

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA DE POSGRADO
SECCIÓN DE POSGRADO DE FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



**Estructuración de juegos infantiles para estimular aprendizajes en
niños(as), Querecotillo-Sullana, 2019**

**Tesis para obtener el Grado Académico de Doctor en Educación
con mención en Gestión y Ciencias de la Educación**

**Autora
García Infante, María Pilar**

**Asesor(a)
Neciosup Obando, Jorge Eduardo
Código ORCID: 0000-0002-4605-5475**

Piura – Perú

2021

ÍNDICE

1. PALABRA CLAVE.....	iii
2. TÍTULO.....	iv
3. RESUMEN	v
4. ABSTRACT.....	vi
5. INTRODUCCIÓN	1
6. METODOLOGÍA.....	24
7. RESULTADOS.....	29
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	38
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	44
10.AGRADECIMIENTOS	61
11.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62
12.ANEXOS Y APÉNDICES	68
Apéndice 1: Instrumentos de medida.....	69
Apéndice 2: Fichas de validación de instrumentos	81
Apéndice 3: Ubicación del contexto de investigación	84
Apéndice 4: Base de datos de las puntuaciones del pre y postest	87

1. PALABRA CLAVE

En español

Aprendizaje

Desarrollo del niño

Educación preescolar

Estrategias educativas

Juego educativo

En inglés

Learning

Child development

Preschool education

Educational strategies

Educational game

1.2 LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Líneas de investigación	Gestión de la educación
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencia de la educación
Disciplina	Educación general (capacitación pedagógica)

2. TÍTULO

Estructuración de juegos infantiles para estimular aprendizajes en niños(as),
Querecotillo-Sullana, 2019.

3. RESUMEN

La investigación se interesó en indagar un problema aún vigente en un segmento de niños de educación inicial: el deficiente nivel de logro en nociones de motricidad, desarrollo sensorial y desarrollo reflexivo. Por eso, se planteó una investigación cuantitativa aplicada, de diseño pre experimental con pre prueba y pos prueba en un solo grupo, con el objetivo de determinar si la estructuración de juegos infantiles estimula el aprendizaje de una muestra de 20 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del barrio Vichayal, en el distrito de Querecotillo, provincia de Sullana, a quienes se les administró tres pruebas guiadas: una basada en bloques lógicos para medir el desarrollo motriz, otra basada en juego de pelotas para medir el desarrollo sensorial y una más basada en cuentos para medir el desarrollo reflexivo. En los resultados sobre el aprendizaje de los niños, se corroboró que, durante la pre prueba, más de la mitad (60,0%), obtuvo puntuaciones correspondientes al nivel de inicio, solo el 10,0% consiguió puntuaciones del nivel satisfactorio; mientras que, en la posprueba, solo el 10,0% se quedó en el nivel inicio y el 45,0% se sumó al nivel satisfactorio, vale decir, que el 45,0% de niños logró mejorar su nivel de logro en su desarrollo motor, sensorial y reflexivo. En el contraste de hipótesis, la media de la re prueba fue de 31,20 puntos y la media de la posprueba fue de 43,47 puntos, identificándose una diferencia de -12,270 puntos ($\text{sig} = ,000$). En conclusión, se determinó que la estructuración y aplicación de juegos basados en bloques lógicos, en el uso de pelotas y en el cuento “Caperucita Roja”, logró ejercer influencia significativa sobre el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa investigada.

4. ABSTRACT

The research was interested in investigating a problem still in force in a segment of early childhood education children: the deficient level of achievement in notions of motor skills, sensory development and reflective development. For this reason, a quantitative applied research was proposed, with a pre-test and post-test design in a single group, with the objective of determining whether the structuring of children's games stimulates learning in a sample of 20 5-year-old children from the Initial Educational Institution n ° 526 of the Vichayal neighborhood, in the district of Querecotillo, province of Sullana, who were administered three guided tests: one based on logical blocks to measure motor development, another based on a game of balls to measure development sensory and a more story-based one to measure reflective development. In the results on children's learning, it was corroborated that, during the pre-test, more than half (60.0%) obtained scores corresponding to the initial level, only 10.0% achieved scores of the satisfactory level; while, in the post-test, only 10.0% remained at the beginning level and 45.0% at the satisfactory level, that is, 45.0% of children managed to improve their level of achievement in their development motor, sensory and reflective. In contrasting hypotheses, the pre-test mean was 31.20 points and the post-test mean was 43.47 points, identifying a difference of 12.270 points (sig = .000). In conclusion, it was determined that the structuring and application of games based on logic blocks, on the use of balls and on the story "Little Red Riding Hood", managed to exert significant influence on the learning of children of 5 years of initial education of the institution educational researched.

5. INTRODUCCIÓN

El juego, es una actividad siempre vigente en la vida del ser humano, en especial, de los niños. En este sentido, todas las investigaciones realizadas a través del tiempo, sobre todo aquellas que han implicado a niños de educación inicial, han determinado que el juego constituye un recurso lúdico muy poderoso para orientar el desarrollo de capacidades y habilidades que conlleven a lograr competencias lingüísticas, cognitivas, socioemocionales y motoras de los niños (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2018). Tiene y siempre tendrá una cantidad de ventajas para la estimulación e iniciación temprana de los aprendizajes de los niños.

5.1 Antecedentes y fundamentación científica

En la búsqueda de investigaciones sobre juegos infantiles y aprendizaje escolar se han identificado los estudios que se reseñan a continuación, los mismos que tienen que ver con las variables o con alguna de sus dimensiones.

A nivel internacional, se han realizado investigaciones sobre el juego infantil y algunos aspectos del aprendizaje en educación inicial, entre los que sobresalen:

En Buenos Aires (Argentina), Bosoer, Paolicchi y Kohan Cortada (2015), realizaron la investigación “Juego, apego y aprendizaje en la institución escolar”, estudio de corte cualitativo y diseño descriptivo, que asumió como objetivo: describir las características del aprendizaje en niños de tres y cuatro años de educación inicial y sus relaciones con el juego y el apego. En la metodología, se establece que participaron sesenta niños, doce padres y quince docentes de un Jardín de Infantes de una fundación ubicada en Villa Soldati, de quienes se recogió información a través de encuestas a padres y docentes, notas de campo y observaciones aplicadas en talleres de padres y actividades lúdicas dirigidas a niños. En el trabajo de campo, la investigación implementó experiencias lúdicas, basadas en juego literario, específicamente, en cuentos tradicionales usando relatos y títeres; la misma que permitió desarrollar sentimientos interindividuales, la práctica de valores morales, los aspectos de la vida afectiva, incluso la actividad comunicativa. En los talleres de reflexión con padres y docentes, se promovió la implicación para lograr el apego seguro con el niño, mejorar la comunicación parental y facilitar el juego. En la encuesta a docentes, se identificó

que tienen vínculos positivos con los niños, evidenciándose actitudes de empatía, afecto, confianza, amor. En la encuesta a padres, se identificó que existe cierta ausencia de interacciones lúdicas entre padres e hijos. En sus conclusiones se destaca que la relación de padres y docentes con los niños debe privilegiar la creatividad, estimular el desarrollo socio-cognitivo, promover el apego.

En Castilla La Mancha (España), Cuesta, Prieto, Gómez, Ximena y Gil (2016), publicaron el artículo “La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil”, estudio que se realizó con un diseño cuasi experimental con postest, considerando una muestra de 19 niños para el grupo experimental y 18 niños para el grupo de control procedentes de un colegio público de la provincia de Albacete (España), los datos se recogieron con una hoja de observación psicomotora en las dimensiones: físico-motora, perceptivo-motora y afectivo-relacional; un test de perfil psicomotor que midió locomoción, posición, equilibrio, coordinación, esquema corporal y una escala de desarrollo de habilidades sociales. En el programa de intervención se desarrolló diversos juegos cooperativos, en tres momentos: momento inicial (pasajero al tren, el espejo, marionetas, cuento motor, nos movemos y saludamos, etcétera); momento de juego activo (Circuito por parejas, los coquitos, la cadena, los bolos, los lobos y las gallinas, el dragón, ¡Esto es guerra!, entre otros); momento de relajación (somos gatitos, hacemos la compra, masaje con pelotas, bailemos un vals, volamos). En los resultados, la experiencia de investigación demostró que la aplicación de juegos cooperativos influyó de manera positiva en el aprendizaje del grupo experimental, porque se evidenció mejora en su desarrollo psicomotor (en los dominios de ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal, coordinación de brazos y piernas); en sus relaciones afectivas y socio-emocionales.

En Cuba, Cabrera y Dupeyrón (2019), publicaron un artículo “El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar”, el que corresponde a una investigación realizada en el Círculo Infantil “Los Hermanitos” del Municipio Pinar del Río con el método dialéctico-materialista, utilizando como técnicas de recojo de datos: la observación de 20 actividades de los niños ejecutadas en las áreas de Lengua Materna y Educación Plástica, entrevista a docentes y el análisis documental (de

cuadernos de trabajo o de trabajos de los niños). Se midió tres dimensiones: la utilización correcta de instrumentos (lápiz, crayolas, cuadernos), la calidad de trazos (orden, precisión, continuidad) y la solución de tareas (disposición, valoración, satisfacción). En los resultados de la dimensión 1, se constató que en la mayoría de observaciones realizadas, los niños logran sostener el lápiz y crayolas correctamente (60,0%), colocar el cuaderno correctamente (80,0%), colorear con ajustes (70,0%) y utilizar con uniformidad los movimientos (65,0%); asimismo, en la dimensión 2, el 65,0% siguió un orden en la realización de trazos, el 60,0% tuvo precisión en el trazado, el 70,0% tuvo continuidad en la realización del trazo y el 60,0% lo hizo con ajuste al renglón. En lo que corresponde a los juegos vinculados con la motricidad fina, solo el 30,0% lo realiza con sistematicidad, identificándose que a la mayoría de los niños les atrae actividades de modelado, rompecabezas, juegos de construcción de bloques, pirámides.

En Madrid (España), Sanz (2019), contribuyó con un artículo, a manera de reseña teórico-bibliográfica, el que tituló: “El juego divierte, forma, socializa y cura”, en el que fundamentó el valor del juego como herramienta que favorece el desarrollo intelectual, emocional, motor y social en niños. Manifestó que, a través del juego, los niños ponen en práctica sus aprendizajes, adquieren nuevas experiencias y comprueban sus saberes; expresan sus emociones y sentimientos, muestran alegría, entusiasmo, pero también tristeza, temor, frustración; de la misma manera corren, saltan, bailan, desarrollan su motricidad; también se relacionan con otros, se comunican, acatan normas sociales, aprenden a reconocer y asumir valores. En este sentido, concluye que el juego divierte, forma, socializa y cura.

En la misma perspectiva, a nivel de Perú, hay algunos estudios sobre el juego infantil a nivel de posgrado (la mayoría son de pregrado), los mismos que se describen a continuación:

En Cusco, Ayma (2016), realizó la investigación “Los cuentos infantiles en la formación de valores en niños y niñas de la I.EI. n° 38820 Daniel Estrada Pérez”, la que se ejecutó desde el enfoque cuantitativo y diseño pre experimental, con el objetivo de determinar la eficacia de los cuentos infantiles en la formación de valores en niños de 5 años de la institución educativa referida anteriormente, ubicada en el distrito de

Villa Virgen de la provincia de La Convención (Cusco). La muestra estuvo conformada por 24 niños y el instrumento aplicado fue una ficha de observación para medir la formación de valores. En los resultados, antes de la aplicación de cuentos, la mayoría de niños se ubicó en el nivel bajo en el reconocimiento y práctica de valores individuales (66,6%) y colectivos (58,3%). En los valores individuales, en la evaluación inicial, la mayoría de niños se ubicó en el nivel bajo en los valores de la alegría (66,6%), amistad (62,5%), amor (70,8%), autoestima (62,5%) y bondad (58,3%); mientras que en los valores colectivos, también la mayoría de niños se ubicó en el nivel bajo: compasión (54,2%), confianza (66,6%), constancia (66,6%), cooperación (58,3%) y creatividad (75,0%). Después de la aplicación didáctica de cuentos, se observó una mejora considerable en la práctica de valores de los niños, obteniéndose puntuaciones correspondientes al nivel previsto en los valores individuales (50,0%) y colectivos (58,3%); ese mismo, nivel de logró se obtuvo en cada uno de los valores específicos. En conclusión, la investigación demostró que la aplicación de cuentos infantiles como estrategia didáctica tiene efectos significativos sobre la formación de valores en los niños que participaron de la investigación.

