Learning to Play" Program to improve the development of learning in 5-year-old students of the initial level of the Initial Educational Institution No. 520 Gardens of Manantay Pucallpa 2020. The study corresponds to a quantitative investigation of the type descriptive - application, where the variable determined the influence of the independent variable on the dependent variable. To process the data information, descriptive and inferential statistics were used, for the interpretation of the variables, according to the research objectives. For this, 24 students were shown in two stages, for the application of the program in pre test and post test. Having as an instrument the checklist. Taking as a result that most students are at the level of expected learning - highlighted, 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 playing, meaningful learning.

ÍNDICE

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.....	22
2.2.1. Aplicación de un programa “aprendo jugando”	22
2.2.1.1. Definición del programa “aprendo jugando”	23
2.2.1.2. Teorías del programa “aprendo jugando”	25
2.2.1.2.1. El Constructivismo	25
2.2.1.2.2. Aprendizaje Significativo	26
2.2.1.4. Tipos De Juego	32
2.2.1.5. Funciones del juego.....	34
2.2.1.6. Dimensiones del programa “aprendo jugando”	35
2.2.2. Desarrollo de aprendizaje	37

2.2.2.1. Breve reseña histórica de desarrollo de aprendizaje	37
2.2.2.2. Definición de desarrollo de aprendizaje	42
2.2.2.3. Teorías de desarrollo de aprendizaje	43
2.2.2.3.1. Piaget (1896-1976).	43
2.2.2.3.2. Ausubel	44
2.2.2.3.3. Vygotsky	46
1. 2.2.2.4. Dimensiones de desarrollo de aprendizaje	47
III. HIPÓTESIS	51
3.1. Hipótesis general	51
3.2. Hipótesis específica	51
IV. METODOLOGÍA	52
4.1. Diseño de la investigación	52
4.2. El universo y muestra.....	53
4.2.1. Población.....	53
4.2.2. Muestra:	53
4.3. Definición y Operacionalización de variables	55
4.4. Técnicas e instrumentos de la recolección de datos.....	56
4.4.1. Técnicas: Observación sistemática	56
4.4.2. Instrumentos:	56
4.4.3. Validez y confiabilidad del instrumento	57

4.5. Plan de análisis.....	58
4.6. Matriz de consistencia.....	59
4.7. Principios éticos	61
V. RESULTADOS	63
5.1. Resultados	63
5.2. Análisis de los resultados.....	71
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73
6.1. Conclusiones	73
6.2. Recomendaciones	74
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 1 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO	
INSTRUMENTOS PRETEST:	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO N° 02 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS;	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO N° 03 BASE DE DATOS.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO N° 05 TESTIMONIO FOTOGRÁFICO	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 01 Desarrollo Psicomotor	63
TABLA 02 Desarrollo Cognitivo	64
TABLA 03 Desarrollo Social	65
TABLA 04 Desarrollo Emocional	66
TABLA N° 05. Prueba estadística de contraste del desarrollo del aprendizaje.....	67
TABLA N° 06. Prueba de contraste entre dimensiones del desarrollo de aprendizaje.....	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO N° 01 Desarrollo Psicomotor	63
GRAFICO N° 02 Desarrollo Cognitivo	64
GRAFICO N° 03 Desarrollo Social	65
GRAFICO N° 04 Desarrollo Emocional.....	66
Gráfico N° 05. Gráfico de caja del desarrollo del aprendizaje.....	67
Gráfico N° 06. Gráfico de caja del desarrollo del aprendizaje.....	69
Gráfico N° 07. Gráfico de distribución de probabilidad del desarrollo de aprendizaje ...	69

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad educar es un proceso que demanda de muchos métodos y estrategias didácticas, puesto que ya dejamos atrás ese tipo de educación en el que un profesor escribía en la pizarra o hablaba durante horas, ese estilo de enseñanza se está dejando atrás puesto que las exigencias actuales son ardua y complicada.

Con la aparición de nuevas tecnologías, y el rápido adaptación del educando, ha originado que se den cambios en la estructura de la educación, especialmente en los métodos de enseñanza.

Estos métodos que se aplique en las instituciones educativas son extremadamente complicadas y sistemáticas; fundamentando que la enseñanza es un proceso cambiante para los alumnos, y con la inclusión de la tecnología es necesario reestructurar los estilos de aprendizajes en cual éste acumula y diversifica los esquemas de los contenidos para una mejor comprensión a partir del sentido y la referencia que esta carga, y al propio hecho de enseñar.

Como menciona UNICEF (2002), La educación de buena calidad se define según cinco dimensiones fundamentales, en las que las niñas suelen salir perjudicadas: lo que aportan los estudiantes, el entorno del aprendizaje, el contenido, los procesos y los resultados. Esta definición nos afirma que una educación de calidad debe contar con buenas escuelas, libros actuales y de calidad, buenas herramientas para los maestros, y constante capacitaciones para los mismos. Posteriormente, tiene en cuenta lo que sucede dentro y fuera de la escuela. Esta definición habla que la enseñanza sirve a la humanidad en su proceso de aprendizaje, y esto a su vez permitirá el crecimiento comunitario y del país.

Los docentes en la actualidad están mediados por la experiencia adquirida durante su labor como la misma, esto ayuda a cuestionar que se debe hacer y porque se debe hacer.

Para se ayudan de las estrategias didácticas, como las lúdicas para que fundamenten y demuestren su trabajo pedagógico.

Con respecto a eso un educador debe estar a la par de lo que la educación exige, es decir, ser competente y conocedor de la realidad problemática de los niños y de su localidad para poder aplicar las enseñanzas y los aprendizajes que exige la actual coyuntura nacional, ya que el desconocimiento del mismo hace que la planificación didáctica sea difícil. Por otro lado, sin el conocimiento y el apoyo del educador no se alcanzaría las metas trazadas de la institución, y de la misma forma las metas que propone el estado dentro de sus planes de gobierno.

A todo ello entrar la importancia de contar con estrategias como dice Rodríguez del Castillo MA. (2004). “Las estrategias son consideradas a un nivel macro o global; mientras que las tácticas se instauran en una dimensión micro o específica”. Esta definición sugiere al empleo razonable, pensativo y regulador de labores e instrucciones de orientación, instrucción, cultura y aprendizaje.

Según Díaz y Hernández, (1998). Afirman, “Que la investigación sobre estrategias de enseñanza ha abordado aspectos como el diseño y el empleo de objetivos de enseñanza, preguntas insertadas, ilustraciones, modos de respuesta, organizadores anticipados, redes semánticas, mapas conceptuales y esquemas de estructuración de textos”.

En Esta realidad que nos encontramos, y si hablamos de la educación inicial, las estrategias de aprendizaje son distintas, por que nace una necesidad, y es la de que forma el estudiante aprende más rápido, sin desperdiciar su talento, ni dejar su naturaleza de ser niño, y es que dentro de su naturaleza está el juego como parte de su desarrollo. Cuán importante entonces es que el educando entienda esto, y se proponga elaborar sus contenidos pensando en los niños y en la forma que puedan adquirir los conocimientos divirtiéndose.

Los juegos en clases, de una manera estructura para conseguir un aprendizaje en el niño, permitirá desarrollar y motivar nuevos aprendizajes de los educandos, y si se aprovecha como una oportunidad metodológica para desarrollar diferentes contenidos en clases se logrará un aprendizaje que despierte el interés por el estudio.

Azucena Caballero, (2010). Afirma. “[...] el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes”.

Al hacer uso de actividades lúdicas dentro del aula, lograremos acrecentar las conductas, además de las habilidades que sean apropiadas en los educandos, de esta forma los niños al hacer uso de su imaginación, y al entrar en contacto con sus pares, llegan a desarrollar motivaciones propias de su edad, desarrollando de una manera divertida nuevos conocimientos, habilidades e inteligencias que le servirá para la resolución de problemas. En el aula se desarrollan distintos procesos de enseñanza que el docente trasmite de su propia experiencia, ya que alguna vez fueron estudiantes, y ahora tienen la labor de compartir lo aprendido, de esta manera se expresa su enseñanza a través de estrategias que permitan lograr resultados satisfactorios a nivel académico.

De esta manera nos damos cuenta que el uso de todo tipo de actividades lúdicas que se manejan para el desarrollo de aprendizaje en los educandos, debe conjugar elementos educaciones que exige las nuevas tendencias para de esta forma encaminar los aprendizajes y motivar los conocimientos preexistentes de los alumnos, des esta forma podemos llegar a un aprovechamiento.

La metodología del constructivismo pone al estudiante a modo que es el centro, el protagonista, para que demuestre su aprendizaje. Como lo afirma. Bruner (s.f.). A partir de un proceso inductivo partiendo de ejemplos determinados para concluir en generalizaciones que ha de descubrir”. Bruner, nos enseña con esta premisa que el aprendizaje no es pasivo, ni puramente receptivo, sino él explica que es algo activo, que es

importante, porque las herramientas didácticas deben reunir los elementos necesarios para lograr un crecimiento íntegro en los educandos, siendo así es que nace la necesidad de ejecutar un estudio que nos permita analizar un programa de intervención pedagógica, donde la herramienta a usar será el material didáctico, porque está demostrado que está reúne características que permiten el desarrollo significativo en los estudiantes de nivel inicial, por la misma razón, que el niño aprende más rápido cuando se relaciona, y se divierte.” El educador no es aquella persona que solo enseña, es algo más que eso, es parte de la segunda familia de un niño, es por ello que tiene la responsabilidad de convertirse en un animador de enseñanzas un estimulante de inteligencias, aplicando y haciéndoles partícipes al alumno con diferentes habilidades; haciéndole protagonista de su propia historia, haciéndoles conocer, para comprender, analizar, deducir su entorno. Hoy en día nuestra educación está en crecimiento, pero sigue siendo preocupación constante en la práctica docente, puesto que aún falta mucha inversión y más interés por partes de las políticas del estado, hacer cambios en la normatividad para poder hacer usos de nuevas estrategias didácticas, que en el exterior se usa como si fuese el pan de cada día. Por todo esto se plantea el siguiente problema general ¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020?, y a la vez los problemas específicos: a) ¿En qué medida la aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo psicomotor del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N° 520 Jardines de aprendizaje Manantay de Pucallpa, 2020?; b)¿En qué medida la aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo cognitivo del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N° 520 Jardines de aprendizaje Manantay de Pucallpa, 2020?; c)¿En qué medida la aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo social del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N°

520 Jardines de aprendizaje Manantay de Pucallpa, 2020?;d) ¿En qué medida la aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo emocional del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N° 520 Jardines de aprendizaje Manantay de Pucallpa, 2020?, también se menciona como objetivo general: a) Demostrar si la aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020. Al igual que los objetivos específicos: a) Determinar si la aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo psicomotor del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N° 520 Jardines de aprendizaje Manantay de Pucallpa, 2020; b) Establecer si la aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo cognitivo del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N° 520 Jardines de aprendizaje Manantay de Pucallpa, 2020; c) Establecer si la aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo social del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N° 520 Jardines de aprendizaje Manantay de Pucallpa, 2020; d) Establecer si la aplicación de un programa aprendo jugando mejora el desarrollo emocional del aprendizaje en estudiantes de nivel inicial en la Institución N° 520 Jardines de aprendizaje Manantay de Pucallpa, 2020;. Por tal motivo se justifica la investigación: La Institución Educativa N° 520 Jardines de Manantay, de Pucallpa, se localiza en el distrito de Manantay, Provincia de Coronel Portillo, Departamento de Ucayali. Los estudiantes que pertenecen a esta Institución Educativa la mayoría proviene de la zona urbano marginal de nuestra ciudad conformados por familias con un nivel económico casi escasa. El otro porcentaje en menor proporción provienen de hogares no bien constituidos con un nivel cultural relativamente bajo.

Si bien es cierto existen muchas limitaciones en los estudiantes para el logro de aprendizajes, que son ajenos al estudio, también cuentan con habilidades, talentos y capacidades, y la labor del docente es potenciar o descubrir lo referido de manera

sistemática. La presente surge ante la necesidad de que la enseñanza en el nivel primaria 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 del nivel inicial de la Institución Educativa N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa 2020. De esta manera los resultados obtenidos ayudaran a plantear sugerencias en el logro de la enseñanza, en la adquisición de nuevos conocimientos y en mejores logros del campo educativo. La Investigación ayudara a futuras investigaciones que se puedan desarrollar en el campo pedagógicos.

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 del nivel inicial de la Institución Educativa N° 520 Jardines de Manantay 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.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

En 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 N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa. 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, el estudio cuantitativa, con un diseño experimental del 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”, siendo un estudio de tipo de investigación cuantitativo, con diseño cuasi experimental, teniendo un grupo experimental y un grupo control, con una muestra de 40 estudiantes, lo cual concluye: que 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).

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, esta investigación es 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).

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”, esta investigación es 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 Angeles De Chimbote filial Juliaca – 2015 , tuvo como objetivo demostrar que la aplicación de un programa de intervención basado 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).

La tesis titulada: “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”; de diseño experimental, donde participaron 10 niños, que concluye, que el programa mejoró la habilidad motriz fina del objeto de estudio (Santillán, 2015).

La investigación titulada: El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la Institución Educativa Particular Marvista-de la ciudad de Paita, 2015, investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pretest y posttest en un solo grupo, estudio realizado con un grupo intacto de 20 niños y se concluye; una diferencia de 34,650 puntos a favor del pestes con un sig de 0,000 (< a 0,05), lo que significa que las estrategias y actividades didácticas centradas en el juego dramático ayudan a desarrollar las habilidades de socialización de los niños y niñas que conformaron el grupo experimental (Acaro, 2016).

Por otra parte, la tesis titulada: 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; estudio experimental, de tipo de diseño cuasi experimental; con una muestra de 17 estudiantes, y que concluye; que existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el pre test y post test, donde el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir significativo (Fabián, 2015).

Por su parte, la tesis titulada: 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; estudio de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño de investigación preexperimental, considerada a una población de 7 estudiantes; y concluye: que el 71% de los estudiantes obtuvieron una calificación de A en el grupo experimental y brinda resultados positivos, y que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test (Ríos, 2017).

Del mismo modo; la tesis titulada: 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; La presente tesis tuvo por objetivo determinar si existe diferencia entre el 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, estudio tipo descriptivo simple – no experimental, cuya población estuvo conformada por 100 estudiantes, y se concluye que no existe diferencia significativa del nivel de psicomotricidad de los(as) niños(as) de 3 y 4 años y se observa que 55,1% de los niños niñas del ámbito

urbano tienen un nivel normal de desarrollo de la psicomotricidad de acuerdo a su edad y también el 46,6% de los niños y niñas del ámbito urbano marginal tiene un nivel de desarrollo normal (Arias, 2013).

Por otra parte; la tesis titulada Las técnicas gráfico - plásticas utilizadas para la coordinación motora fina en niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N° 050 La Laguna - Lalaquíz - Huncabamba – Piura, de tipo de investigación descriptiva, de una muestra de 10 niños y concluye; que los niños y niñas expresaron en determinadas situaciones creatividad e ingenio sólido con actividades que implican técnicas grafo-plásticas, reconoce mano derecha e izquierda, coordinación visomanual, manejo de dedos índice y pulgar, dibujo de líneas verticales y horizontales, cortado, pegado de papel y cartulina, pegar y ubicar figuras, rasgado de papel, pintar dentro los límites y desánimo al realizar tareas (Trelles, 2015).

Una de las investigaciones que contribuye al estudio es la tesis titulada: 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”; el estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 17 estudiantes del nivel primaria, en la que concluye: que los resultados demostraron que el 24,35% de los estudiantes alcanzaron en la expresión oral y la aplicación del aprendizaje cooperativo es efectiva para mejorar la expresión oral (Ortega, 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 en conformidad con el avance de las nuevas tecnologías, con la aparición de nuevas ciencias;

el hecho está en que los juegos como actividad 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). Afirma. 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 trabajo contenidos que están regidos por la curricula de la Educación Infantil, que incluye formas, tamaños, colores, números, letras, acercamientos, interrelaciones.

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. Como dice Romero & Turpo (2012). Capacidad de atención múltiple, alta motivación al logro, mayor tolerancia a la frustración, capacidad para tomar riesgos, resolver problemas y tomar decisiones, aprendizaje de la reflexión estratégica, creatividad, cooperación, y sentido de la innovación, entre otras ventajas, todo lo cual es crucial en los tiempos actuales.

Los juegos están presentes en los niños en todo momento, al usarlo como estrategia didáctica, nutre culturalmente dentro de las aulas

En ese sentido, encontramos que con los juegos contribuimos a que los contenidos estén más concentrados en los estudiantes de acuerdo a Papastergiou (2009), Necesidades y contextos, haciendo de ellos más fáciles, basadas en problemas que potencian la activación del conocimiento previo, proporcionan feedback o retroacción inmediatos, etc.

(Lee & Hammer, 2011) Cabe resaltar en la dimensión del desarrollo emocional, es muy fundamental, ya que los juegos admiten poder trabajar muchos aspectos como la frustración (ante la derrota) e incluso transformarla en emociones positivas”. Por otra parte aprendo jugando es una necesidad personal y social porque implica el desarrollo de los aprendizajes diferentes ámbitos dimensiones; como en el proceso psicomotor, cognitivo, Emocional y social; como resultado de la aplicación de métodos de enseñanzas inter-grupales: como en su iniciación, desarrollo y salida, los cuales hacen posible el cambio integral en su formación del estudiante.

2.2.1.2. Teorías del programa “aprendo jugando”

2.2.1.2.1. El Constructivismo

Como dice 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”. “Decimos que la enseñanza pedagógica no es un calco de lo que se vive día a día, sino es el resultado organizado y sistematizado para hacer uso de bosquejos, literaturas a priori y de realizar una actividad dentro o fuera de la misma para unificar conocimientos ya existentes con la información adquirida recientemente.

Según 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. De esta manera se consigue esta meta, cuando el pedagogo es el encargado de planificar los conocimientos a través de contenidos con métodos activos para motivar tareas fructuosas.

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

De acuerdo a Baquero, (1997). Señala. “(Vigotsky s.f.), el juego es impulsador del desarrollo mental del niño y constituye la principal actividad en la infancia”. Podemos decir entonces que es la forma adecuada para que el niño se desarrolle intelectualmente siendo participe culturalmente de la sociedad.

De igual manera Vigotsky señala que el niño construye su aprendizaje y su realidad tanto social como cultural . Podemos decir entonces, cuando un niño juega con otros va ampliando su capacidad y entiende mucho mejor la realidad que lo rodea, es debido a este antecedente que el juego forma parte esencial de su capacidad de comprender mejorando la “Zona de desarrollo próxima”.

Vigotsky. “a zona de desarrollo es la adquisición de las destrezas que posee el infante actualmente y el apoyo de otra persona fortalece ese vínculo. (Baquero, 1997).

Para Vigotsky El perímetro social es un factor determinante en el juego, debido a que es una actividad de la comunidad. El juego es una herramienta esencial que nos permite combinar determinantes como el contexto o el entorno realizando en ellos la representación de roles, así como las reglas de comportamiento establecidas por la sociedad.

Castillo (2006). Las actividades lúdicas forjan en los niños una disposición para conectarse con sus emociones y ayudan a desarrollar capacidades como el análisis, la reflexión, que permiten a los niños a curiosear, investigar y a querer redescubrir su mundo. Las actividades Lúdicas permiten aprender desarrollándose íntegramente acrecentando sus experiencias, obteniendo nuevos conceptos, habilidades de la actividad que realicen.

2.2.1.2.2. Aprendizaje Significativo

Según Mayer, (2004), afirma. “El aprendizaje significativo se basa en una visión del aprendizaje como búsqueda de comprensión.” Cuando estos educandos tienen conocimiento sobre el proceso que están realizando, descubren habilidades y fortalezas que les conduce a la obtención de nuevos conocimientos, lo que va fomentar su desarrollo de su intelecto, que les dará la capacidad de resolver situaciones complejas en su vida diaria. El aprendizaje significativo enfatiza que el estudiante sabe cómo utilizar la información a priori que ha adquirido que les ayuda a comprender con facilidad.

De esta forma conseguir nuevos conocimientos, se apoya porque el alumno construye su propio escenario entendiendo de esta manera que se tiene que comprender lo que se lee sin memorizar.