En Cusco, Tuni y Ccayahuallpa (2017), realizaron el estudio “El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I n° 584-Marangani, Canchis-Cusco”, investigación descriptivo-explicativo que tuvo como objetivo determinar si el juego en sectores tiene influencia sobre el aprendizaje significativo de niños de 5 años de la Institución Educativa n° 584 de Marangani, en Canchis. La muestra estuvo constituida por 21 niños y el instrumento aplicado fue una lista de cotejo para medir el aprendizaje de los niños y un cuestionario administrado a la profesora. En los resultados, sobre el aprendizaje, se comprobó que casi todos los niños lograron representar mediante el dibujo, pintura o modelado aquello que jugaron, escribieron en su nivel de escritura lo que jugaron, recrearon experiencias de casa, representaron juego de roles de su hogar (padre, madre), construyeron o armaron diversos materiales, dramatizaron sucesos de la vida con apoyo de materiales, imitaron movimientos y cantaron con la utilización de diversos materiales. En conclusión, se determinó que la aplicación del juego constituye un recurso didáctico que favorece la construcción y consolidación de los aprendizajes, lo que significa que promueve que

los niños aprendan jugando, logrando desarrollar sus habilidades cognitivas, comunicativas y socio-emocionales.

En Lima, Chavieri (2017), desarrolló la tesis “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”, correspondiente a una investigación no experimental, de diseño trasversal correlacional que asumió como objetivo determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo (44 de 4 años y 47 de 5 años) de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz del Rímac, en Lima. En la investigación participaron 91 niños, en quienes se midió las variables antes explícitas a través de una guía de observación para medir el nivel de uso de juegos cooperativos y un cuestionario para medir las habilidades sociales. En los resultados descriptivos, se encontró que el 73,6% de niños utilizó los juegos cooperativos de manera adecuada, la diferencia lo realizó de manera poco adecuada (13,2%) e inadecuada (13,2%); de igual manera, en las tres dimensiones observadas (cooperación, participación y diversión) se observó uso adecuado. Asimismo, en la variable: habilidades sociales, el 72,5% se ubicó en un nivel logrado. En la prueba de hipótesis, se comprobó relación positiva ($\rho = ,980^{**}$) y significativa ($p = ,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales, relación que también se comprobó en las hipótesis específicas.

En Celendín (Cajamarca), Castañeda (2018), llevó a cabo la investigación “Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la IE. n° 374 Piobamba”, estudio de enfoque cuantitativo, diseño pre experimental que se ejecutó para explicar la influencia del juego libre en la mejora del desarrollo psicomotor en niños de la Institución Educativa n° 374 de Piobamba, en la provincia de Celendín (Cajamarca). La muestra estuvo conformada por 13 niños de tres años, a quienes se les aplicó una ficha de observación para valorar el desarrollo psicomotor y un test de desarrollo psicomotor (TEPSI). En los resultados del pretest, la mayoría de niños se ubicó en nivel de inicio, al momento de reproducir figuras en el aire con el dedo (69,2%), manipular plastilina y realizar figuras (69,2%), recortar figuras sencillas (76,9%), nombrar cosas conocidas (84,6%), nombrar señalando figuras geométricas (69,2%), copiar un círculo con lápiz o crayola (92,3%). Por el contrario, en el postest, los resultados fueron favorables dado que la mayoría de niños se ubicó en el nivel logro

destacado en casi todas las actividades. En conclusión, la propuesta del programa “Juego libre” influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños de tres años de educación inicial ($\text{sig} = ,000$).

En Huancavelica, Ecos (2020), realizó el estudio titulado “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz en los niños de la Institución Educativa Inicial n° 575-Atalla-Huancavelica, 2015”, el mismo que corresponde a una investigación aplicada, de diseño cuasi experimental, con un solo grupo. Su objetivo fue determinar la influencia del juego en el desarrollo motor de una muestra de 50 niños de tres y cuatro años de la Institución Educativa n° 575 de la localidad de Atalla, en Huancavelica. La información se recogió a través de un Test de Desarrollo Motor Grueso (TGDM-2), elaborado por Ulrich. En los resultados del pretest, se encontró que los niños tienen entre un muy pobre (73,0%) y pobre (27,0%) nivel de desarrollo motor, situación que evolucionó a nivel promedio (47,0%) y por debajo del promedio (47,0%) durante el postest. En la prueba de hipótesis, las pruebas estadísticas establecieron que la aplicación de la estrategia diseñada a través de juegos permitió una mejora significativa en el desarrollo motor de los niños investigados, tal como lo demostró las diferencias entre las medias del pre y postest; lo mismo ocurrió en las dimensiones: locomotora y control de objetos.

En consecuencia, de acuerdo con los antecedentes registrados, se verifica que los investigadores siguen poniendo su atención en los diversos tipos de juegos infantiles (juego libre, juego cooperativo, juego literario, juegos tradicionales, etcétera), destacando su eficacia como estrategia didáctica, en distintos aspectos del aprendizaje infantil: en la motricidad (fina y gruesa), en las diversas habilidades sociales (comunicación, cooperación, participación), en el aprendizaje matemático, en la formación y práctica de valores, entre otros.

El juego infantil es una variable que ha sido abordada por diferentes teorías científicas (biologistas, psicoanalíticas y psicogenetistas) y son muchas las publicaciones que se han realizado sobre el tema, asumiéndola como una actividad inherente a la vida del niño, que tiene potencialidades que se pueden aprovechar en la enseñanza y el aprendizaje. Asimismo, el aprendizaje, constituye un proceso humano

que ha sido estudiado desde las perspectivas conductistas, cognitivistas, humanistas, constructivistas, sobre el que se ha producido una cantidad considerable de información científica y que representa la principal razón de los sistemas educativos formales.

La investigación tiene dos variables: juego infantil y aprendizaje, con sus respectivas dimensiones. Sobre ellas existe mucha teoría científica y base conceptual, siendo de interés para la investigación, la que se sistematiza a continuación:

En el caso de la variable juego, es necesario partir de su definición: El juego, es una actividad natural a todos los seres humanos, siendo más común en la infancia, etapa en la que es más recurrente. Para Pecci, Herrero, López y Mozos (2010), es una actividad propia de los niños que se manifiesta de forma innata, libre y placentera, en un espacio y tiempo concreto y que favorece el desarrollo de una diversidad de habilidades correspondientes a las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

En Didáctica, el juego infantil constituye una estrategia de enseñanza y aprendizaje que crea condiciones para que los niños adquieran conocimientos o desarrollen diversas habilidades (motoras, cognitivas, sociales, emocionales) o interioricen valores (Guerrero, 2016). Por tanto, es una actividad que favorece el desarrollo físico, psicológico y social de las personas; es uno de los medios que permite a los niños el desarrollo armónico de todas las facultades humanas (Barrera, 2009). El mismo Ministerio de Educación de Perú (2014) ha establecido que el juego representa una manera didáctica que permite a los niños aprender, conocer, comunicarse o relacionarse con otros pares o adultos de su entorno.

Y lo previo, es lógico, porque el juego es una de las actividades innatas que forma parte de la vida del niño, mediante él viven sus primeras experiencias, exploran la realidad, aprenden reglas, asumen roles, interiorizan y regulan comportamientos, adquieren y exteriorizan sus pensamientos (Fernández, Ortiz y Serra, 2015). En la medida que los niños sean expuestos al juego, tienen mejores condiciones para aprender (Meneses y Monge, 2001).

Farias y Rojas (2010), sostienen que el juego tres características: primera, su carácter lúdico, porque siempre produce deleite y diversión, creando motivación para el desarrollo de diversas habilidades en quienes lo practican; segunda, requiere de reglas o normas que son de aceptación y cumplimiento obligatorio de los jugadores; tercera, su carácter competitivo, porque siempre plantea el reto de ganar para lograr los objetivos del juego.

El juego en la infancia, es uno de los constructos que más explicaciones teóricas y aplicaciones metodológicas ha tenido. En Meneses y Monge (2001), se hace referencia a una secuencia de teóricos que han estudiado el juego, en diferentes tiempos: Groos, Claparède, Wallon, Froebel, Montessori, Decroly, Freinet, Piaget.

Al presente, existen varias teorías del juego infantil: una teoría que explica el juego como una alternativa para liberar el excedente de energía (teoría de la energía excedente de Spencer); otra que sostiene que el juego es un instinto que permite lograr el desarrollo óptimo de conductas (teoría de la práctica del instinto de Gross); otra que explica que el juego es un medio que se produce por necesidad de autoexpresión (teoría de auto expresión de Mitchell y Mason); una más que fundamenta que el juego prepara al organismo y lo habilita para lograr mejor rendimiento físico (teoría del juego como estimulante de crecimiento de Probst y Cark); otra que explica que el juego es un medio para conservar y renovar los conocimientos, destrezas y habilidades o para crear hábitos (teoría del juego como ejercicio complementario de Carl); otra que argumenta que el juego es una de las opciones para aumentar las capacidades del niño (teoría del crecimiento y mejoramiento de Appleton); una más que sostuvo que el juego es una forma de asimilación, además de proponer una tipología de juegos en función a unos estadios evolutivos (teoría de la reestructuración cognoscitiva de Piaget); entre otras (Meneses y Monge, 2001).

Hay autores que clasifican las teorías sobre el juego en tres grupos: los biólogos, que consideran que el juego es un preejercicio preparatorio para el desarrollo de las funciones y realización de actividades de la vida adulta; los psicoanalíticos (Freud, Klein y Winnicott), asumen que el juego es un medio para expresarse, para que el niño pueda contar sus deseos, experiencias, fantasías vividos en la realidad; le asignan al juego una función terapéutica, considerándolo como un instrumento de diagnóstico al

revelar como el niño vive y experimenta su realidad. Los psicogenetistas (Piaget, Wallon y Chateau), que también plantean un enfoque sobre el juego: Piaget, reconoce el juego como una actividad intelectual que permite al niño adaptarse a su medio y construir y desarrollar sus estructuras mentales; Wallon, fundamenta que el juego es una actividad inherente al proceso de desarrollo psíquico del niño y manifiesta que influye en el desarrollo de esquemas y funciones motrices y en el proceso cognitivo y afectivo de cada sujeto; Chateau, que plantea que el juego es un medio de afirmación que tiene el niño, por medio del cual se perfecciona y se supera, logrando el adiestramiento de funciones psíquicas y fisiológicas (Quirós y Arróez, 2005).

El juego, tiene varias tipologías, según autores existen. En Farias y Rojas (2010), se hace referencia a los tipos que se describen: a) juegos de construcción, que se basa en la manipulación de materiales, en distinta cantidad y nivel de complejidad, que se pueden agrupar, clasificar, etcétera (ejemplo: legos); b) juegos de agrupamiento, que se centran en el agrupamiento de objetos de su entorno, seleccionándolos, organizándolos y combinándolos (bloques lógicos, figuras); c) juegos cooperativos, son aquellos que promueven la actividad en equipo o grupo, lo que favorece la integración y socialización entre los jugadores (ejemplo: ronda, fútbol, vóley); d) juegos estructurados o de reglas, que se caracterizan por la aplicación y cumplimiento de reglas en juegos de actividad física e intelectual (ejemplo: el lobo); e) juegos de estrategia, aquellos que activan procesos mentales en una o más personas, mediante la realización de acciones regladas entre jugadores (ejemplo: juegos de dados, juegos de damas en PC).

En los niños de 5 años, según Piaget, predomina el juego simbólico o de ficción, propio del estadio preoperacional. De acuerdo con Santrock (2007), consiste en simular situaciones, objetos o personajes que están ausentes al momento de la ejecución del juego. Así, por ejemplo, jugar a las casitas, a la tienda, jugar al médico, al superhéroe, al caballito, etcétera. El autor explica que el mismo Piaget, hace referencia al juego de construcción, que aparece a partir del primer año y que evoluciona paralelamente a los demás en los años subsiguientes.

El juego de construcción, se evidencia cuando los niños juegan con objetos: legos, bloques lógicos, rompecabezas, pelotas, torres, etcétera. Santrock (2007), propone que

este juego desarrolla la coordinación óculo-manual, la cooperación, mejora la motricidad fina (coger, manipular, presionar); además de fortalecer la atención y concentración, la comprensión y razonamiento espacial (arriba-abajo; dentro-fuera; encima-debajo), las capacidades de análisis y síntesis y la creatividad. En su desarrollo, los niños juegan con un sinnúmero de objetos: bloques, pelotas, palitos, entre otros.

En la enseñanza-aprendizaje, el juego es una estrategia libre y espontánea que favorece el aprendizaje de los estudiantes: crea condiciones para la motivación, es fuente para mantener la atención, promueve el desarrollo y fortalecimiento de capacidades y habilidades, en distintos aspectos: en lo motor, en lo intelectual, en lo socio-emocional, incluso, en lo moral.

En lo motor, favorece el desarrollo de la coordinación motora, la coordinación óculo-manual, el equilibrio corporal, la manipulación de objetos, el dominio y discriminación sensorial, la fuerza corporal; en lo cognitivo, promueve la memoria, la atención, la imaginación, el lenguaje, el pensamiento creativo, el pensamiento científico, el pensamiento reflexivo; en lo social, contribuye a enriquecer la comunicación, la socialización, la prosociabilidad, la empatía, la asertividad, la tolerancia, el desarrollo socio-afectivo y el comportamiento ético; en lo emocional, favorece el equilibrio emocional, el manejo de los sentimientos, la resolución de conflictos (López, 1989).