Según Ausebel.(1983) afirma. El aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el estudiante posee en su estructura cognitiva . Seguidamente, sustenta. El aprendiz es un procesador activo de la información y que el aprendizaje debe ser sistemático y organizado . (Ausebel 1983). Afirma. Las variables motivacionales influyen en el proceso de aprendizaje significativo energizándolo.

Ausebel (1983). Nos dice 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.

En esta época el aprendizaje no solo consiste en la vieja tendencia de que el docente tiene que dar todas las pautas de la enseñanza, sino se basa en promover que el educando se relacione la información dada por el docente con la información que ya posee, reajustando y modificando una nueva información, para ello es esencial que en el aula se dé prioridad a la motivación. (Citado en Mayer, 2004).

De esta manera en significancia al estímulo motivacional y el aprendizaje significativo, Díaz (1998). sustenta. Que existe muchos elementos motivacionales y afectivos que interactúan con el niño, que movilizan los conocimientos previos. De esta manera el programa mediante el juego tiene como objetivo que los niños aprendan jugando, compartiendo, experimentando que encuentre en el juego su motivación y así sentir placer por leer, y participar en el trabajo con otros niños interrelacionándose cooperativamente.

2.2.1.3. Importancia del programa “aprendo jugando”

El programa usa como estrategia las actividades lúdicas, las cuales están sustentadas en la teoría del constructivismo. Esta teoría, nos dice que los educandos aprenden

de su entorno a través de su experiencia lúdica, ya que facilitan los conocimientos previos, a través de la motivación y el gusto es más fácil su aprendizaje y entendimiento, de esta manera poder entender mejor la lectura donde aprenderá a reconocer vocabulario, marco donde se desarrolla misma, contexto de la lectura, etc.).

En este programa el estudiante se relaciona con otros niños a través de las estrategias lúdicas logrando que los niños entren en contacto, que le permitirá acrecentar su zona de desarrollo próximo. Además, el mismo, tienen como punto principal la representación de roles planteada por (Vigotsky s.f.).

Sin embargo, el programa a través del juego se sustenta en la adquisición de conocimientos por experimentación. Del mismo modo, cuando se aplique el programa, se desarrollará contenidos lúdicos que busquen la participación del educando, donde experimentaran el juego aprendiendo de la interacción con sus pares, además, este programa promoverá el aprendizaje por situaciones, así como comprender la lectura y el teatro donde los niños aran juego de roles.

La presente investigación con la aplicación de un programa con estrategias lúdica es de carácter auxiliar, que está dirigido a brindar apoyo a los estudiantes de 5 años de inicial de la Institución Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay, que presentan dificultades a nivel general del comportamiento y el aprendizaje.

Ocampo (2009), afirma. Lugar e importancia del juego en el aprendizaje, esto quiere decir, a través de actividades como el juego se obtiene una fuente de desarrollo social, cognoscitivo y emocional, debido a que con el juego los niños interactúan con otros niños, intercambian experiencias, ideas, juegos, momentos y a nivel cognoscitivo promueve la creatividad e influye positivamente en su aprendizaje aumentada por la motivación de sus pares.

Caba (2004), Afirma. El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego .

Las capacidades y talentos evolucionan y se activan en juegos que provocan soluciones de problemas del tipo relaciones causa - efecto como por ejemplo jugar con los cubos, la activación de dispositivos para producir sonidos, encajables o iluminación. De esta forma los niños aprenden nuevos conceptos que llegan a descubrir mediante el uso del juego en formas, colores y tamaños.

Caba, (2004) afirma que: Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego.

Entonces podemos decir que el juego es muy importante porque estimula y motiva la imaginación y la creatividad del niño/a. Cuando el niño se divierte jugando hacer profesor, doctor, padre o madre, soñar con ser un bombero, aprenden que la vida uno puede ser lo que se plantee, y que está llena de posibilidades y oportunidades.

En el diseño curricular Nacional nos menciona que los educandos son por naturaleza dinámicos, y al no poder estar tranquilos, necesitan estar en movimiento y por tanto el juego es necesario para poder adquirir conocimientos, los cuales deben ser “activos” y es justamente aquí donde las estrategias lúdicas juegan un rol esencial en la interacción entre los estudiantes, para salir de la rutina.

Del mismo modo encontramos que las estrategias de enseñanza que plantea el DCN nos dice que los sociodramas y demás juegos de roles, se aplican con el objetivo de acrecentar el pensamiento crítico analítico, la creatividad, y sobre todo la capacidad de resolución de problemas.

En la presente investigación al aplicar el programa se utiliza como estrategia, que los niños asuman distintos roles y de esta manera dar a conocer lo que comprendió de la lectura.

Valera, (2010). Dicen en su artículo, 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). Afirma. la personalidad, la imaginación, enriquece vínculos y manifestaciones sociales, desarrolla estructuras mentales, forma el carácter y los hábitos del niño”. Esto nos quiere decir que la personalidad del niño se va modificando a través del juego donde se fortalece su inteligencia, se consolida su carácter y su voluntad, lo que permite a los pedagogos observar y guiar para poder aplicar las recomendaciones necesarias para una enseñanza que sea personalizada para cada niño.

Según Huizinga. (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. (1972) afirma que. El juego es una actividad vital en los seres y los niños que no juegan muestran ya trastornos psíquicos”. La evolución del hombre ha demostrado que su desarrollo no ha sido monótona ni estándar, sino que desde el inicio se ha visto interrelacionado con el juego, porque aportó en su proceso de crecimiento y transformación que le llevo a tener una vida activa. El juego como herramienta educativa

provoca en los niños la voluntad; haciendo brotar de manera interna su satisfacción y entusiasmo sobre una actividad sin obligarlo a realizar.

Hartley, R.E., Frank, L. K., Goldenson, R.M. (1977). Explican que. “La función del juego es estimado 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. (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. De esta manera la lectura permitirá fortalecer las habilidades en los estudiantes y que, al aplicarlos en la lectura narrativa, son fundamentales para constituir las bases del pensamiento crítico analítico para las habilidades literarias.

Millar, (1979). Afirma. 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.

“Piaget (2002). Afirma lo siguiente: el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas. El juego como eje del aprendizaje nos trae contextos donde la experiencia directa que experimenta el niño favorece una mejor comprensión de su mundo adquiriendo aprendizajes que le servirán para el momento, o para el futuro. Durante este proceso el niño adiestra todos sus sentidos, porque tienen la oportunidad de prestar atención, descubrir, y utilizar sus sentidos, para solidificar sus

aprendizajes. Piaget (s.f.). 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. En ese sentido se genera una participación y contribución respondiendo a problemas de manera participativa, guiándose por medio de sucesivas zonas de desarrollo próximo.

2.2.1.4. Tipos De Juego

Según MINEDU, (2010). Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. De esta forma que veremos a continuación:

a) Juego motriz

Este tipo de juego está relacionado con el movimiento corporal y las sensaciones que concibe en el niño. Como por ejemplo tenemos el Saltar, lanzar una pelota, jalar la soga, correr, columpiarse, empujarse, entre otros tipos de juegos que motores. Por su naturaleza los niños gustan del juego del tipo motor porque están en esa etapa de su vida en la cual buscan ejercitar su cuerpo, consiguiendo dominio del mismo. Por sus propios rasgos cuenta con energía en demasía y desean hacer uso de la misma realizando movimientos variados. Por lo mismo se recomienda que los niños realicen este tipo de juego al aire libre, donde encuentre un entorno suficiente para realizar los movimientos que requiera. Por lo mismo este tipo de juego si se llega a acondicionar estos espacios como túneles, trampas,

escaleras u otros tipos de obstáculos que supongan un reto para el niño, ayudaremos al libre desarrollo de su psicomotricidad.

b) Juego epistémico

Este tipo de juego sitúa colocándolo la curiosidad del niño en evidencia. Generándose de esta manera cuando el niño se relaciona con su entorno, explorando y manipulando todos los objetos que estén a su alcance, es así como adquieren información de lo que le rodea. Este contacto desarrolla el interés del niño que lo toma como un reto que requiere la participación de su emotividad e inteligencia, encontrando distintos tipos de estímulos no solo con la manipulación del mismo, sino también con la observación. Como, por ejemplo, los juegos que le ayudan a desarrollar más rápido su inteligencia son cubos, los juegos de mesa, o memoria, las adivinanzas, etc.

c) Juego social

Se caracteriza principalmente por que prevalece la relación con otra persona. Siendo esta el objeto de juego del niño. Encontramos distintos tipos de juegos sociales para distintas edades. Por ejemplo, cuando el niño/a juega con su madre jalándole sus trenzas, con la ropa; habla con distintos tipos de voz; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, juega a las escondidas, la topadita, etc.

En niños de más edad se observa patrones de juego donde existen reglas, la necesidad de esperar el turno, donde se ve reflejado por general en juegos de roles, además el juego de abrazarse. Estos juegos auxilian al niño con la interrelación, con el compartir de experiencias, los ayuda a transmitir afecto y calidez, con soltura. Y sobre todo con este tipo de juego nace un vínculo que lo comparten, y puede que lo compartan muchos años, sea con un familiar o un amigo en particular.

d) El juego simbólico

Este tipo de juego es de simulación que requiere el reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal donde el niño debe comprobar los aprendizajes y distinguir ambos mundos. Cuando se tiene en claro que es verdadero y cual es falso e imaginario el niño dice: “esto es juego”. Por ejemplo Carla juega con Mariana y le propone: Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres. Osiris recoge un trozo de madera y lo hace rodar, imaginando que el pedazo de madera es un carrito.

Podemos decir entonces que el juego simbólico tiene la capacidad de crear en el niño una inteligencia creativa donde puede modificar objetos reales para crear situaciones y mundos imaginarios, todo esto es basado en lo que ha visto, es decir, sus propias experiencias.

En los niños entre los 12 y 15 meses nace manera definida las habilidades que le permite personificar situaciones imaginarias. Entonces el niño es capaz de representar imágenes o símbolos de alguna actividad que imita, siendo esta una capacidad que le permite iniciar la práctica del juego que permitirá el desarrollo de sus capacidades y talentos.

2.2.1.5. Funciones del juego

Según Bernabeu y Goldstein, (2008). Afirma A pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega.

El juego, motiva la sensación de exploración y descubrimiento para la resolución problemas y situaciones, que produce en el niño cambios importantes en su vida, y el desarrollo del pensamiento crítico – creativo. Porque el juego activa las relaciones humanas.

Cuando un niño comparte sus experiencias mediante el juego, se eliminan los prejuicios, y le va moldeando su personalidad e identidad.

El juego facilita cualquier aprendizaje, y promueve el desarrollo físico, como mental. Como han señalado Piaget y Bruner entre otros, (s.f.). El juego constituye un medio fundamental para la estructuración el lenguaje y el pensamiento.

Bernabeu y Goldstein (2008), el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relíngate (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad”.

El juego posibilita aprendizajes de fuerte significación, gracias al uso de la imaginación y la interrelación de un niño con otro. Es una táctica que permite evadir la realidad saludablemente permitiéndole ingresar a un mundo imaginario. De esta manera el niño se desarrolla, mejorando sus propias capacidades, dejando fuera los conflictos internos. A través del juego se logra la distracción que permite aflojar las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida diaria no puede realizarlo. El juego permite que se adquiera nuevos esquemas de aprendizaje, porque ayuda a dejar sin importancia sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración, generando en ellos un nuevo tipo de motivación que encaminara su personalidad.

2.2.1.6. 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. (MINEDU2013b: 58-59).

B. Desarrollo

Los educandos tienen la responsabilidad de facilitar los contenidos y aplicarlos con estrategias y materiales que faciliten al estudiante la interacción con sus pares, y esto ayudara a la investigación, para la elaboración y obtención de nuevos conocimientos, para así lograr el crecimiento, desarrollo de las habilidad y destrezas. Cuando se da el desarrollo el docente acompaña, guía, modela, y explica la información necesaria a los educandos, para ayudarle a construir el conocimiento. Cabe resaltar que en la etapa del desarrollo se pone al estudiante como los protagonistas de los saberes, donde deben participar activamente para la generación de nuevos aprendizajes que favorezcan su propio desarrollo.

Como dice el Minedu (2013), 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.

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 esta 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.

El comportamiento que el hombre tiene por su deseo de entender todo, saber todo, predecir todo y controlar todo, es que es capaz de adecuarse a la realidad en la que vive, generándose así nuevos conocimientos, opiniones e ideas, para formular explicaciones con un orden sistemático para de esa manera puedan explicar de manera coherente los distintos fenómenos y que esta explicación funcione eficazmente cuando se requiera. Llamándose así, una teoría.

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.

De esta manera les presento un resumen de las teorías más importantes. Del mismo modo el aprendizaje fue evolucionando y cambiando de acuerdo a teorías:

Teoría de Sócrates (ironía y mayéutica): consistía de dos momentos, en el primer momento está 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 de Platón (idealismo): “la teoría de las ideas”. Conjuga las teorías de Eraclito y Parménides, 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 verdadero, todo cambio no era real sino una mera ilusión. Platón dio a conocer estas dos teorías porque ambas tenían en parte razón de ser, y el principal problema estaba en como conjugaban ambas teorías. De esta forma platón, le llamo a estos mundos, el primero como el mundo inteligible o mundo de las ideas y al segundo el mundo dinámico o mundo de las apariencias y fundamento que su única relación entre una de otra es que el mundo de las apariencias intenta ser una copia del mundo inteligible, siendo el primero el mundo verdadero. Platón nos decía, que las apariencias y las ideas son el mismo y que esto a su vez forman la realidad, de esta manera las ideas son los seres ya que sus apariencias son las que hacen en este mundo y sean como son.

Ahora bien, platón en su teoría pretendía que nos acercarnos al conocimiento, que para él era el mundo de las ideas, como entender la naturaleza de las cosas. Por ejemplo, platón decía: “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 este nuestra percepción de la esencia de los fenómenos o las cosas más conoceremos la verdad y el conocimiento”.

Teoría de Aristóteles (la realidad trascendente): 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. De esta forma el contraste sobre la ideología platónica con respecto a Aristóteles es opuesto.

Del mismo modo ambos nos decían que sobre él hay una propiedad de las cosas, para platón era eidos; y para Aristóteles era ousia.

De esta manera Aristóteles. Nos quería decir que los conocimientos forman parte de nuestros sentidos, experiencia. Con esto se solucionaba las dos dificultades a los que se había opuesto 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. (Aristoteles s.f.).

Aristóteles concluye que la educación pedagógica es observación, de cuestionamiento y empirismo, es curiosidad, es decir, es realismo.

El método cartesiano y el método de la matemática (el cógito): Consiste en organizar contenidos aplicando el método inductivo y deductivo, siendo esto resultado del cógito. El cógito, tiene como finalidad no aceptar nada como veraz, que no sea cierto,

fraccionar los problemas en porciones, analizando y conduciendo el pensamiento hacia los objetos complicados, sintetizando por último la enumeración de lo manifestado.

Características del cogito:

El cogito no es esa idea de un carácter “matemático geométrico”, del sistema cartesiano: el cogito es simple, algo primero, un absoluto. Un absoluto es cuanto contiene en sí una naturaleza pura y simple. Es el comienzo hacia el “edificio del saber”. Cualquiera otra suposición complicada puede restarse a absolutos en la tarea del análisis hasta llegar a verdades como el cogito.

Intuición. Por intuición entiende Descartes (s.f.) 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 (s.f.). 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.

Lo que Descartes nos dice en esta proposición es que la verdad es saber bien como la percibimos de manera clara, y saber diferenciar cuando no tiene que ver con la cosa. Cada persona tiene su propia verdad, pues cada uno percibe las cosas de distintas maneras. Es por ello que la verdad ya no tiene que ver con la cosa. Sino Puesto cada individuo posee distintos tipos de percepción.

Descartes, (s.f) nos dice en referencia a las ideas 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.

Con esto quiere decir que la idea es primordial y fundamental para la resolución del pensamiento. Para descartes nacemos con las ideas, no la aprendemos, son innatas. Y su

origen deriva de la experiencia sensible que atraviesa el individuo dándole un valor y la facultad de pensar, adquiriendo autonomía y la razón.

Con la aparición del cogito dio grandes cambios en la historia, marcándose una nueva época, de modernidad, marcando ciertos caracteres que no debemos olvidar.

De esta manera hay por primera vez se da importancia al sujeto sobre el objeto, de interior a lo exterior, de la conciencia sobre el ser. Fundamentada por el psicologismo inglés y la filosofía kantiana. Puesto que el hombre llega a ser el protagonista, y de esta manera su sistema perceptivo y cognitivo se hará objeto de la filosofía.

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

A través de la historia existe otro pensamiento que se opone a la teoría de Descartes sobre las ideas innatas. Que da valor a la experiencia si es que existe, es decir, solo hay empirismo si lo que se ve, se puede tocar, porque la experiencia se adquiere con la percepción. Este pensamiento se contrapone a Descartes porque para John Locke (1632-1704), George Berkeley (1685 – 1753), David Hume (1711 – 1776), John Stuart Mill (1806 – 1873), entre otros; la reflexión y las sensaciones responden a la combinación de una idea, pero de una idea que corresponde a una realidad que ya existe.

El empirismo inglés: John Locke es el iniciador de este movimiento filosófico donde el idealismo predominaba con las ideas de Descartes; del mismo modo Locke se da cuenta que se tiene que aclarar el conocimiento con la realidad utilizando el pensamiento. Locke a través de su investigación concluyó que las ideas provienen de la sensación y de la reflexión.

Para Locke en la experiencia externa se consigue cuando hay algo en la memoria que estimula los sentidos generada por la reflexión, siendo esta una experiencia interna, ya que se percibe lo que ocurre.

Del mismo modo dice que las ideas simples corresponden a la realidad exterior, similar a sustancia extensa de Descartes; y la intuición proviene de nosotros mismos, ya que es el medio para llegar a la sustancia real.

En las percepciones existían dos elementos, el primario y el secundario; el primero son la extensión, la forma, el movimiento y la impenetrabilidad de los cuerpos y las secundarias son puramente subjetivas, como el color, el sabor, el olor o la temperatura.

Es decir, el empirismo inglés planteaba que este tipo de conocimiento es una réplica de la realidad y esta realidad es conocida de manera pasiva a través de los sentidos del individuo, en donde éste sólo tiene que “abrir los ojos y mirar”, por así decirlo.

2.2.2.2. Definición de desarrollo de aprendizaje

Para Montenegro, (2003). Define al aprendizaje “Como el conjunto de procesos que realiza el estudiante para adquirir conocimiento y con lo cual pueda modificar o transformar su estructura cognitiva, por lo tanto se puede decir que, existe una dinámica del aprendizaje a través del tiempo, en la cual se parte de globalidades y se avanza hacia estructuras especializadas e integradas”.

El aprendizaje se da en forma implícito que se ocasiona espontáneo como resultado de la maduración biológica y la interacción con el entorno donde está en particular la escuela; este tipo de aprendizaje es encubierto, puesto que para lograrlo no se necesita mucha atención. Por otro lado el aprendizaje explícito se necesita de más atención con una intencionalidad, y generalmente se aprende en la escuela u otra institución eso ya depende de la interrelación del estudiante y se aprenden a través de esta vía.

El aprendizaje cuenta con principios de necesidad 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.

Es de importancia estos principios, porque al usarlo con una metodología adecuada generara en los estudiantes el deseo de aprender; dicho de otra manera, es esencial trabajar la motivación intrínseca porque es el eje para la disposición a aprender

Dicho todo lo referido el aprendizaje es un proceso donde el estudiante logra destrezas, conocimientos habilidades y acoge estrategias de acción. De esta forma podemos decir que la educación será útil para la sociedad, la familia y para sí mismo, haciendo que sea más efectivo y productivo al realizar las tareas.

2.2.2.3. Teorías de desarrollo de aprendizaje

2.2.2.3.1. Piaget (1896-1976).

Pedagogo, biólogo y psicólogo suizo. Afirmaba que. tanto el desarrollo psíquico como el aprendizaje- son el resultado de un proceso de equilibración. Los resultados del desarrollo psíquico están predeterminados genéticamente. Las estructuras iniciales condicionan el aprendizaje. El aprendizaje modifica y transforma las estructuras, y así, permiten la realización de nuevos aprendizajes de mayor complejidad.