Desde la perspectiva anterior, el juego tiene muchas aportaciones para el desarrollo de los niños: En lo cognitivo, favorece muchas habilidades cognitivas, por cuanto le permite comprender el entorno donde se desenvuelve y desarrollar su pensamiento; en lo social, facilita el desarrollo de habilidades sociales (comunicación, empatía), al interactuar con sus iguales o con los adultos; en lo emocional, el juego permite desarrollar sus sentimientos y emociones (alegría, miedo, ira); en lo motor, favorece el desarrollo de sus músculos gruesos (motricidad gruesa), los músculos de sus manos (motricidad fina) o ayuda a ejercitar la coordinación óculo-manual (Santrock, 2007). En consecuencia, la aplicación del juego, en el trabajo educativo tiene un sin número de ventajas y fortalezas para el aprendizaje de los niños, porque incide en diversos aspectos del desarrollo infantil: cognitivo, social, físico y emocional (Montero, 2017).

En la investigación, se utilizó juegos de construcción, basados en dos materiales concretos: bloques lógicos y pelotas; así como juegos basados en cuentos infantiles.

Los juegos de construcción, están constituidos por objetos o piezas que tienen características similares o diferentes, con los que pueden realizarse diferentes clasificaciones o combinaciones (formas, colores, tamaños, pesos). A través de estos objetos-juguetes, los estudiantes van desarrollando sus habilidades motoras, van adquiriendo nociones espaciales y conceptos: pequeño-grande, bajo-alto, corto-largo. Los juegos de construcción permiten operar con objetos, manipularlos y expresar sus pensamientos acerca de las piezas y artefactos que construyen. Las construcciones pueden variar, según el tipo de objeto: pueden apilar o yuxtaponer (bloques, cajas, tubos), encastrar (mini-ladrillos) o unir (varillas con tuercas) (Sarlé, Rodríguez y Rodríguez, 2014). En la investigación, el trabajo con bloques lógicos y pelotas permitió manipular, agrupar, clasificar.

Los bloques lógicos son piezas de plástico o madera que tienen ciertos atributos comunes: color, tamaño, forma, grosor. Los más usados son los creados por Dienes, que están conformados por 48 piezas, que tienen las siguientes características: Forma (cuadrado, triángulo, rectángulo o pentágono y círculo), color (azul, rojo y amarillo), grosor (delgado y grueso) y tamaño (pequeño y grande) (Gimeno, 2019).

Las pelotas, son objetos clásicos, por lo general esféricos, que se utilizan en los juegos o en la práctica del deporte (fútbol, voley, tenis). Su presentación puede tener distintos tamaños (grandes, pequeñas), colores (rojas, negras, blancas), pesos (livianas, pesadas), incluso, pueden ser de distinto material (plástico, cuero). Su existencia data desde el mundo antiguo, se reporta que en civilizaciones de oriente (Egipto, Mesopotamia) y de occidente (Grecia, Roma) ya se jugaba con pelotas, aunque su invención es atribuida a los chinos en el siglo IV a.C. (EcuRed, s/f). En educación inicial, las pelotas tienen varias aplicaciones, en distintos juegos, que contribuyen al desarrollo de la motricidad, de las nociones matemáticas y el desarrollo sensorial. En este último caso, ayudan fundamentalmente a la estimulación táctil (peso, textura) y visual (color, tamaño).

En el caso del cuento, el concepto alude a una breve narración de naturaleza imaginaria o real, de argumento sencillo, que tiene como protagonistas a un grupo

reducido de personajes. Hay cuentos populares (narración tradicional de transmisión oral) y literarios (narración comunicada a través de la escritura), con una diversidad de géneros (aventuras, ciencia-ficción, dramáticos, de hadas, de terror, etcétera) (Roman, 2012). En la educación, es un recurso de extraordinaria utilidad para desarrollar diversas áreas curriculares y contenidos educativos; incluso favorece el trabajo interdisciplinar (comunicación, matemática, arte, ciencia y ambiente), pueden mejorar diversas capacidades (lingüísticas, motoras, socio-emocionales) (Pérez, Pérez y Sánchez, 2013) y promover el pensamiento crítico-reflexivo, el pensamiento creativo e incluso la formación ética. En la investigación se utilizó el cuento para desarrollar el pensamiento reflexivo, utilizando su contenido: texto e imágenes para fomentar actividades que le permita a los niños meditar en torno a los hechos acontecidos, así como de los comportamientos de los personajes.

En el caso de la variable aprendizaje, Zapata (2015), define este concepto como un proceso mediante el cual se adquieren o modifican conocimientos, capacidades, habilidades, conductas o valores, como consecuencia de la actividad de estudio, la experiencia u otras operaciones mentales. El mismo autor, recoge de Feldman, 2005, tres características inherentes al concepto aprendizaje: a) implica un cambio o modificación en la conducta o en el pensamiento, b) ese cambio es permanente o duradero, y c) se produce a través de experiencias formativas o de otras formas de experiencia.

El concepto ha sido definido desde distintas perspectivas, según concepciones existen: Para el conductismo, el aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, el mismo que es observable e identificable; se evidencia en la adquisición de conocimientos o en el desarrollo de habilidades y se refleja en objetivos medibles. Para el cognitivismo, es un proceso activo personal e individual de construcción de significados, los que se construyen a ritmos diferentes y con medios distintos. Para el constructivismo, el aprendizaje es una representación personal de un objeto de la realidad o de un contenido desde las experiencias y conocimientos previos de los aprendices (García, Fonseca y Concha, 2015).

La concepción conductista o asociacionista, de acuerdo con García et al. (2015), tiene como representantes a Pavlov (1920), Watson (1913), Thorndike (1910) y

Skinner (1938), adquiriendo fuerza a partir de la década de 1930. Además explican que asume el aprendizaje, como un proceso que consiste en interiorizar o copiar información, en adquirir el conocimiento desde el mundo exterior. Plantean que el aprendizaje es producto de estímulos externos, frente a los cuales se emiten respuestas, de allí que los conceptos que relieva son los de estímulo-respuesta. Al conductismo, están asociados dos tipos de aprendizaje: a) el condicionamiento clásico, relacionado con el aprendizaje de reflejos condicionados, y el condicionamiento operante, que argumenta que una respuesta se mantiene o aumenta si se actúa sobre los antecedentes o sobre los consecuentes (Doménech, 2012).

La concepción cognitivista, tiene como representantes a Piaget (1960), Ausubel (1963), Gagné (1965), Bruner (1966), enarbolándose con fuerza a inicios de la década de 1970. Los teóricos cognitivistas plantean que el aprendizaje se produce a través de la adquisición y modificación de estructuras de conocimiento, asumiéndose al aprendiz como un procesador activo de la información, pero con la oportuna mediación del docente. En consecuencia, le da valor a los procesos cognitivos de: atención, memoria, codificación.

La concepción constructivista, lo explica Doménech (2012), tiene como principales referentes a Piaget (1960) y su teoría psicogenética, Ausubel (1963) y su teoría del aprendizaje significativo y Vygotsky (1979) y su teoría sociocultural de los procesos psicológicos superiores; alcanza apogeo desde inicios de la década de 1970. Los constructivistas, destacan el papel del aprendiz en la construcción del conocimiento. En este caso, le da valor a la actividad constructiva del estudiante, como un elemento medular entre el desempeño del docente y los resultados del aprendizaje. Piaget, propuso unos niveles de desarrollo cognitivo y argumentó que los conocimientos se construyen mediante la actividad cognitiva; Ausubel, habló del aprendizaje significativo, el que se produce a través de la articulación de conocimientos previos con los nuevos; Vygotsky, se refirió a una Zona de Desarrollo Próximo y a la influencia del contexto en el aprendizaje y del profesor como mediador (Doménech, 2012).

El mismo Ausubel (1983), al referirse al aprendizaje, consideró que el aprendizaje era por recepción y por descubrimiento. En el aprendizaje por recepción, el contenido o material de aprendizaje que se presenta al estudiante ya está acabado, por lo que solo

se debe interiorizar e incorporar ese producto acabado (un poema, cuento, una fórmula matemática, un juego), el estudiante solo lo recupera y lo reproduce en una experiencia posterior. Por el contrario, en el aprendizaje por descubrimiento, los niños aprenden a partir de experiencias en la que descubre aquello que necesita aprender (García, 2018), en consecuencia, el material a aprender no se proporciona en su estado final, sino que debe ser procesado y re-construido por el estudiante antes de ser comprendido e incorporado de manera significativa a la estructura cognitiva; en este caso el estudiante puede reordenar la información, transferirla a su estructura cognitiva, reorganizándola o transformándola. En la educación inicial, ambos aprendizajes tienen presencia, aunque el aprendizaje por descubrimiento, tiene mayor predominio.

En el nivel de educación inicial, sobre todo en el II ciclo, prevé los aprendizajes de los niños en seis áreas y 14 competencias. Se busca que, a través de las experiencias de enseñanza, los niños construyan su identidad, convivan democráticamente, se desenvuelvan a través de su motricidad, aprendan a comunicarse oralmente en su lengua materna, logren leer y escribir diversos tipos de textos, resolver problemas matemáticos e indagar mediante métodos científicos.

En este sentido, adquiere las primeras nociones de aprendizaje que sientan las bases de aprendizajes posteriores. Y los aprendizajes tienen como propósito impulsar su desarrollo integral: en lo motor, en lo sensorial, en el pensamiento crítico reflexivo, en el pensamiento creativo, entre otros.

En el desarrollo motor, tiene que ver con el dominio del cuerpo, el control de movimientos, posturas, desplazamientos en distintas situaciones. En educación inicial, se evidencia a través de la manipulación y movilización de objetos, el equilibrio del cuerpo o de objetos, la secuenciación de movimientos (Carrasco y Carrasco, 2014). Se desarrolla a nivel global (motricidad gruesa) y fina (motricidad fina); la primera tiene que ver con el desarrollo de los músculos largos de las extremidades; la segunda, está relacionada con la utilización de los músculos pequeños.

En el caso de la investigación, se dio prioridad al desarrollo motor fino, mediante el juego con bloques lógicos, en la perspectiva de lograr una mejor coordinación ojo-mano como condición para la lecto-escritura. La motricidad fina tiene que ver con los movimientos armónicos y precisos de los músculos de las manos, los dedos, la cara y

los pies; usando la vista y el tacto como condiciones para ubicar y manipular los objetos (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

Se promueve mediante actividades de manipulación de objetos, de trazado, dibujo o pintado en papel o de rasgado, recorte o pegado de imágenes o de representación de objetos (Coletto, 2009). En la experiencia de investigación, los niños pudieron manipular los bloques lógicos y realizar actividades utilizando sus manos para hacer trazos, colorear o dibujar; ayudándoles a adquirir destreza y habilidades en los movimientos de las manos y dedos y en la coordinación de la mano y el ojo (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

El desarrollo sensorial, tiene que ver con el uso de los sentidos (tacto, vista, oído, olfato y gusto) para percibir objetos de la realidad, explorarlos o manipularlos, lo que contribuye al aprendizaje. Se produce a través de la sensación y la percepción: la primera, permite identificar, a través de los sentidos, los objetos del mundo exterior, descubriendo sus características; la segunda, ayuda al procesamiento de la información, permitiendo la organización, interpretación y codificación de datos sensoriales, tomando consciencia de la existencia de los objetos. En su desarrollo intervienen un conjunto de estructuras que ayudan en la recepción, transmisión e integración de las sensaciones táctiles, visuales y auditivas (Vila y Cardó, 2005).

Es fundamental para la formación integral del niño, dado que favorece el desarrollo de sus sentidos, sobre todo porque sus primeros aprendizajes están asociados a sonidos, a imágenes, a objetos con diferentes características (colores, tamaños, pesos, formas, sabores, etcétera), permitiendo que vaya reconociendo e interiorizando conceptos y definiciones (Pettinelli y Contreras, 2013). En la medida que estimule sus sentidos, podrá emprender y adquirir aprendizajes relacionados con el desarrollo perceptivo, del lenguaje o del propio desarrollo cognitivo-motor.

En este sentido, es fundamental, la estimulación del desarrollo sensorial de los niños como condición para la construcción de otros aprendizajes. Para ello, hay varios ejercicios y actividades para el desarrollo táctil, auditivo, visual o gustativo u olfativo. En la investigación se optó por el juego de pelotas, a través del cual los niños fueron estimulados para tocarlas, manipularlas, percibir colores, tamaños; así como para representarlas sobre el papel a través del trazado, de la pintura o del dibujo.

El desarrollo reflexivo, de acuerdo a los autores que han escrito sobre el tema, está asociado al pensamiento reflexivo o pensamiento crítico (Mastrapa, García y Lautín, 2016). Tiene que ver con el uso de la reflexión como cualidad de pensamiento.

En la web, la reflexión se define como un acto de meditación consciente y voluntario que realiza un individuo respecto a determinadas ideas, hechos, comportamientos. Tiene que ver con la habilidad para razonar e indagar desde el punto de vista cognitivo el mundo exterior y los estados internos de la mente (Definición, 2019). La reflexión, en su acepción genérica, es el acto a través del cual los sujetos pueden juzgar sus propias acciones o la de los demás, con la finalidad de mejorarlas o corregirlas.