El aprendizaje es un proceso estructurado donde se mezclan el intercambio con el ambiente, analizadas por las estructuras hereditarias y las construidas.

Para poder regular estas estructuras surgen de los procesos genéticos y se desarrolla en procesos de intercambio. Conocido como Constructivismo Genético.

Que consta de:

Asimilación: Es el proceso de integración de las cosas y los conocimientos nuevos, a las estructuras construidas anteriormente por el individuo .

Acomodación: Consiste en la reformulación y elaboración de estructuras nuevas debido a la incorporación precedente .

Lo mencionado anteriormente forma parte de la adaptabilidad activa del niño, producida por cambios del crecimiento interno generados por la estimulación del medio.

Estas estructuras lógicas son consecuencias de la coordinación de acciones que ejerce el niño al explorar la realidad objetiva.

Para Piaget (s.f.), son cuatro los factores que intervienen en el desarrollo de las estructuras cognitivas: que son “Maduración, Experiencia física, Interacción social, Equilibrio”,

El aprendizaje se refiere a conocimientos particulares; el pensamiento y la inteligencia son instrumentos generales de conocimiento, interpretación e intervención.

Según Piaget, (Citado por Aebli, Hans, 1973). Existe una estrecha vinculación entre la dimensión estructural y afectiva de la conducta. La inteligencia y la afectividad son indisociables. No existe cognición sin una motivación, y por ende, no hay motivación que no esté conectada con un nivel estructural, es decir, cognitivo.

2.2.2.3.2. Ausubel

La teoría de Ausubel “aprendizaje significativo”, en 1973.

Esta teoría toma como referencia, la instrucción, es decir creía en este tipo de aprendizaje era más influyente en el educando que la memorización. Él decía: “El factor más

importante que influye en el aprendizaje, es lo que el alumno ya sabe. Determinar esto y enseñarle en consecuencia” (Ausubel, 1968)

Tanto Ausubel como Vigotsky concluían que para que se produzcan los conocimientos tenían que ser elaborados con una instrucción formal, es decir que el conocimiento comenzaba con observar y registrar acontecimientos, además de objetos a través del empirismo que ya tenemos.

Ausubel tiene en cuenta dos elementos (1968):

El aprendizaje del alumno, que va desde lo repetitivo o memorístico, hasta el aprendizaje significativo.

Las enseñanzas que se logra con el aprendizaje significativo es receptiva que tiene como asiento el descubrimiento de los mismos educandos.

Este aprendizaje se incorpora a combinaciones de mociones que ya poseemos como parte de nuestro empirismo. Para ello se debe cumplir ciertas condiciones:

Potencialidad significativa:

Lógica: se refiere a la secuencia lógica de los procesos y a la coherencia en la estructura interna del material.

Psicológica-Cognitiva: Los Estudiantes cuentan con ideas inclusoras para que lo relacionen con el nuevo contenido, que servirá de puente entre la estructura cognitiva preexistente del educando y las ideas nuevas.

Disposición positiva

Afectiva: Disposición subjetiva para el aprendizaje. (Aebli, Hans, 1973).

2.2.2.3.3. Vygotsky

Vygotsky (1896-1934) tiene un pensamiento similar, como también contrapuestas a la idea de Piaget. Ambos mantienen su pensamiento constructivista del aprendizaje. Del mismo modo Vygotsky dice los niños aprenden más rápido mediante la interacción social, adquiriendo nuevas habilidades como proceso de su modo de vida, transformando así la realidad y con ella la educación.

Vygotsky considera que la enseñanza es un mecanismo esencial del desarrollo cognitivo. El modelo que aporta, donde la interacción social es el motor y la vía para acrecentar el desarrollo. Para él, los niños aprenden más rápido cuando se relaciona con sus pares, además facilita esta interacción cuando tiene el apoyo de sus padres.

Mediadores:

Las Herramientas: son los compendios materiales.

Los signos: sin embargo estos no son materiales. Estos actúan de acuerdo al entorno y la interrelación que se dé entre individuos.

Los signos son elementos que han sido impuestos por la cultura, estas herramientas dan sentido a la enseñanza y al aprendizaje.

La cultura sirve para el aprendizaje, porque cada individuo en función a lo que percibe recopila información y de ella genera su propia posibilidad de significación y adquisición de nuevos conocimientos.

Vygotsky introduce la significancia de “zona de desarrollo próximo” en la cual explica que es “El trayecto entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial”. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan.

Vygotsky afirma que el aprendizaje genera un área de desarrollo potencial, que estimula procesos internos. Para él los adultos tienen la responsabilidad de ser el apoyo

que los niños necesitan, porque son los encargados de direccionar, organizando los aprendizajes de acuerdo a la edad, donde sean ellos los protagonistas y sean capaces de dominar.

La Psicología Genético-Dialéctica dice que hay una distancia entre lo que se sabe y lo que se puede saber. Por ello Vygotsky fundamenta que el individuo es la base del desarrollo, y que sus capacidades son mayores cuando se da en procesos grupales, porque se da los intercambios de ideas.

Nivel de desarrollo potencial y Nivel de desarrollo actual

Nivel de desarrollo potencial: este nivel nos dice que los niños realizan actividades con la ayuda de los demás.

Nivel de desarrollo actual: este nivel nos dice que los niños realizan actividades que son capaces por sí mismo sin ayuda de los demás.

Limitaciones didácticas de esta perspectiva Según (Aebli, Hans, 1973). La comparación paralela entre hombre y máquina. El hombre posee una conciencia, un conocimiento de lo que se conoce y del acto de conocer. La importancia del factor afectivo: emociones, sentimientos, personalidad, interacción social, todos de importancia en el aprendizaje. En el alumno, entre el conocimiento y la acción, hay complejos procedimientos de tomas de decisiones y la influencia de las emociones y expectativas individuales y sociales.

1. 2.2.2.4. Dimensiones de desarrollo de aprendizaje

A. Desarrollo psicomotor

Maganto C. (1996), menciona “El desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular”.

Cuando los niños realizan actividades motoras, desarrollan habilidades que se van a ir

adquiriendo, en forma continua durante toda su infancia, esto es debido a la interacción biológica del cerebro, la medula, los nervios y los músculos, gracias a la interacción del mundo que lo rodea.

Estos logros comienzan cuando se nace hasta los 3 años en ese periodo los niños tienen influencias importantes en relaciones sociales, porque las expresiones de afecto conjuntamente con el juego se incrementan cuando los niños buscan a los padres para que se den saludos, compartan abrazos y lleguen al entretenimiento.

Dentro del desarrollo motor se establecen dos grandes categorías: “1) motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural), y 2) motricidad fina (prensión)”. El primero trata sobre el control de los músculos más grandes y generales, en ellas encontramos, gatear, levantarse y andar. Por otro lado la segunda implican a los músculos más pequeños, para realizar con ellas movimientos de tenazas, manipular, asir, aplaudir, virar, abrir, torcer, garabatear, etc.

Cuando se da el control de los músculos pequeños, los niños pueden hacer muchas cosas por sí mismos, siendo un motivador esencial para el desarrollo de nuevos aprendizajes.

B. Desarrollo cognitivo

Este desarrollo se enfoca en procesos por el que una persona va adquiere aprendizajes intelectuales y conductas sobre su entorno esto se da, porque existe la voluntad del individuo de por entender su realidad y como desempeñarse dentro de ella, es decir dentro de la sociedad. Esto se da desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia. Jean Piaget, (2002); desarrolló la teoría de la psicogénesis (psicología genética), donde nos plantea que 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

Leo Vygotsky (s.f.), sustentaba que las personas tenían una relación directa con la cultura en general, es decir, los padres, amigos, jugaban un papel importante para la educación ya que generaba un mejor desenvolvimiento en el funcionamiento intelectual, por lo mismo, el aprendizaje humano es un asunto social.

Vygotsky (s.f.), afirmaba, Cada función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces: primero en el nivel social y luego en el individual, primero en medio de otras personas (interpsicológica) y luego dentro del niño (intrapsicológico). Esto aplica igualmente para la atención voluntaria, la memoria lógica y la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan como relaciones reales entre individuos.

Por ejemplo, un niño trata de organizar en orden cronológico los bloques que contienen de la letra A a la Z. Al principio su desempeño es pobre, pero cuando su madre se sienta a su lado y le dice cómo organizar las letras bien, empieza a aprender a hacerlo. Entonces, el niño dominará el conocimiento de organizar el alfabeto con la presencia de uno de sus padres. Por otro lado, su madre dejará de a poco que el niño adquiera la habilidad solo, haciendo que el niño sea más competente.

A pesar del avance de la curricula, y de la aparición de nuevas teorías sobre el aprendizaje aún se mantiene el modelo tradicional donde el educando transfiere los contenidos a sus estudiantes. De otra forma, en muchas instituciones se aplica la teoría del desarrollo social que está generando cambios en el modelo tradicional, puesto que sustenta que los estudiantes deben tener un papel importante y activo, en el proceso de aprendizaje, logrando en la misma una adquisición más rápida y eficiente. Este proceso social no solo beneficia a los estudiantes, sino a los docentes, porque ellos también aprenden de los estudiantes, siendo un aprendizaje recíproco.

D. Desarrollo emocional

Bisquerra (2000: 243) define el 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 . El desarrollo emocional propone que las emociones juegan un papel importante de manera progresiva a medida que se da su desarrollo con el objeto de capacitar a los estudiantes de cómo afrontar los retos que se plantan en su vida diaria.

Como se comprobó con las teorías del aprendizaje las emociones están presente en nuestra vida cotidiana convirtiéndose en el asiento y soporte de nuestras relaciones donde el conocimiento proviene de nosotros mismos. Y Saber poder estimular este proceso en la infancia es primordial para una mejor comprensión y educación de los niños en busca de su bienestar.

Cuando los niños atraviesan por sensaciones desde su nacimiento, responde a las necesidades básicas de su edad, experimentando por sí mismo su entorno, basándose en parámetros emocionales muy primarios fundamentados por sus necesidades y acciones básicas.

De esta manera se dice que la educación emocional es un proceso sistemático e intencional.