La reflexión es la habilidad que permite “distinguir, analizar, relacionar, con la situación objetal, sus propios procedimientos de actividad” (Davidov, 1987, p. 158; citado por Mastrapa et al., 2016). La reflexión, ayuda en la profundización intelectual del sujeto, respecto a sostener, valorar o cuestionar una creencia o una acción humana determinada. Algunos autores, definen la reflexión como una cualidad de funcionamiento del pensamiento, como un sistema autorregulado del aprendiz, que le ayuda a plantearse problemas ante distintas situaciones que se le presentan, estimula el planteamiento de hipótesis sobre determinadas causas que ocasionan un problema y promueve la búsqueda de alternativas viables de solución (Canfux y Rodríguez, 2020).

La educación inicial, constituye el punto de partida para el inicio de la formación de personas crítico-reflexivas que sean capaces de expresar más allá de la simple repetición mecánica de una determinada información, sino que puedan meditar respecto a los hechos o actuaciones que se vislumbran en su contenido, cuestionándolos, conjeturándolos o planteando soluciones.

Una buena estrategia para promover la reflexión es hacer preguntas que vayan más allá de una respuesta categórica; luego, se puede repreguntar: ¿por qué? ¿a qué te refieres? ¿qué más puede suceder? O también pedir ejemplos sobre lo que se está reflexionando. La idea es ir motivando al niño para que piense más allá de lo simplemente explícito en un texto escrito u oral, que aprenda a cuestionar, que adquiera el hábito de profundizar mediante nuevas preguntas (Bayard, 2012).

En la investigación, se promovió el pensamiento reflexivo a través de preguntas, que los niños respondían a través de su lenguaje oral o haciendo discriminación de imágenes o después de experiencias de dramatización o de juego de roles. Se percibió que, a través del cuento: “La Caperucita Roja”, fueron capaces de reflexionar en torno a los hechos o actos a los que refería el cuento.

5.2 Justificación de la investigación

La investigación se justifica en base a los aspectos que se describen a continuación:

En lo metodológico, la investigación es importante porque plantea y demuestra la efectividad de una propuesta didáctica centrada en la aplicación de juegos infantiles con bloques lógicos, pelotas y cuentos; proporciona estrategias y materiales para hacer operativo el aprovechamiento didáctico del juego, los mismos que podrían ser replicados en otras experiencias investigativas futuras. Asimismo, se propone y valida tres pruebas para medir el aprendizaje por descubrimiento (en desarrollo de la motricidad) y el aprendizaje receptivo (en desarrollo sensorial y reflexivo) en niños de 5 años, las mismas que pueden usarse en otras investigaciones.

En lo epistemológico, la investigación recoge fundamentos teóricos sobre el juego infantil y el aprendizaje en niños de 5 años, los mismos ayudarán a seguir profundizando en la investigación dentro de la línea de la Didáctica de la Educación Inicial. La información que se sistematiza respecto a las teorías del juego y sobre el juego en sí constituyen insumo para que las docentes de educación inicial puedan comprender, reflexionar y actuar su práctica educativa, lo que sumará más conocimiento sobre la enseñanza y aprendizaje en educación inicial.

En lo práctico, la aplicación de una propuesta didáctica de tres grupos de juegos: bloques lógicos, pelotas y cuentos, ayudó a mejorar el aprendizaje motor, el aprendizaje sensorial y el aprendizaje reflexivo de los niños que participaron en la investigación. Asimismo, ha permitido demostrar que el juego es un recurso didáctico estratégico que ayuda en el aprendizaje de los niños, que sigue vigente y que tiene muchas fortalezas formativas si se le usa de manera apropiada.

En lo social, el interés de la investigación está centrado en la educación inicial, un nivel educativo en el que se construyen las bases de todos los aprendizajes posteriores,

en la medida que se orienten de manera adecuada y oportuna se logrará mejores niveles de logro y una mejor calidad de la educación, lo que asegurará mejores estándares de desarrollo humano en una sociedad que demanda de mejores ciudadanos. Además, es fundamental, lograr el desarrollo motor, sensorial y del pensamiento reflexivo en los niños, porque ello asegurará mejores desempeños en la lecto-escritura, en la percepción de los diversos estímulos de la realidad y sobre todo en expresar sus puntos de vista y valoraciones respecto a determinados hechos o comportamientos humanos.

Es científica, porque la investigación se ha realizado considerando criterios de rigor e integridad científica, siguiendo las pautas y procedimientos del método científico. En consecuencia, los resultados tienen validez y consistencia, para ser considerados en futuras investigaciones.

5.3 Problema

El juego, sobre todo en niños de educación inicial, tiene un valor didáctico extraordinario, dado que es una de las actividades innatas a su propia vida. Al respecto, son muchas las investigaciones que sostienen y respaldan de manera suficiente su aplicación en actividades formativas. No obstante, se están evidenciando diversas situaciones en las que no se utiliza con criterio didáctico desde el trabajo de aula o que se está debilitando debido a la aparición de nuevas preferencias de los niños para pasar su tiempo libre, sobre todo por la fuerte influencia de la tecnología. Hoy los niños juegan menos (en el sentido como se entendió tradicionalmente el juego) o si lo hacen es a través de juegos digitales, que podrían favorecer en algo su desarrollo cognitivo, pero que no favorece su desarrollo físico, social o emocional. Al respecto, hay muchos estudios que demuestran que ha descendido el tiempo de juego, por lo que los niños cada vez juegan menos (Diario Información, 2018), ya sea por la falta de espacio físico en los hogares, el poco tiempo de los padres, la preeminencia de la tecnología o, incluso, la saturación de tareas extraescolares. En estas circunstancias, los niños dedican menos tiempo al juego y casi nunca lo hacen al aire libre (Castillo, 2017). Es obvio que, ante estas circunstancias, los niños van a ver debilitadas o reducidas sus oportunidades de aprendizajes, además de los problemas de salud que está ocasionando.

En lo que corresponde al aprendizaje de los niños, se sabe que la educación inicial formal (de 3 a 5 años) constituye el período en que se inicia el desarrollo del lenguaje, de la motricidad, del pensamiento, de las emociones, de las habilidades sociales, de la moralidad, entre otros. Sin embargo, la educación formal, no siempre atiende todos los aspectos del desarrollo integral de los niños. Se ha reportado que hay inmensas cantidades de niños que están en la escuela y que no están alcanzando sus niveles mínimos de competencia, incluso se calcula que unos 262 millones de niños estarían concluyendo la educación primaria sin haber logrado los niveles mínimos de las competencias previstas (Unesco, 2018).

Si bien no hay estadísticas oficiales de medición de los aprendizajes de los niños de educación inicial en el sistema educativo peruano, si hay investigaciones que han encontrado que porcentajes de niños de 5 años tienen retraso en psicomotricidad (33,3%), riesgo en coordinación (63,3%), retraso en lenguaje (60,0%), riesgo en motricidad (40,0%), nivel normal bajo de desarrollo cognitivo (30,0%); así como nivel normal bajo (26,7%), fronterizo (16,7%) o deficiente (46,7%) en su capacidad sensorial (Mayta, Neciosup y Ortiz, 2013). Si bien los datos pertenecen a un grupo de niños de una institución educativa de Lima, es probable que la realidad sea más crítica en otros contextos del interior del Perú.

Tal como se refiere, los diversos estudios realizados han encontrado que los niños de educación inicial presentan carencias en su motricidad y en su desarrollo sensorial y reflexivo, situación que repercute sobre su desarrollo motor, cognitivo y socio-emocional posterior, ocasionando dificultades en sus aprendizajes y en sus comportamientos. Es decir, si los niños no logran el nivel de competencias previstas, tendrá consecuencias en la educación de los grados posteriores (sobre todo en comunicación, matemática), o en su desenvolvimiento personal o social en el entorno en que se desenvuelve.

En el caso de la Institución Educativa Inicial n° 526 de Vichayal (Querecotillo), la experiencia docente ha permitido observar que los niños de 5 años, llegan poco estimulados a las aulas, lo que lleva a que presenten dificultad para reconocer figuras, formas, colores, tamaños; para identificar pesos o tamaños; o para expresar sus reflexiones sobre el contenido de textos (cuentos); lo que hace que más adelante tengan

limitaciones para otros aprendizajes más complejos que tienen que adquirir en las diversas áreas de aprendizaje. Esta situación, de no ser atendida oportunamente, podría llevar a que los niños no logren los aprendizajes mínimos en matemática, lectura, ciencia, etcétera durante el nivel de educación primaria. La percepción que tienen los docentes es que los niños cada vez más fracasan en la escolaridad, ya sea por sus propias desmotivaciones, por el desinterés o la poca atención de los padres o por las inadecuadas intervenciones didácticas de los docentes.

Es esta problemática la que llevó a formular la siguiente pregunta de investigación: ¿En qué medida la estructuración de juegos infantiles estimula el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo, Sullana, 2019?

5.4 Conceptualización y operacionalización de variables

En la operacionalización del problema, la investigación ha considerado dos variables:

Variable independiente: Juego infantil.

Definición conceptual

Es una actividad lúdica que se organiza y ejecuta para lograr determinados objetivos educativos (Chacón, 2008).

Definición operacional

Es una actividad didáctica lúdica que promueve en los niños experiencias gratificantes y significativas y que favorecen su desarrollo motor, cognitivo, sensorial y socio-emocional.

En su medición se han considerado tres tipos de juegos.

- a) Juegos basados en bloques lógicos (para el desarrollo motor)
- b) Juegos basados en pelotas (para el desarrollo sensorial)
- c) Juegos basados en cuentos (para el desarrollo de la reflexión).

Variable dependiente: Aprendizaje de los niños

Definición conceptual

Es un proceso, a través del cual se adquieren o se modifican ideas, destrezas, habilidades, conductas o actitudes, a partir de la actividad de estudio, de la experiencia o de cualquier otra actividad mental (Zapata, 2015).

Definición operacional

Es un proceso en la que se va produciendo una modificación permanente en el pensamiento de los niños, a partir de los conocimientos que adquieren, las capacidades que desarrollan y actitudes que asumen a través de diversas experiencias formativas.

En la investigación, se midió a través de tres dimensiones:

- a) Desarrollo de la motricidad (aprendizaje por descubrimiento)
- b) Desarrollo sensorial (aprendizaje receptivo)
- c) Desarrollo reflexivo (aprendizaje receptivo).

Las variables y dimensiones antes expuestas se han sistematizado en el siguiente cuadro de operacionalización:

Cuadro de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Vi. Juegos infantiles	Juegos basados en bloques lógicos	• Juego libre para explorar y manipular	¿Qué juegos con bloques lógicos se usan?
		• Juego de reglas para coger, agrupar, clasificar y representar	Juego libre
		• Juego de construcción para construir figuras	Juego de reglas Juego de construcción
	Juegos basados en pelotas	• Juego libre para observar y manipular	¿Qué juegos con pelotas se usan?
		• Juego de reglas para realizar distintas dinámicas	Juego libre
		• Juego de construcción para dibujar, pintar o hacer construcciones	Juego de reglas Juego de construcción
	Juegos basados en cuentos	• Juego libre para escuchar y explorar cuentos	¿Qué juegos con cuentos infantiles se usan?
		• Juego de reglas para responder preguntas	Juego libre
		• Juego de construcción para hacer creaciones	Juego de reglas Juego de construcción

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
		<ul style="list-style-type: none"> • Juego dramático para representar cuento 	Juego dramático
Vd. Aprendizaje de los niños	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce figuras • Manipula figuras • Pinta figuras • Dibuja figuras 	Prueba 1: Juego con bloques lógicos para medir motricidad Ítems 1 a 10.
	Desarrollo sensorial	<ul style="list-style-type: none"> • Observa y menciona, según tamaño, peso, color. • Marca o pinta, según tamaño, peso, color • Observa y cuenta, según tamaño, peso, color 	Prueba 2: Juego con pelotas para medir el desarrollo sensorial (pesos y tamaños). Ítems 1 a 10
	Desarrollo reflexivo	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce información literal (título, personajes, objetos, lugares, acciones) • Discrimina lo bueno y lo malo • Aprecia acciones y contenidos • Destaca sentimientos/valores 	Prueba 3: Prueba con cuento para medir el desarrollo reflexivo. Ítems 1 al 10.

Fuente: Elaboración propia.

En lo que corresponde a su delimitación espacial, la investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial n° 526, ubicada en la calle José Olaya s/n del barrio Vichayal, localizado en la parte sur del distrito de Querecotillo, provincia de Sullana (Región Piura).

La mencionada institución educativa, es de nivel inicial (Jardín), de gestión pública, modalidad escolaridad, que pertenece a la jurisdicción administrativa de la UGEL Sullana. Para el año 2019 atendía a 52 niños de 3, 4 y 5 años, distribuidos en tres secciones, los mismos que eran atendidos por tres docentes. Su directora, era la profesora: Socorro Castro Juárez.

5.5 Hipótesis

Hipótesis general

La estructuración de juegos infantiles, estimula significativamente el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo-Sullana, 2019.

Hipótesis específicas

- a) La estructuración de juegos infantiles, estimula significativamente el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.
- b) La estructuración de juegos infantiles, estimula significativamente el desarrollo sensorial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.
- c) La estructuración de juegos infantiles, estimula significativamente el desarrollo reflexivo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.

5.6 Objetivos

Objetivo general

Determinar si la estructuración de juegos infantiles estimula el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo-Sullana, 2019.

Objetivos específicos

- a) Determinar si la estructuración de juegos infantiles estimula el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.
- b) Establecer si la estructuración de juegos infantiles estimula el desarrollo sensorial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.
- c) Determinar si la estructuración de juegos infantiles estimula el desarrollo reflexivo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.

6. METODOLOGÍA

6.1 Tipo de investigación

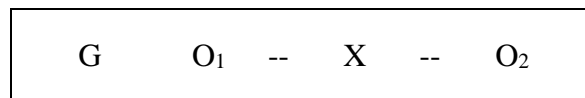
La investigación se ha desarrollado bajo los fundamentos y orientaciones de la investigación cuantitativa, experimental, de modalidad aplicada, dado que su intención fue probar la utilidad de una teoría pedagógica (juego infantil) en un campo determinado (aprendizaje de los niños de 5 años), en un momento y espacio específico (McMillan y Schumacher, 2005).

En el caso de la investigación, se puso en práctica una propuesta didáctica basada en tres juegos: con bloques lógicos, con pelotas y con cuentos infantiles para promover el desarrollo del aprendizaje de un grupo de niños de educación inicial de la Institución Educativa n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo, en tres dimensiones: desarrollo motor, desarrollo sensorial y desarrollo reflexivo.

6.2 Diseño de investigación

La observación y medición de variables se realizó a través del diseño pre experimental de corte longitudinal, denominado: con preprueba y posprueba en un solo grupo (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). De acuerdo a este diseño, se aplicó a un grupo de niños de 5 años una prueba previa al tratamiento experimental (preprueba), después de aplicó el tratamiento (basado en juegos infantiles) y, por último, se volvió administrar una prueba al finalizar el tratamiento.

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



Donde:

G : Grupo de niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Querecotillo.

O₁: Medición de entrada o preprueba para medir el aprendizaje de los niños.

X : Propuesta didáctica centrada en estructuración de juegos infantiles

O₂: Medición de salida o posprueba para medir el aprendizaje de los niños.

6.3 Población y muestra

La población se delimitó a la totalidad de niños de educación inicial que, para el año escolar 2019, se encontraban matriculados en la Institución Educativa n° 526 del barrio Vichayal del distrito de Querecotillo, en la provincia de Sullana. De acuerdo a los reportes de la dirección, la población de niños se distribuía de la siguiente manera:

Tabla A

Población de niños de educación inicial

	3 años	4 años	5 años	Total
N° de niños	17	15	20	52

Fuente: Elaboración propia

La muestra se determinó por muestreo no probabilístico intencional o por conveniencia, dado que se seleccionó a un grupo de 20 niños procedentes de la sección de 5 años, los que conformaron el grupo experimental. El criterio por el que se seleccionó tal grupo fue porque la docente investigadora desarrollaba docencia en el año escolar 2019 con esa sección de niños.

Tabla B

Muestra de niños de 5 años educación inicial

	Varones	Mujeres	Total
N° de niños	07	13	20

Fuente: Elaboración propia

En consecuencia, no fue necesario el cálculo estadístico de tamaño muestral, ni procedimiento de selección de muestra porque se tomó la decisión de trabajar con la totalidad de niños de 5 años matriculados en la Institución Educativa n° 526 durante el año 2019.

6.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la medición del aprendizaje de los niños se seleccionó la técnica de observación sistemática, dado que se recogió datos a través de instrumentos estructurados que permitieron percibir el desempeño y logro del aprendizaje de los niños.

Como instrumentos, se consideró tres pruebas guiadas que tuvieron como objetivo medir el aprendizaje de los niños, en tres aspectos: una basada en el juego con bloques lógicos para medir el desarrollo de la motricidad (aprendizaje por descubrimiento), otra basada en el juego con pelotas para medir el desarrollo sensorial (a través de pesos y tamaños) y una más utilizando cuentos infantiles (“La Caperucita Roja) para medir el desarrollo reflexivo (aprendizaje por recepción). La medición se realizó en escala vigesimal (de 0 a 20), la misma que se recodificó en escala ordinal: inicio, en proceso y satisfactorio para la presentación de los resultados.

En la calificación de los instrumentos se consideró el siguiente baremo:

Tabla D

Baremación para la calificación de los instrumentos

Instrumentos (Pruebas)	Nº ítems	Inicio	Proceso	Satisfactorio
Para el desarrollo motor	10	0 a 10	11 a 15	16 a 20
Para el desarrollo sensorial	10	0 a 10	11 a 15	16 a 20
Para el desarrollo reflexivo	10	0 a 10	11 a 15	16 a 20
Para el aprendizaje	30	0 a 30	31 a 45	46 a 60

Fuente: Elaboración propia.

Las pruebas fueron sometidas a dos criterios de rigor: validación y confiabilidad.

La validación se realizó bajo el procedimiento denominado: validez de contenido a través de juicio de expertos, el mismo que exigió someter las pruebas a la revisión y evaluación de tres profesionales: un docente de metodología de la investigación y dos docentes de educación inicial (una con experiencia en la formación docente en educación inicial y otra en la formación de niños de educación inicial), los mismos que evaluaron las tres pruebas utilizando la ficha de validación propuesta por Zapata (2016). El reporte de los tres expertos determinó que las pruebas tienen una buena validez para medir el aprendizaje motor, sensorial y reflexivo de los niños de 5 años.

La confiabilidad de los instrumentos se determinó a través de la prueba estadística denominada: Kuder Richardson 21 (KR-21), dado que la calificación de las tres pruebas se realizó inicialmente en escala nominal (correcto e incorrecto). Se asumió los criterios propuestos por DeVellis (2016) que establece que un instrumento tiene aceptable confiabilidad cuando su coeficiente es igual o superior a 0,7.

Tabla E

Resultados de la confiabilidad de instrumentos

Instrumentos	Coeficiente KR-21	N° elementos
Prueba 1: desarrollo motor	0,813	10
Prueba 2: desarrollo sensorial	0,847	10
Prueba 3: desarrollo reflexivo	0,891	10

Fuente: Elaboración propia

El resultado obtenido determinó que las tres pruebas tienen una buena confiabilidad (entre 0,8 a 0,9), lo que demuestra que brindan confianza y seguridad para medir el aprendizaje en los tres aspectos: motor, sensorial y reflexivo.

6.5 Procesamiento y análisis de la información

El procesamiento y análisis estadístico se realizó con el apoyo de la hoja de cálculo Excel y con el software SPSS

En primer lugar, se procesó las puntuaciones obtenidas en las pruebas a través de una base de datos (vista de variables y de datos) que ayudó a agrupar puntuaciones por dimensiones y a realizar la recodificación para la presentación de tablas de distribución de frecuencias.

En segundo lugar, se calculó frecuencias (absolutas y relativas), en función a los objetivos de investigación, organizándolas en tablas estadísticas y figuras de columnas de representación de frecuencias relativas.

En tercer lugar, se realizó el análisis estadístico mediante estadísticos descriptivos (medidas de tendencia central: media aritmética y de variabilidad: desviación estándar) y estadísticos de inferencia para el contraste de hipótesis, utilizando la prueba T de Student para muestras relacionadas dado que el número de datos y su distribución

normal así lo determinó. A través de esta prueba se comparó el nivel de logro alcanzado por los niños en la preprueba y posprueba.

En cuarto lugar, realizó la interpretación de los resultados, explicando el significado de los datos más representativos de tablas y figuras.

7. RESULTADOS

La investigación midió el nivel de aprendizaje de niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 del barrio Vichayal, distrito de Querecotillo, en tres aspectos: desarrollo de la motricidad, desarrollo sensorial y desarrollo reflexivo, calculando sobre los resultados de ambos, el nivel de aprendizaje en una preprueba y posprueba. Se aplicó una propuesta experimental basada en experiencias basadas en juego con bloques lógicos, con juego con pelotas (para apreciar pesos y tamaños) y con cuentos infantiles (“La Caperucita Roja”).

A continuación, se describe los resultados de acuerdo a los objetivos de investigación y se presenta la contrastación de hipótesis:

7.1 Descripción de resultados

En la presentación de resultados, de acuerdo a los objetivos (específicos y general), se comparó el nivel de aprendizaje que obtuvieron los niños en la pre y pos prueba.

7.1.1 Nivel de aprendizaje, en la dimensión desarrollo motor

En el objetivo específico 1, sobre la influencia del juego infantil en el desarrollo de la motricidad, se alcanzó lo siguiente:

Tabla 1

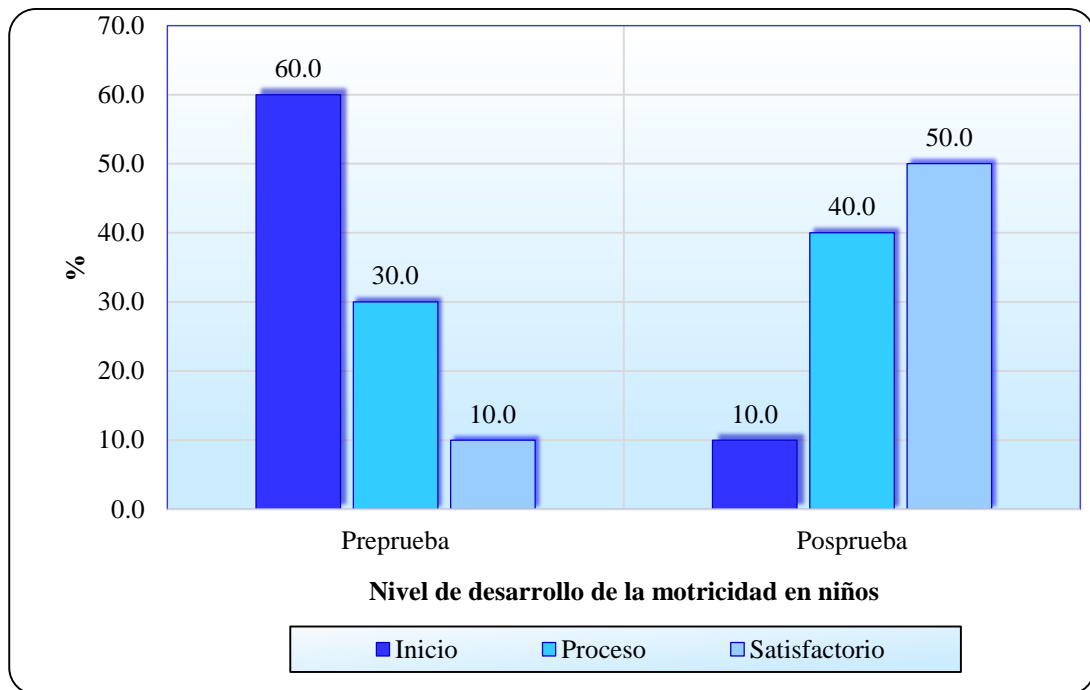
Nivel de desarrollo de la motricidad de los niños, en preprueba y posprueba

Nivel de logro	Preprueba		Posprueba		Diferencia	
	f	%	f	%	f	%
a) Inicio	12	60,0	2	10,0	↓10	↓50,0
b) Proceso	6	30,0	8	40,0	↑2	↑10,0
c) Satisfactorio	2	10,0	10	50,0	↑8	↑40,0
Total	20	100,0	20	100,0		

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años de la IE. n° 526-Querecotillo, 2019.

Figura 1

Nivel de desarrollo de la motricidad de los niños, en preprueba y posprueba



Fuente: Tabla 1.

En la tabla y figura 1, se observa que el nivel de desarrollo de la motricidad, en la preprueba, fue deficiente porque más de la mitad de niños (60,0%) se ubicó en inicio; situación que se modificó para la posprueba, donde el 50,0% de niños obtuvo puntuaciones correspondientes al nivel satisfactorio. Se distingue que hay diferencia entre la preprueba y posprueba, lo que determina que la aplicación de juegos infantiles basados en bloques lógicos ayudó a que alrededor de la mitad de niños supere las dificultades que tuvo al inicio para reconocer y representar sus características, y logre mejores desempeños, lo que hizo que se alcancen puntuaciones correspondientes al nivel proceso y satisfactorio.