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 N° 520 Jardines de Manantay de 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 N° 520 Jardines de Manantay de 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 N° 520 Jardines de Manantay de 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 N° 520 Jardines de Manantay de 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 N° 520 Jardines de Manantay de 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 N° 520 Jardines de Manantay de 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 primer grado de Nivel inicial de la Institución Educativa N° 520 jardines de Manantay de Pucallpa.

4.1. Diseño de la investigación

El diseño es experimental, de tipo de diseño pre-experimentales de preprueba/ posprueba 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 posprueba para conocer la mejorar del desarrollo del aprendizaje, como es sus respectivos dimensiones y la formula es la que sigue:

GE 01 X O2

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.

El universo es un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones (Baptista, Fernández, & Hernández, 2014).

La población está representada por 24 estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, como población finita.

CUADRO N° 01: Población por sexo de la Institución Educativa N° 520 de Pucallpa

Institución Educativa	Sexo	f1	%
Institución Educativa Inicial N° 520 de Pucallpa	M	12	50.0
	F	12	50.0
Total		24	100.0%

Fuente: Elaboración propia en base a datos de registro de asistencia; 15/11/2018.

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) 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:

Criterios de selección de la muestra

Para esta selección de la muestra se ha utilizado los criterios de selección de la muestra: El criterio de la inclusión de la muestra; para este aspecto cabe resaltar que todos los estudiantes tuvieron oportunidad de ser elegidos para la muestra; pero para ajustar la muestra se seleccionó al azar. Además, se incluye a la muestra, por razones de que la competencia del área de Matemática está formulada para el logro de VI ciclo como estándar de aprendizaje.

El criterio de exclusión de la muestra; fue que algunos estudiantes no asistieron por motivos personales a la encuesta y aquellas personas que han sido excluidas al azar.

Primero: se consideró como población muestral a todos (24) los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay de 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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa.

Institución Educativa	Sexo		f1	%
	F	M		
Institución Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa	12	12	24	100,0
Total	12	12	24	100%

Fuente: Elaboración propia en base a datos de registro de asistencia; 14/11/2018.

4.3. Definición y Operacionalización de variables

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 de Desarrollo de aprendizaje	Desarrollo psicomotor	12. Equilibrio 13. Fuerza 14. Manipulación de objetos 15. Dominio de los sentidos 16. Discriminación de los sentidos 17. Coordinación óculo-motriz 18. Capacidad de imitación 19. Coordinación motora
	Desarrollo cognitivo	20. Estimulación de la atención 21. Estimulación de la memoria 22. Estimulación de la imaginación 23. Estimulación de la creatividad 24. Estimulación de la discriminación de la fantasía y la realidad 25. Estimulación del pensamiento científico matemático 26. Desarrollo del rendimiento 27. Desarrollo de la comunicación y lenguaje 28. Desarrollo del pensamiento abstracto
	Desarrollo social	29. Desarrollo de la cooperación y comunicación con los demás 30. Preparación para la vida laboral 31. Estimulación de la moralidad 32. Desarrollo de la confianza con los demás. 33. Desarrollo de conductas prosociales 34. Disminución de conductas agresivas y pasivas 35. Facilitación de aceptación interracial.

	Desarrollo emocional	36. Desarrollo de la subjetividad 37. Desarrollo de la satisfacción emocional 38. Control de la ansiedad 39. Control de la expresión simbólica agresiva 40. Resolución de conflictos 41. 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 nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay de 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 41 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 nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 520 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 41 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 2018.

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.

Confiabilidad

El criterio de confiabilidad del instrumento, se determinará a través de la validación de expertos lo cual, se aplicará 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 de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TABLE S	MEASUREMENTS	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° 520 Jardines de Manantay 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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>H₁; 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° 520 Jardines de Manantay 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° 520 Jardines de Manantay 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>1. Percepción visual</p> <p>2. Fonología</p> <p>3. Estructuración espacial</p> <p>4. Secuenciación temporal</p> <p>5. Coordinación rítmica</p> <p>6. Lógica</p> <p>7. Memoria</p> <p>8. Codificación semántica</p> <p>9. Conocimientos</p> <p>10. Psicomotricidad específica</p> <p>11. 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 fórmula es la que sigue: $G_{E1} O_1 X O_2$ De donde: G_E = Grupo experimental = Observación, aplicación de una lista de cotejo pre test: Variable dependiente. aplicación o tratamiento de la variable independiente: programa “aprendo jugando” Medición de la variable dependiente cuestionario: Desarrollo del aprendizaje</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 Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay 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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020.</p>	<p>Objetivo específicos 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 Inicial N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020</p> <p>Establecer 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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020.</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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2017.</p> <p>H₂: La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo cognitivo del aprendizaje en medida significativo en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020.</p> <p>H₃. La aplicación de un programa “aprendo jugando” mejora el desarrollo social del aprendizaje en medida significativo en</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo de aprendizaje</p>	<p>Desarrollo psicomotor</p> <p>Desarrollo cognitivo</p>	<p>12. Equilibrio</p> <p>13. Fuerza</p> <p>14. Manipulación de objetos</p> <p>15. Dominio de los sentidos</p> <p>Discriminación de los sentidos</p> <p>17. Coordinación óculo-motriz</p> <p>18. Capacidad de imitación</p> <p>19. Coordinación motora</p> <p>Estimulación de la atención</p> <p>Estimulación de la memoria</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>Población y muestra:</p>

<p>Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay 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° 520 Jardines de Manantay 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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020?</p>	<p>Establecer 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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020.</p> <p>Establecer 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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020</p>	<p>estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020.</p> <p>H₁. 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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa, 2020.</p>			<p>Estimulación del pensamiento científico matemático</p> <p>26. Desarrollo del rendimiento</p> <p>Desarrollo de la comunicación y lenguaje</p> <p>Desarrollo del pensamiento abstracto</p>	2.4.4. Desarrollo emocional	<p>Población: Se determinó a 24 estudiantes de educación primer grado de inicial como una población finita. Muestra: Para estimar el tamaño de la muestra se ha considerado el método de muestreo no probabilístico de muestra por conveniencia, a 24 estudiantes.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnicas: - Observación sistemática Instrumentos: - Lista de cotejo</p> <p>Plan de análisis: Aplicación de análisis cuantitativo y cualitativo. Estadística descriptiva e inferencial: prueba t de student para muestras independientes.</p>	
					<p>Desarrollo social</p>			<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 prosociales</p> <p>Disminución de conductas agresivas y pasivas</p> <p>Facilitación de aceptación interracial.</p>
					<p>Desarrollo emocional</p>			<p>Desarrollo de la subjetividad</p> <p>Desarrollo de la satisfacción emocional</p> <p>38. Control de la ansiedad</p> <p>Control de la expresión simbólica agresiva</p> <p>40. Resolución de conflictos</p> <p>Desarrollo de patrón de</p>

4.7. Principios éticos

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

Protección a las personas. La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

Beneficencia y no maleficencia. Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia. El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

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

Durante el proceso de tratamiento se obtuvo los resultados; los cuales describiremos cuantitativamente donde aplicaremos la estadística descriptiva e inferencial; como demuestra: A) Estadística descriptiva

De conformidad al desarrollo de la aplicación del programa aprendo jugando; entre la diferencia de medias de acuerdo a las escalas de medición de la pretest y postest se encuentra

TABLA 01 Desarrollo Psicomotor

	ESCALA DE PUNTUACIÓN	PRE TEST	%	POS TEST	%
AD	18 a 20	1	4	1	4
A	14 a 17	1	4	21	88
B	11 a 13	13	54	2	8
C	0 a 10	9	38	0	0

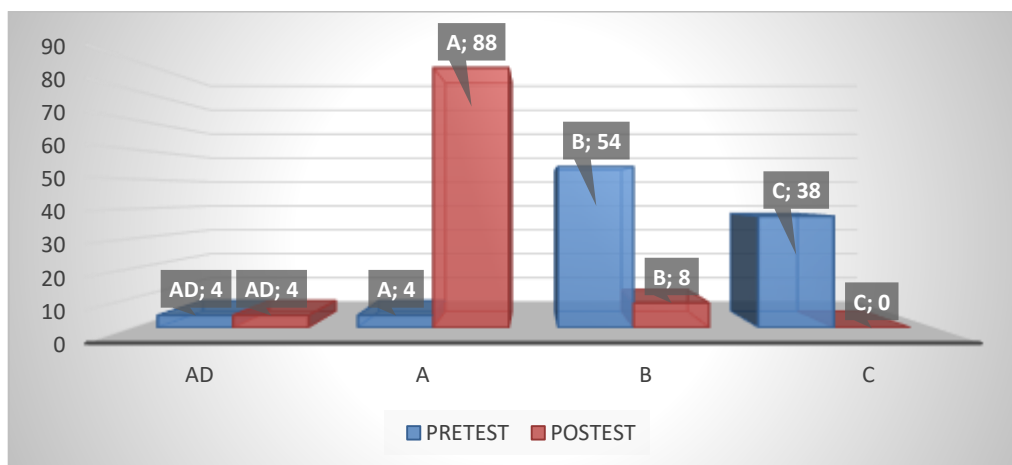


GRAFICO N° 01 Desarrollo Psicomotor

DESCRIPCIÓN: En Cuanto al desarrollo psicomotor los resultados fueron para el pretest el 38% obtuvieron de C; el 36% obtuvieron B; entre A y B tiene 4% cada uno ; 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	1	4	0	0
A	14 a 17	1	4	11	46
B	11 a 13	10	42	13	54
C	0 a 10	12	50	0	0