7.1.2 Nivel de aprendizaje, en la dimensión desarrollo sensorial

En el objetivo específico 2, sobre la influencia del juego infantil en el aprendizaje sensorial, se obtuvo los resultados que se detallan:

Tabla 2

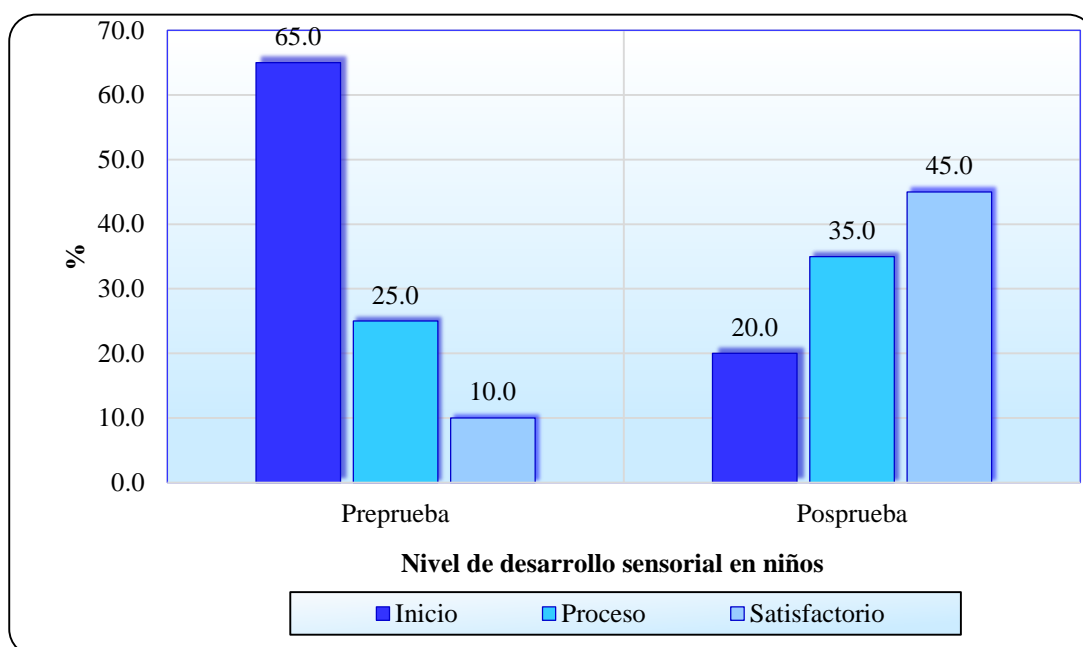
Nivel de desarrollo sensorial de los niños, en preprueba y posprueba

Nivel de logro	Preprueba		Posprueba		Diferencia	
	f	%	f	%	f	%
a) Inicio	13	65,0	4	20,0	↓9	↓45,0
b) Proceso	5	25,0	7	35,0	↑2	↑10,0
c) Satisfactorio	2	10,0	9	45,0	↑7	↑35,0
Total	20	100,0	20	100,0		

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años de la IE. n° 526-Querecotillo, 2019.

Figura 2

Nivel de desarrollo sensorial de los niños, en preprueba y posprueba



Fuente: Tabla 2.

En la tabla y figura 2, se verifica que en el desarrollo sensorial de los niños hay diferencias entre la preprueba y posprueba. En inicio, un 45,0% superó esa situación después de aplicar juegos infantiles con pelotas; en proceso, hubo un 10,0% de incremento y en satisfactorio, hay un 35,0% de niños que mejoraron su desarrollo sensorial. Los resultados determinan que las experiencias trabajadas a través del juego de pelotas (para apreciar pesos y tamaños) mejoró significativamente el aprendizaje receptivo sensorial de los niños.

7.1.3 Nivel de aprendizaje, en la dimensión desarrollo reflexivo

En el objetivo específico 3, sobre la influencia del juego infantil en el aprendizaje reflexivo, se encontró los resultados que se sistematizan en la tabla y figura:

Tabla 3

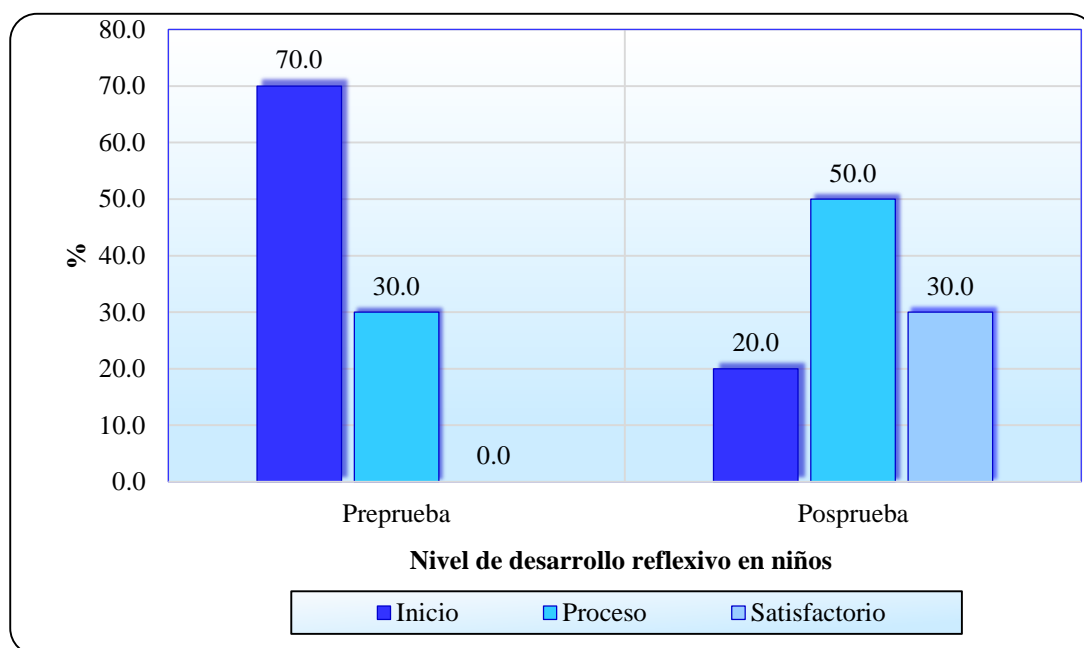
Nivel de desarrollo reflexivo de los niños, en preprueba y posprueba

Nivel de logro	Preprueba		Posprueba		Diferencia	
	f	%	f	%	f	%
a) Inicio	14	70,0	4	20,0	↓10	↓50,0
b) Proceso	6	30,0	10	50,0	↑4	↑20,0
c) Satisfactorio	0	00,0	6	30,0	↑6	↑30,0
Total	20	100,0	20	100,0		

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años de la IE. n° 526-Querecotillo, 2019.

Figura 3

Nivel de desarrollo reflexivo de los niños, en preprueba y posprueba



Fuente: Tabla 3.

En la tabla y figura 3, se corrobora que, durante la preprueba, el 70,0% de los niños alcanzó resultados correspondientes al nivel de inicio, demostrando que no consiguen responder y reflexionar en torno a las preguntas que se realizaron sobre el cuento: “La Caperucita Roja”. Por el contrario, en la posprueba, hay un 50,0% de niños

que superó la situación de inicio, sumándose el otro 50,0% al nivel proceso y al nivel satisfactorio respectivamente. En consecuencia, se observa que las actividades centradas en la narración y dramatización de cuentos, les ayudó a los niños a incrementar su nivel de logro en la capacidad para reflexionar.

7.1.4 Nivel de aprendizaje de los niños

En el objetivo general, sobre la influencia del juego infantil en el aprendizaje, las pruebas reportaron los siguientes resultados:

Tabla 4

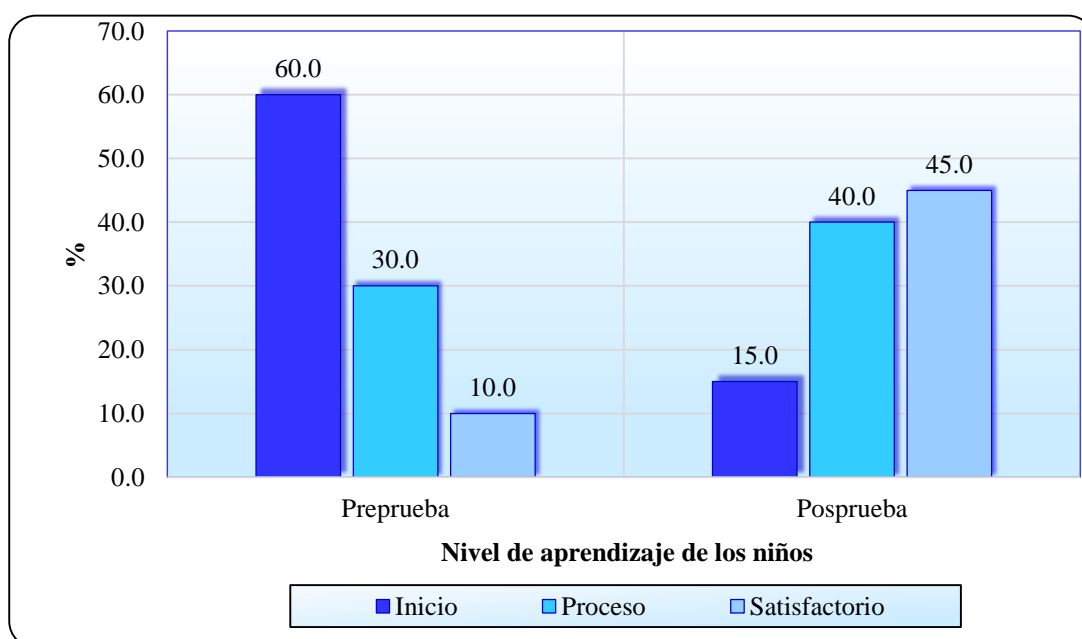
Nivel de aprendizaje de los niños, en preprueba y posprueba

Nivel de logro	Preprueba		Posprueba		Diferencia	
	f	%	f	%	f	%
a) Inicio	12	60,0	3	15,0	↓9	↓45,0
b) Proceso	6	30,0	8	40,0	↑2	↑10,0
c) Satisfactorio	2	10,0	9	45,0	↑7	↑35,0
Total	20	100,0	20	100,0		

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años de la IE. n° 526-Querecotillo, 2019.

Figura 4

Nivel de aprendizaje de los niños, en preprueba y posprueba



Fuente: Tabla 4.

En la tabla y figura 4, se identificó que más de la mitad de niños (60,0%) tenía un nivel de aprendizaje ubicado en inicio durante la preprueba, lo que demuestra la presencia de cierto grado de dificultad en los aspectos que fueron medidos. Por el contrario, en la posprueba, casi la mitad de niños (45,0%), logró resultados satisfactorios. Por tanto, las frecuencias determinan que la aplicación de juegos infantiles logró influir sobre un 45,0% de niños que superó su situación deficiente y se sumó a los niveles proceso y satisfactorio.

7.2 Prueba de hipótesis

En la investigación se corroboró tres hipótesis específicas y una hipótesis general, mediante la comparación de medias de la preprueba y posprueba (T de Student para muestras relacionadas).

7.2.1 Hipótesis específica 1

En la hipótesis específica 1, se comprobó si la aplicación de juegos infantiles, estimula de manera significativa el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal-Querecotillo, con su respectiva hipótesis nula.

En el cálculo de la prueba estadística se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 5

Estadísticos de contraste para la hipótesis específica 1

Prueba = 20	Media	DE	Dif	T Student	Sig
Preprueba	11,40	3,633			
Posprueba	15,75	3,059	-4,350	-9,955	0,000

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años de la IE. n° 526-Querecotillo, 2019.

En la tabla 5, se observa que, en la prueba aplicada para medir el desarrollo de la motricidad, el promedio de la preprueba se ubicó en proceso (11,40 puntos), mientras

que en la posprueba el promedio fue de 15,75 puntos (satisfactorio). En la comparación de medias se verifica una diferencia de -4,350 puntos con una significancia de 0,000.

En la decisión, se aceptó la hipótesis específica 1, que establece que los juegos infantiles basados en el uso de bloques lógicos, estimulan de manera significativa el desarrollo de la motricidad de los niños.

7.2.2 Hipótesis específica 2

En la hipótesis específica 2, se corroboró si la aplicación de juegos infantiles, estimula significativamente el desarrollo sensorial de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), considerando su respectiva hipótesis nula.

En el cálculo de los estadísticos descriptivos y en la prueba inferencial, se obtuvo los resultados que se detallan a continuación:

Tabla 6

Estadísticos de contraste para la hipótesis específica 2

Prueba = 20	Media	DE	Dif	T Student	Sig
Preprueba	10,70	3,935			
Posprueba	14,75	3,654	-4,050	-9,243	0,000

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años de la IE. n° 526-Querecotillo, 2019.

En la tabla 6, se corrobora que, en la prueba aplicada para medir el desarrollo sensorial (reconocimiento de pesos y tamaños de pelotas), el promedio obtenido en la preprueba fue de 10,7 puntos que corresponde al nivel inicio, por el contrario, en la posprueba el promedio fue de 14,75 puntos que corresponde al nivel proceso (muy próximo al nivel satisfactorio). Al comparar ambos promedios, se distingue una diferencia de -4,050 puntos a favor de la preprueba, la que se respalda con una significancia de 0,000.

En la decisión, se aceptó la hipótesis específica 2, que establecen que los juegos infantiles centrados en el uso de pelotas, estimulan el desarrollo sensorial de los niños,

sobre todo al captar sensorialmente pesos y tamaños de objetos y figuras representados a través de imágenes.

7.2.3 Hipótesis específica 3

En la hipótesis específica 3, se demostró si la aplicación de juegos infantiles, estimulan de manera significativa el desarrollo reflexivo de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), con su respectiva hipótesis nula.

Se procedió a calcular los estadísticos descriptivos y la prueba inferencial, encontrándose los siguientes resultados:

Tabla 7

Estadísticos de contraste para la hipótesis específica 3

Prueba = 20	Media	DE	Dif	T Student	Sig
Preprueba	9,10	3,059			
Posprueba	13,0	3,061	-3,900	-10,563	0,000

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años de la IE. n° 526-Querecotillo, 2019.

En la tabla 7, se percibe que las puntuaciones de la preprueba y posprueba del desarrollo reflexivo aplicada a los estudiantes, reportan un promedio inicial de 9,10 puntos (nivel inicio), mientras que el promedio final fue de 13,0 puntos (nivel proceso), identificándose una diferencia de -3.900 puntos, con una significancia de 0,000.

En la decisión, se aceptó la hipótesis específica 3, que establecen que los juegos infantiles centrados en cuentos (“La Caperucita Roja”), crean condiciones para estimular el desarrollo reflexivo de los niños.

7.2.4 Hipótesis general

En la hipótesis general, se demostró si la estructuración de juegos infantiles, estimula significativamente el aprendizaje de una muestra de niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), con su respectiva hipótesis nula.

Se calculó estadísticos descriptivos y la T de Student para muestras relacionadas, obteniendo los resultados que se sistematizan en la tabla.

Tabla 8

Estadísticos de contraste para la hipótesis general

Prueba (Total) = 60	Media	DE	Dif	T Student	Sig
Preprueba	31,20	10,475			
Posprueba	43,47	9,523	-12,270	-10,964	0,000

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años de la IE. n° 526-Querecotillo, 2019.

En la tabla 8, se observa una diferencia de -12,270 puntos entre la puntuación de la preprueba (31,20) y de la posprueba (43,47), la misma que se respalda con una significancia de 0,000.

En la decisión, se aceptó la hipótesis general, quedando corroborado que las experiencias didácticas centradas en juegos infantiles (con bloques lógicos, con pelotas y con cuentos infantiles), estimulan significativamente el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal, en Querecotillo (Sullana).

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los hallazgos de la investigación, han permitido demostrar dos situaciones: por un lado, la vigencia de cierto grado de dificultad en el aprendizaje de niños de 5 años de educación inicial, fundamentalmente en tres aspectos claves del desarrollo infantil: desarrollo motor, desarrollo sensorial y desarrollo reflexivo y, por otro lado, la efectividad del juego infantil en la estimulación de los aprendizajes (Guerrero, 2016). Los resultados determinan que a través de la medición del desarrollo motor se evidencia debilidad en el aprendizaje por descubrimiento, mientras que, en la medición del desarrollo sensorial y reflexivo, se traslucen debilidades en el aprendizaje por recepción.

En el objetivo específico 1, se determinó que los juegos infantiles logran estimular el desarrollo de la motricidad, puesto que el 50,0% de los niños incrementó su nivel de logro (10,0% en proceso y 40,0% en satisfactorio) en su desenvolvimiento motor. Para ello, los niños fueron partícipes de experiencias lúdicas utilizando bloques lógicos en las que ejercieron actividades que les permitió manipular estos materiales, reconocer características, realizar ejercicios diversos de motricidad, encontrándose que al inicio presentaban dificultades para lograr reconocer aspectos básicos de movimientos y coordinación; situación que se superó con la aplicación de juegos, tal como también se ha corroborado en investigaciones de Cuesta et al. (2016) y Castañeda (2018). Dentro de este marco, la experiencia de investigación ha corroborado que los juegos de construcción (bloques lógicos, legos, torres), ayuda a desarrollar la coordinación óculo-manual, la motricidad fina y otras capacidades socio-cognitivas (Santrock, 2007).

Si bien no hay suficiente evidencia científica que demuestre la existencia de carencias en el desarrollo motor, algunos autores han encontrado que hay niños que presentan cierto grado de retraso en sus capacidades motrices, especialmente en su musculatura fina, así como en el desarrollo del control y coordinación fina de brazos y manos; y en la motricidad perceptiva, que son las que facilitan la realización de tareas más complejas (armar, dibujar, escribir) (Campo, Jiménez, Maestre y Paredes, 2011).

La situación anterior, lleva a que muchas veces los niños manifiesten dificultad para trazar, recortar, dibujar figuras o para utilizar correctamente el lápiz (Cabrera y Dupeyrón, 2019) o para reproducir y recortar figuras o copiar un círculo con lápiz o crayola (Castañeda, 2018). En concreto, los resultados demuestran que, a los 5 años, los niños todavía no han logrado pleno dominio del aprendizaje por descubrimiento, es decir, no han conseguido aprender a partir de experiencias en la que van descubriendo aquello que necesitan aprender (García, 2018). Se sabe que, a través del aprendizaje por descubrimiento, los niños descubren y construyen por sí mismos sus propios conocimientos (Eleizalde, Parra, Palomino, Reyna y Trujillo, 2010), no obstante, hay algunos que no lo consiguen fácilmente al realizar experiencias lúdicas.

Lo anterior es consecuencia de que los niños de la realidad donde se investigó tienen pocas oportunidades de explorar las características de su entorno o de recibir estímulos suficientes para ir descubriéndolo e ir logrando manipular de manera significativa objetos e ir aprendiendo a dominar aprendizajes motores básicos que serán indispensables para enfrentarse a experiencias posteriores.

En el objetivo específico 2, sobre la estimulación de los juegos infantiles en el desarrollo sensorial, la investigación determinó que no todos los niños han logrado dominio de sus sensaciones y percepciones de acuerdo a su edad, pues al inicio de la investigación se identificó que más de la mitad de niños (65,0%) no fueron capaces de discriminar el peso y tamaño de las pelotas, corroborándose que no han conseguido suficiente desarrollo de sus sentidos: táctil y visual; resultado que es preocupante porque el desarrollo sensorial es fundamental para la formación del niños, sobre todo para que explore su entorno y reconozca e interiorice conceptos en relación a diferentes objetos (Pettinelli y Contreras, 2013), así como el desarrollo de otras capacidades superiores.

En la exploración de antecedentes, no se han identificado otros estudios sobre el desarrollo sensorial en niños, pero si hay algunos materiales académicos que aluden a la importancia del tema y que plantean algunas propuestas para promoverlo. En este sentido, en la investigación, la docente trabajó con el juego con pelotas para transmitir experiencias que ayuden a los niños a percibir, identificar y sentir diferentes formas, tamaños, pesos y colores. La decisión respondió a lo planteado por la teoría de Piaget,

respecto a los juegos de construcción (bloques, pelotas, palitos), que tienen un poder didáctico extraordinario en la educación de los sentidos (Santrock, 2007).

Si bien es cierto, que el niño desde pequeño va logrando su desarrollo sensorial, a través de diversas estimulaciones visuales, auditivas y táctiles que les van ayudando a reconocer formas, tamaños, texturas, olores, masas, temperaturas (Agudelo, Pulgarin y Tabares, 2017). No obstante, hay situaciones en que los niños preescolares presentan algunas alteraciones o retrasos sensoriales, lo que interfiere en su desarrollo escolar posterior (Serna, Torres y Torres, 2017).

Lo previo también tiene que ver con pocos estímulos en los hogares o en la misma escuela para lograr que los niños alcancen a una edad más temprana mejores logros en su capacidad sensorial, lo que plantea la necesidad de integrar experiencias significativas que refuercen el desarrollo de sus sentidos. En la investigación se determinó que el 45,0% logró mejorar su desarrollo sensorial a partir de las experiencias de juego, lo que demuestra que es necesario prever e incluir actividades para que los niños puedan lograr mejores percepciones a través de su vista, oído, tacto (Vila y Cardó, 2005).

En el objetivo específico 3, se midió el desarrollo reflexivo, encontrando que el nivel de meditación que alcanzaron los niños al aplicar la prueba de entrada, era deficiente, pues un porcentaje alto (70,0%) se ubicó en el nivel de inicio, demostrándose que no lograron responder las preguntas en las que se les solicitó juzgar, cuestionar o apreciar hechos o comportamientos de los personajes de un cuento. En este caso, los resultados determinaron que los niños no tienen suficiente habilidad para la reflexión (Canfux y Rodríguez, 2020), no lograron distinguir, analizar o juzgar los contenidos del cuento, tienen bastante dificultad para discriminar entre lo bueno y lo malo.

De la misma manera, de la poca investigación que ha realizado sobre el desarrollo reflexivo, los estudios indican que los niños tienen dificultades en su capacidad para reformular su propio pensamiento al momento de reflexionar sobre el comportamiento de sí mismo o las acciones de los demás (González, Solovieva y Quintana, 2011), situación que es algo normal, por la edad de los niños, aunque no existe impedimento para ir estimulando su capacidad reflexiva desde temprana edad.

En el caso de las investigaciones previas, tampoco se han identificado estudios que hayan medido el efecto de los cuentos en el pensamiento reflexivo en niños de educación inicial, pero si hay algunos que han explicado el efecto de los cuentos en la formación de valores (Ayma, 2016), encontrando que los niños de una institución educativa del Cusco (provincia de La Convención) presentaban un nivel bajo de reconocimiento y práctica de valores individuales y colectivos. Y este resultado es importante, porque la práctica de valores se va formando y consolidando a partir de vivencias reflexivas sobre hechos de la realidad, en especial en los primeros años de escolaridad.

Y esta debilidad se presenta, porque a veces los docentes se alinean tanto a las prescripciones curriculares oficiales que no brindan muchas oportunidades para el desarrollo reflexivo, lo que resulta preocupante ante un mundo que presenta un sin número de problemas humanos que demandan de la reflexión. Lo lamentable es que, probablemente, se están gestando generaciones poco reflexivas, con débil pensamiento crítico (Mastrapa et al., 2016).

En la experiencia de investigación, se aplicaron actividades significativas alrededor del cuento “La Caperucita Roja”, asumiendo que los cuentos, representan un recurso apropiado para promover el pensamiento reflexivo mediante la escucha atenta, respondiendo a preguntas y sobre todo dramatizando, acciones didácticas que incrementan su disposición para meditar y profundizar en torno a los hechos y acciones del cuento. Así quedó demostrado en la investigación, pues al culminar la investigación hay un 50,0% de niños que lograron mejores desempeños, lo que significa que el cuento es un recurso de extraordinaria utilidad en la educación infantil (Pérez, 2013).

A nivel del objetivo general, la investigación ha demostrado que el aprendizaje de los niños de 5 años, presenta ciertas limitaciones en la motricidad, el desarrollo sensorial y el desarrollo reflexivo; se identificó que un 60,0% de los niños no habían alcanzado el nivel previsto para su edad. Las razones por la que ocurre lo anterior, tiene que ver con el hecho de que los docentes no integran suficientes estrategias significativas que favorezcan estos aprendizajes, o las que usan no responden a las características e interés de los niños. Por eso, la investigación quiso relieves el uso de

una estrategia didáctica que a la vista de los estudios académicos siempre ha resultado efectiva para el aprendizaje: el juego infantil (Meneses y Monge, 2001).

En este marco, las investigaciones realizadas en los últimos años (y entre ellas la realizada en la Institución Educativa n° 525 de Querecotillo) ratifican la vigencia de los planteamientos de las teorías sobre el juego (Piaget, Wallon y Chateau) y siguen planteando que el juego tiene un valor didáctico extraordinario para lograr diversos aprendizajes (López, 1989; Pérez et al., 2013). El mismo López (1989), destaca que el juego es tan relevante en prácticamente todos los aspectos de desarrollo del niño: psicomotor (manipulación, dominio sensorial, coordinación, equilibrio); cognitivo (atención, memoria, imaginación, creatividad, pensamiento científico y matemático, lenguaje); social (comunicación, cooperación, prosociabilidad, ética) y emocional (resolución de conflictos, manejo de la agresión) (López, 2010).

En concordancia con los antecedentes, los resultados con los niños investigados, son coherentes con casi todas las investigaciones revisadas en el ámbito internacional (Bosoer et al., 2015; Cuesta et al., 2016; Sanz, 2019) o nacional (Ayma, 2016; Tuni y Ccayahuallpa, 2017; Castañeda, 2018; Ecos, 2020). Adicionalmente, en el repositorio oficial de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria, SUNEDU (2020), se referencia una cantidad de investigaciones de pregrado que han explicado la efectividad del juego infantil en el desarrollo de habilidades comunicativas (Otero, 2015), en el fortalecimiento de la expresión oral (Ramos, 2015), en el desarrollo creativo (García, 2017), en la formación de valores (Palomino, 2017), en el desarrollo del lenguaje oral (Velásquez, 2018), en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas (Fernández, 2018), en el fortalecimiento de la autoestima (Sparrow, 2019), solo por mencionar algunas de las investigaciones a nivel de posgrado.

En consecuencia, de acuerdo a las investigaciones realizadas, el juego sigue siendo el recurso más apropiado para ejercitar todas las capacidades posibles, los niños que juegan desarrollan su motricidad, su socialización y comunicación con otros, desarrollan su imaginación, creatividad e inteligencia, expresan y regulan sus sentimientos y emociones, además de adquirir valores (Sanz, 2019).