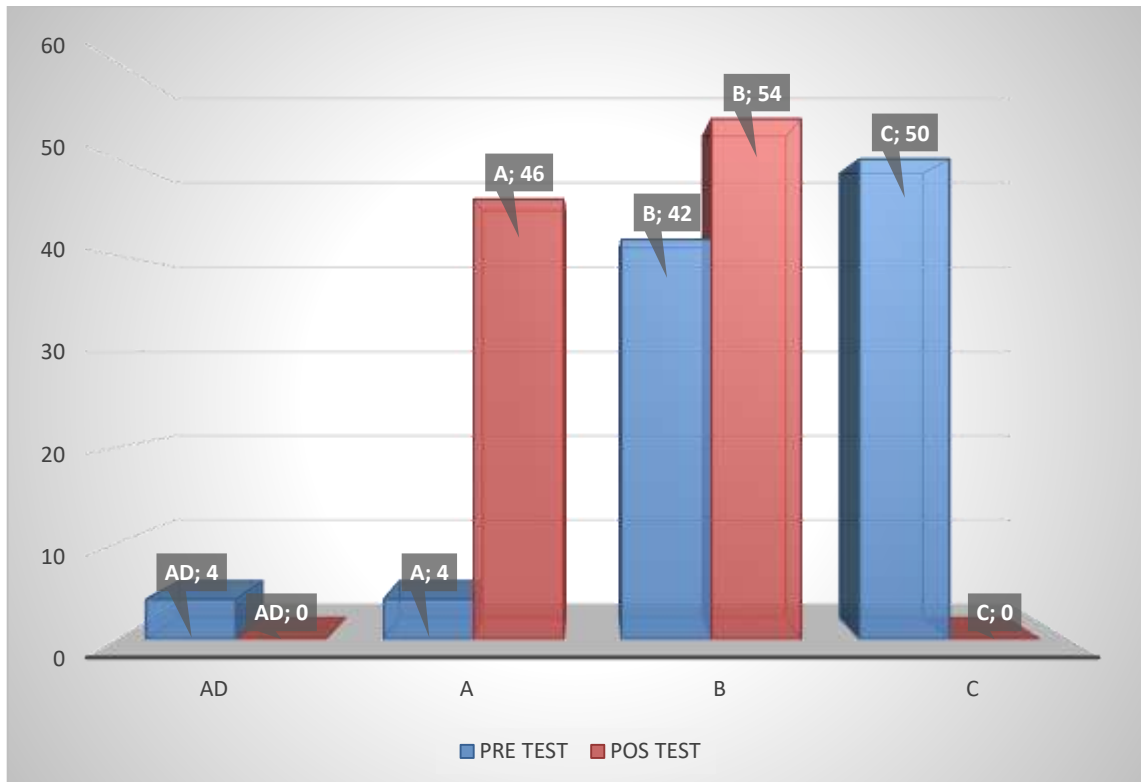


GRAFICO N° 02 Desarrollo Cognitivo

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 46% obtuvieron A; y el 54 % 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	1	4	8	33
B	11 a 13	8	33	9	38
C	0 a 10	15	63	7	29

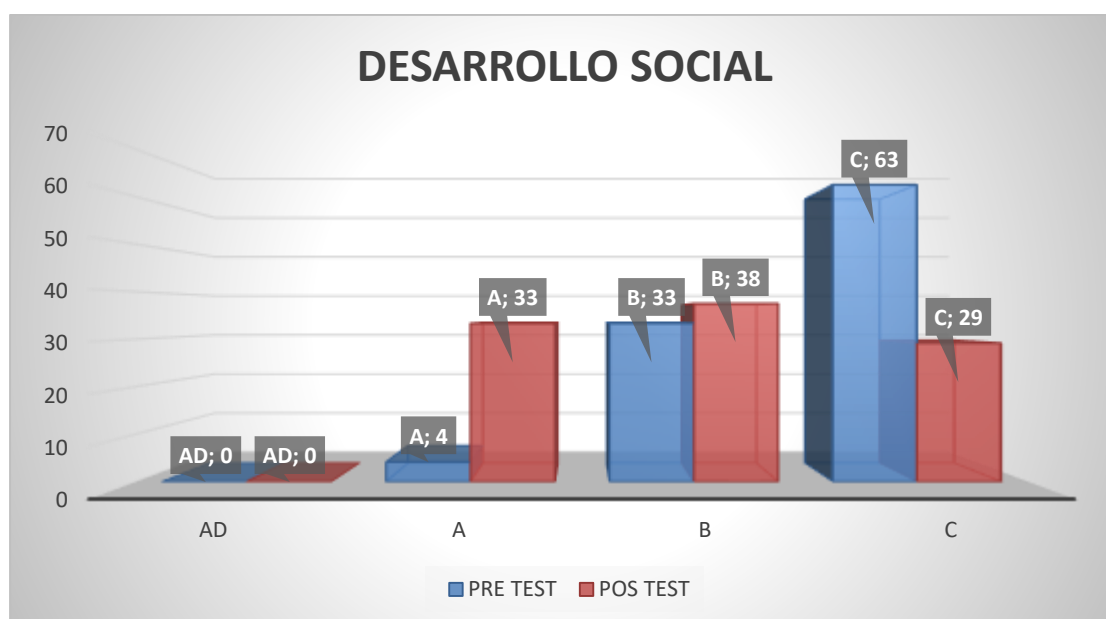
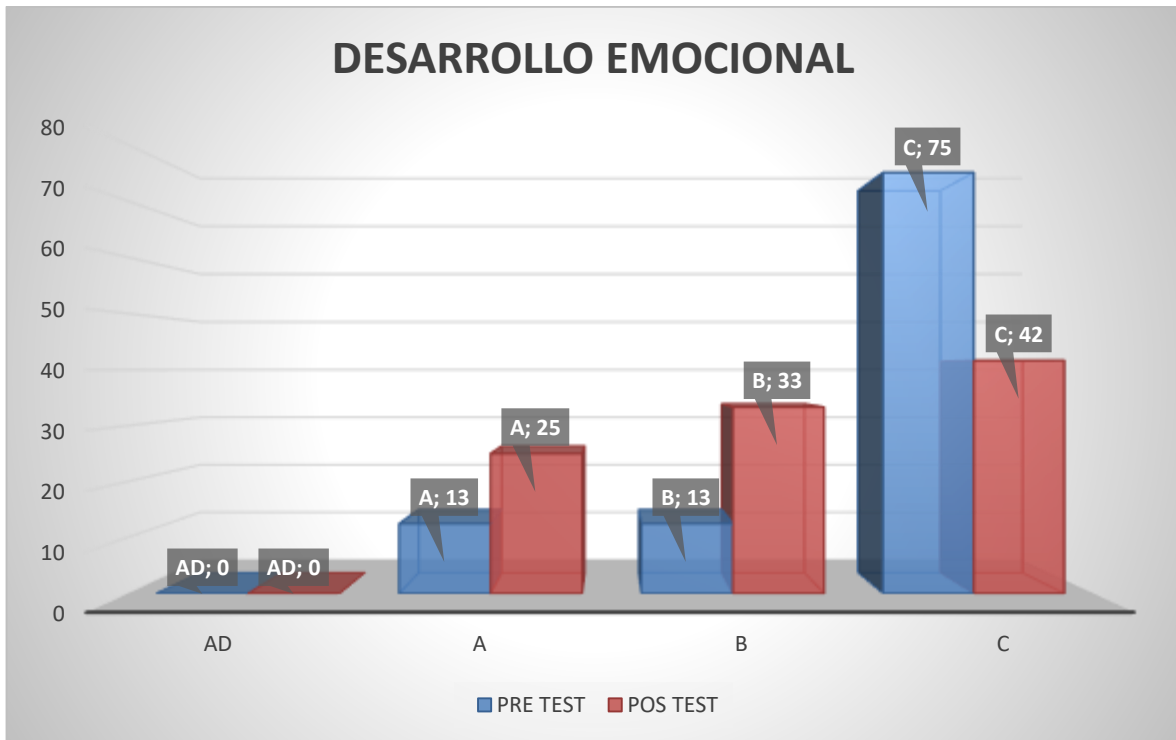


GRAFICO N° 03 Desarrollo Social

DESCRIPCIÓN: En Cuanto al desarrollo social los resultados fueron para el pretest el 63% obtuvieron C, el 8% obtuvieron B y el 4% A; después en el postest el 33% obtuvieron A; y el 38 % obtuvieron B y 29% obtuvieron C

TABLA 04 *Desarrollo Emocional*

ESCALA DE PUNTUACIÓN		PRE TEST	%	POS TEST	%
AD	18 a 20	0	0	0	0
A	14 a 17	3	13	6	25
B	11 a 13	3	13	8	33
C	0 a 10	18	75	10	42



GRAFFITO N° 04 Desarrollo Emocional

DESCRIPCIÓN: En Cuanto al desarrollo emocional los resultados fueron para el pretest el 75% obtuvieron C, entre A y B 13% cada uno ; después en el postest el 25% obtuvieron A;, el 33% obtuvieron B y el 42 % obtuvieron C.

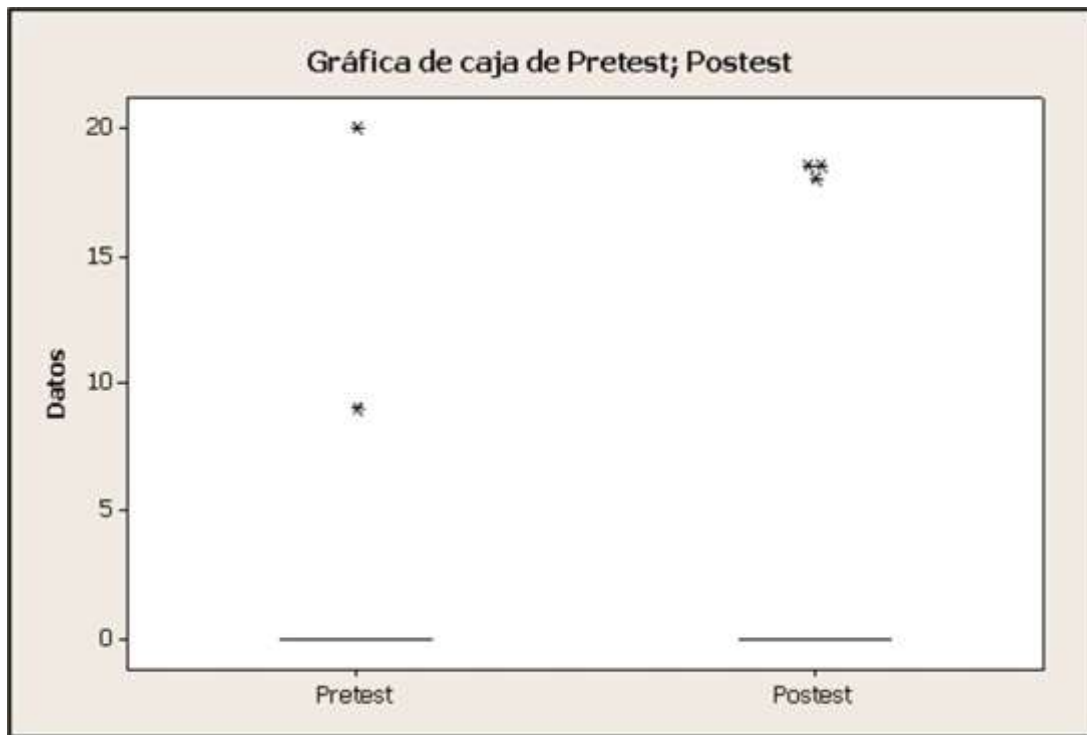
b) Estadística inferencial

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

	t	gl	Valor de prueba = 0	Sig. (bilateral)	Diferencia de confianza para Inferior Superior
Pretest	1,356	39,183	,75000	-,3691	1,8691
Postest	1,769	39,085	1,40000	-,2012	3,0012

Fuente: pre y postes aplicado



Fuente: Elaboración en base a resultados de contraste de la prueba pre y postest. 4/7/18

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

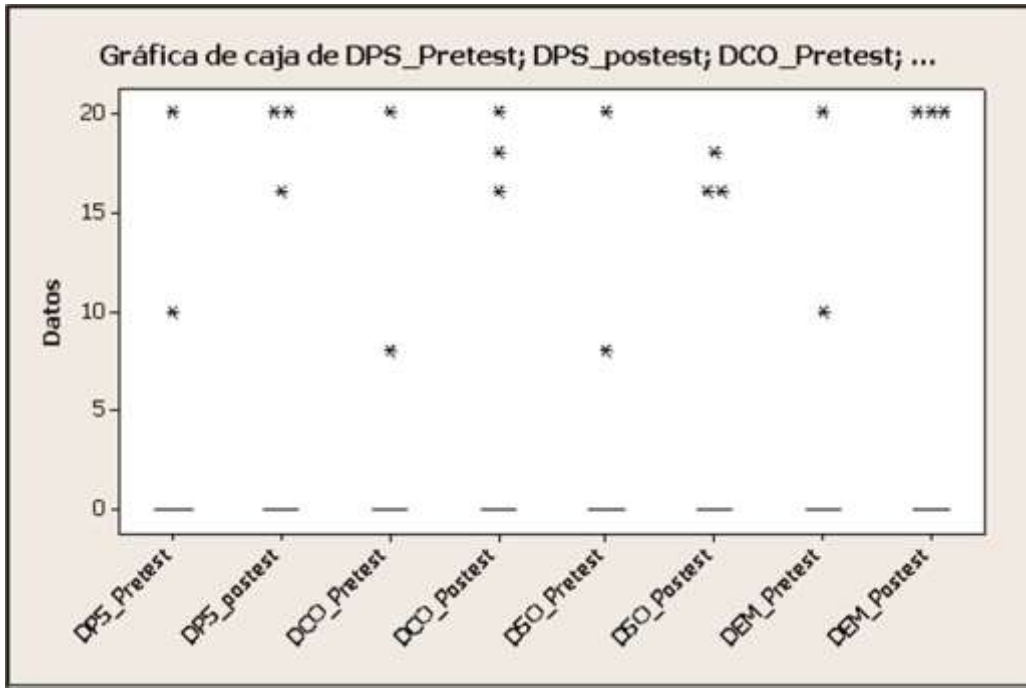
Descripción: Después de resultados obtenidos en la prueba de contraste en la hipótesis planificada; se determina que el programa aprendo jugando mejora de manera muy alta ($p >,000$); con una diferencia entre la prueba pre test ($t=12,317$) y postest ($t=23,601$), con un grado de libertad ($gl=14$) de 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 m	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
						Inferior	Superior
Desarrollo psicomotor	Pretest	1,356	39,000	,183	,750	-,369	1,869
	Postest	1,769	39,000	,085	1,400	-,201	3,001
Desarrollo cognitivo	Pretest	1,356	39,000	,183	,750	-,369	1,869
	Postest	1,769	39,000	,085	1,400	-,201	3,001
Desarrollo social	Pretest	1,356	39,000	,183	,750	-,369	1,869
	Postest	1,769	39,000	,085	1,400	-,201	3,001
Desarrollo emocional	Pretest	1,356	39,000	,183	,750	-,369	1,869
	Postest	1,769	39,000	,085	1,400	-,201	3,001

Fuente: pre y postes aplicado



Fuente: pre y postes aplicado

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

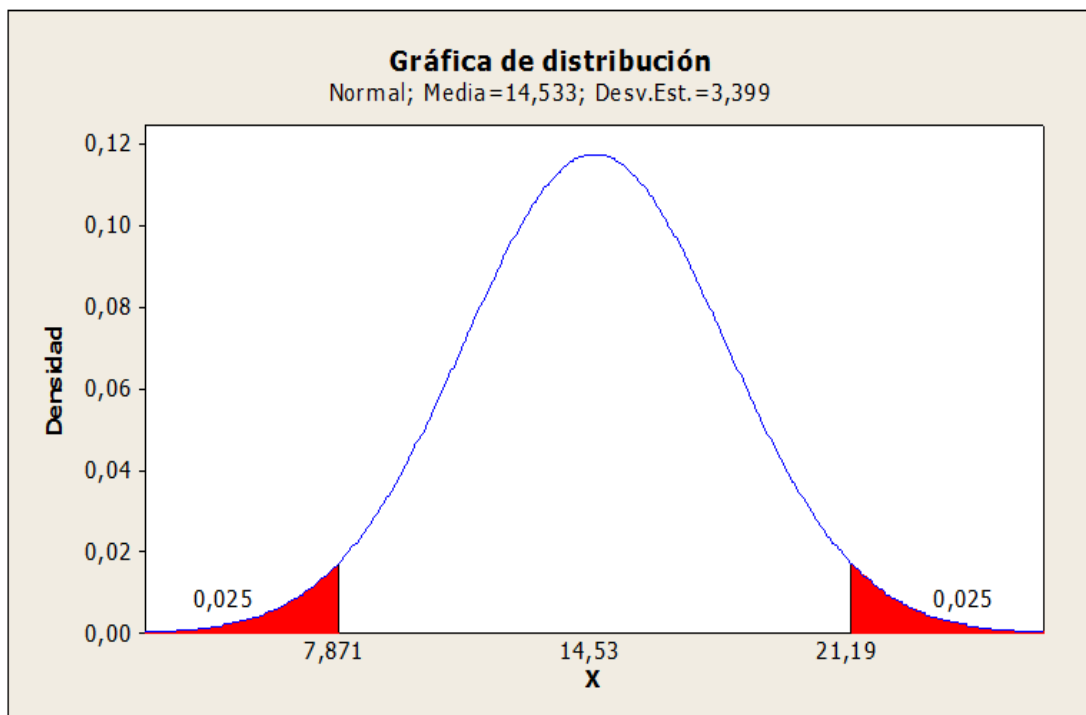


Gráfico N° 07. Gráfico de distribución de probabilidad del desarrollo de aprendizaje

Descripción: Conforme al planteamiento y contrastando la hipótesis en la demisión desarrollo psicomotor; se determina que el programa aprendo jugando mejorar en medida significativa bilateral ($p > ,000$); la dimensión desarrollo de aprendizaje psicomotor 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 psicomotor 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 psicomotor 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 psicomotor 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 psicomotor con una diferencia entre la prueba pre test ($t=6,439$) y postest ($t=17,921$), con un grado de libertad

(gl=14) de muestras determinadas; haciendo una diferencia entre 3,867 (pretest) y 13,867 (postest); con intervalos de diferencia de medias para pretest de: 2,579 a 5,155; que es inferior a datos; mientras que, en la prueba postest, 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 psicomotor 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 psicomotor con una diferencia entre la prueba pre test ($t=4,670$) y postest ($t=16,561$), con un grado de libertad (gl=14) de muestras determinadas; haciendo una diferencia entre 3,467 (pretest) y 14,533 (postest) ; con intervalos de diferencia de medias para pretest de: 1,874 a 5,059; que es inferior a datos; mientras que, en la prueba postest, 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 psicomotor 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 continuadamente 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° 520 Jardines de Manantay de Pucallpa

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

De manera general se pudo analizar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional.

El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando.

6.2.Recomendaciones

Las estrategias desarrolladas en el programa debe implementarse en el currículo del curso, asimismo realizar talleres para que puedan desarrollar las estrategias para mejorar el aprendizaje de los alumnos en algoritmos, estos conocimientos son muy importantes para los alumnos de ingeniería, todos los alumnos deben involucrarse para que puedan mejorar y desarrollar sus habilidades para resolver problemas.

Para fortalecer los procesos de investigación e intervención educativa, es necesario continuar acciones al interior de las instituciones educativas, por lo cual, es necesario adquirir compromisos desde cada uno de los actores fundamentales del proceso de educación infantil. Las siguientes son las recomendaciones que se espera sean asumidas por la institución educativa.

A la institución educativa que ofrezca espacios donde los niños puedan jugar y aprender de manera activa desarrollando sus habilidades y destrezas propias de su edad, lo que contribuye al conocimiento de los conceptos básicos en el nivel inicial.

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 del 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.
- 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.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. España: Editorial Narcea.
- Carrasco, S. (2013). Metodología de la investigación científica y del trabajo intelectual. Lima: Ed. San Marcos.
- Castillo, M. (2006). Con los derechos si se juega: guía de estrategias lúdicas para la promoción de la participación infantil. Lima, Perú: Editorial y gráfica EBRA.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Ministerio de educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.

- 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 Barriga F, Hernández G. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México, DF: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A.; 1998.
- 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.
- 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).
- 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.
- 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.
- 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.
- Pinto, R. (2013). Metodología de la investigación. Lima.: Ed. San Marcos.
- Rodríguez del Castillo MA. Aproximaciones al estudio de las estrategias como resultado científico. Centro de Ciencias e Investigaciones Pedagógicas de la Universidad Pedagógica Félix Varela; 2004.
- 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.
- 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 - Lalaquí" - Huncabamba – Piura – 2014. (Tesis de Titulación), ULADECH, Piura, Perú.
- Unicef (2002), Educación de Buena Calidad para todos desde la perspectiva de las niñas", Sección Editorial y de Publicaciones División de Comunicaciones, Nueva York, NY 10017, Estados Unidos
- 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