En este sentido, los resultados favorables de esta investigación, en la que se ha demostrado la efectividad del juego, se suman a las otras que a través del tiempo han relevado sus bondades y ventajas. En la investigación un porcentaje significativo (45,0%) ha mejorado su nivel de aprendizaje; por lo que queda claro que la estructuración e integración del juego al trabajo educativo con niños de educación inicial, sigue siendo una necesidad y una tarea permanente e inaplazable.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 Conclusiones

- a) La estructuración de juegos infantiles logró estimular el aprendizaje de un grupo de niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de la localidad de Vichayal en el distrito de Querecotillo (Sullana), tanto del desarrollo de su motricidad como de su desarrollo sensorial y reflexivo, así quedó demostrado al comparar la media de la preprueba (31,20 puntos) y de la posprueba (43,47 puntos) ($\text{sig} = 0,000$), identificando que el 45,0% de niños superó el nivel de inicio y se sumó al nivel proceso (10,0%) y satisfactorio (35,0%) respectivamente.
- b) La estructuración de juegos basados en el uso de bloques lógicos, estimuló significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), porque la comparación de medias de la preprueba (11,40) y de la posprueba (15,75) estableció la existencia de una diferencia de -4,350 puntos ($\text{sig} = ,000$), consiguiendo que el 50,0% de niños mejore su desempeño motor.
- c) La estructuración de juegos basados en el uso de pelotas, logró estimular de manera significativa el desarrollo sensorial de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), así se evidenció al corroborar una diferencia de -4,050 puntos entre las medias de la preprueba (10,70) y de la posprueba (14,75) ($\text{sig} = ,000$), quedando demostrado que el 45,0% de niños mejoró sus experiencias de sensación y observación de tamaños y pesos de pelotas.
- d) La estructuración de juegos basados en cuentos infantiles, estimuló significativamente el desarrollo reflexivo de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), dado que las puntuaciones de la prueba expresan una diferencia de -3,900 puntos entre la media de la preprueba (9,10) y de la posprueba (13,0) ($\text{sig} = ,000$); corroborándose que un 50,0% de niños mejoró su capacidad de reflexionar, al escuchar la narración de cuentos o al ejecutar su dramatización.

Por tanto, la investigación ha determinado que el juego infantil sigue representando un recurso didáctico con muchas potencialidades para que los niños puedan lograr aprendizajes relacionados con su desarrollo motor, sensorial y reflexivo.

9.2 Recomendaciones

- a) Se recomienda a la dirección y a los docentes de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), prever la estructuración e integración del juego infantil como estrategia formativa en el aprendizaje de los niños de educación inicial. Lo anterior implica considerar dentro de la programación curricular anual y de unidades, así como dentro de las acciones de acompañamiento y monitoreo a los docentes, el uso de diversos juegos que favorezcan el desarrollo motor, cognitivo, socio-emocional y moral de los niños.
- b) Se recomienda a los docentes de educación inicial de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), integrar en su práctica docente diversas actividades y experiencias didácticas lúdicas usando bloques lógicos, usándolos como recursos que permitan a los niños manipular, pintar, dibujar las diversas figuras geométricas, fortaleciendo sus habilidades motoras finas, principalmente de su coordinación dedos-ojos.
- c) Se recomienda a los docentes de educación inicial de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), articular actividades de aprendizaje basadas en el uso de pelotas, ya sea como objetos o como representación de éstas en el papel, promoviendo que los niños las utilicen para reconocer y diferenciar mediante la manipulación, el pintado o dibujo diversos tamaños, pesos, colores, favoreciendo su desarrollo sensorial.
- d) Se recomienda a los docentes de educación inicial (también a los padres de familia) de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo) articular juegos basados en la narración y dramatización de cuentos infantiles, motivando y orientando a los niños para que comprendan su contenido, pero sobre todo para que sean capaces de reflexionar en torno a las acciones y comportamientos de los personajes y de los mensajes que transmiten, aprovechándolos en la interiorización y práctica de valores.

Propuesta basada en la estructuración de juegos infantiles para promover aprendizajes significativos en niños de educación inicial.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS



- 1.1. I.E.I:
- 1.2. Docente::
- 1.3. Sección:
- 1.4. Edad: 5 años

II. TITULO DE ACTIVIDAD: “Jugando con bloques lógicos”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS
Matemático	“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de observación - Cuaderno de campo.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS
Inicio	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <p>Recepción de los niños y niñas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños y padres de familia. -Saludo: “Hola, hola Niños” -Oración: “Padre Nuestro” -Asistencia: La maestra toma la asistencia -Identificamos cómo está el clima. -Recordamos los días de la semana -Recordamos los meses del año. -Registramos la fecha del día. -Se recuerdan los acuerdos de la clase. - Se les presenta a los niños una dinámica <p>Se les plantea a los niños las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gustó la dinámica? ¿De qué trata el dinámica? -Se les presenta bloque lógicos para observar y manipular. 	<ul style="list-style-type: none"> -Bloques lógicos -Pelotas -Hojas -Lápiz -Hojas

	<p>-Se les pregunta a los niños: ¿Qué han observado y manipulado?, ¿Qué podemos hacer con estos bloques?</p> <p>-Se comunica el propósito de aprendizaje: armar diferentes figuras libremente con los bloque lógicos.</p>	
Desarrollo	<p>-Se les plantea a los niños la siguiente pregunta: ¿Cómo creen que vamos a lograr este propósito? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>- luego se les pregunta ¿Qué pueden hacer? ¿Pueden mencionar las figuras? Escuchamos a nuestros estudiantes.</p> <p>- los niños observan las figuras que todos han realizado con los bloques.</p> <p>-Se les plantea a los niños la siguiente pregunta: ¿Todas las figuras son iguales? ¿Cómo han ido elaborando? ¿Todos han trabajado?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>-Los niños responden sus ideas de manera libre</p> <p>- luego se les pregunta: ¿De que color son los bloques? ¿Todos tienen la forma?, Escuchamos sus respuestas y les proponemos compartir sus experiencias trabajadas</p> <p>-Se les plantea a los niños la siguiente pregunta: ¿Realizan estos juegos en casa?</p> <p>-Los niños responden sus ideas.</p> <p>- Se les plantea a los niños la siguiente pregunta: ¿Cómo representamos nuestro juego? Los niños dibujan lo trabajado en clase.</p>	
Cierre	<p>-Se les plantea a los niños las siguientes preguntas: ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Qué hicimos con los bloques en las actividades? ¿Todos ha participado? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Cómo se sintieron en la actividad de hoy?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

IV. DATOS INFORMATIVOS

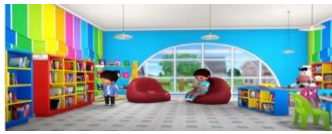
- 4.1. I.E.I:
 4.2. Docente::
 4.3. Sección:
 4.4. Edad: 5 años

V. TÍTULO DE ACTIVIDAD: “Jugando con bloques lógicos los números “ordinales”

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Matemática	Resuelve Problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> -Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. -Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de observación -Cuaderno de campo

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS
Inicio	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <p>Recepción de los niños y niñas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños y padres de familia. -Saludo: “Hola, hola Niños” -Oración: “Padre Nuestro” -Asistencia: La maestra toma la asistencia -Identificamos cómo está el clima. -Recordamos los días de la semana -Recordamos los meses del año. -Registramos la fecha del día. -Se recuerdan los acuerdos de la clase. - Se les presenta a los niños el video “La canción de los libres” <p>https://www.youtube.com/watch?v=3Sc9cKGGkzeU</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Bloques lógicos -Vídeo -Imágenes -Lápiz -Goma -Hojas -Tijera - -Dibujos para decorar



	<p>Se les plantea a los niños las siguientes preguntas: ¿Les gustó el vídeo? ¿De qué trata el vídeo? -Se les presenta bloque lógicos para observar y manipular. -Se les pregunta a los niños: ¿Qué han observado y manipulado?, ¿Qué podemos hacer para ordenar en un orden del primero al quinto según su forma? -Se comunica el propósito de aprendizaje: Que los niños y niñas resuelvan problemas de conteo con números hasta diez, utilizando diversas estrategias y expresen los números ordinales primero y último</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p>-Se les plantea a los niños la siguiente pregunta: ¿Cómo creen que vamos a lograr este propósito? Escuchamos sus respuestas. - luego se les pregunta ¿Qué podemos hacer con los materiales que se les han observado? ¿Qué vamos hacer con los bloques de nuestras actividades?</p> <p>- los niños escuchan: ustedes me han dicho que vamos a ordenar los bloques haciendo uso del primero al último, llamado los números ordinales donde colocaremos nuestras bloques y para saber cuántas hay tienen que contar, ahora les propongo que cuenten sus bloques.</p> <p>-Se les plantea a los niños la siguiente pregunta: ¿Qué le vamos a colocar a cada bloque para que estén ordenadas y no confundirnos? ¿Cómo podemos colocar los números?</p> <p>-Los niños responden sus ideas y trabajan enumeradas del 1 al 10. - luego se les pregunta: ¿Qué debe tener los bloques?, Para contar ¿Qué color o forma es primero y último? Escuchamos sus respuestas y les proponemos elaborar su juego</p> <p>-Se les plantea a los niños la siguiente pregunta: ¿Cómo podríamos poner los bloques de nuestras actividades dentro del juego? -Los niños responden sus ideas. - Se les plantea a los niños la siguiente pregunta: ¿Cómo representamos nuestro juego? Los niños dibujan lo trabajado en clase.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>-Se les plantea a los niños las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos con los bloques en las actividades? ¿Cómo contaron y ubicaron los bloques? ¿Para qué hemos enumerado los bloques? ¿Cómo se sintieron en la actividad de hoy?</p>	



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I:
- 1.2. Docente::
- 1.3. Sección:
- 1.4. Edad: 5 años

II. TÍTULO DE ACTIVIDAD: “Jugando con mi cuerpo”

III. APRENDIZAJES ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	ESTÁNDARES	DESEMPEÑO
“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Se expresa corporalmente	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones-explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos.
TALLER: PSICOMOTRICIDAD	MOMENTOS		MATERIAL DE PSICOMOTRICIDAD
INICIO	Inicio: Los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad y en asamblea el uso y cuidado de los materiales.		Material de psicomotricidad. Aros Tarros Pelotas diferentes tamaños  Conos, cilindros plumones Colores Hojas bond Hojas. Etc. 
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad:		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas observan material para trabajar en el taller • Luego salen al patio y caminan lentamente, luego lo hacen rápido, de manera libre • Luego corren por el patio libremente • Realizamos movimientos libres con su cuerpo • Luego realizan movimiento con su cuerpo utilizando material de psicomotricidad como: pelotas, tarros, cinta, etc. • Niños y niñas guardan el material a su lugar • Dibuja lo que más te gusto de la actividad. • Luego presentan y exponen sus trabajos 		
SALIDA	RELAJAMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Se invitan a los niños acostarse en el piso y de manera imaginaria simulan tener una rosa perfumada en la mano derecha y una vela encendida en la mano izquierda, para realizar el ejercicio de inhalan y exhalan Cierre: Niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado. ¿Si les gusto? ¿Cómo lo hicieron? ¿Todos han participado? DESPEDIDA Se despiden al son de la canción “Hasta mañana señorita”		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

IV. DATOS INFORMATIVOS

4.1. I.E.I:

4.2. Docente::

4.3. Sección:

4.4. Edad: 5 años

V. **TITULO DE ACTIVIDAD:** Leemos el cuento de “La caperucita roja”

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS
Comunicación	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona sobre el contenido y contexto del texto cuento.	Dice de qué tratará el cuento a partir de los personajes del cuento, que observa y escucha antes y durante la lectura que se realiza. Comenta acerca de las preguntas planteadas con relación al cuento. Sustenta sus respuestas para tomar decisiones. Opina de las intervenciones de sus compañeros sobre algún aspecto del cuento leído a partir de sus intereses y experiencia manifestando su propia opinión y tomar decisiones.	Ficha de observación Diario de campo

VII. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS

ACTIVIDADES MOMENTOS	ESTRATEGIAS – PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
Antes de la lectura	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar amablemente a los estudiantes y realizar las actividades permanentes de cada día. - Los estudiantes se disponen para el desarrollo de la actividad del día. - Se sientan en un lugar cómodo, alrededor de la docente para escuchar. <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comentar a los niños que hoy narraremos el cuento de la caperucita roja que para reflexionar de su mensaje 	Tarjetas léxicas

<p>Durante la lectura</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se comenta sobre la lectura, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué te gustó del cuento? ¿Qué no te gustó del cuento? ¿Qué te sorprendió? ¿A dónde iba caperucita ¿A quién iba a visitar caperucita? ¿Dónde vivían estos animalitos? ¿Qué es lo que querían? ¿Cuál fue el animal que engañó a caperucita ¿Por qué crees que sucedió esto a caperucita? ¿Quién salvo a caperucita? 	<p>Secuencia de imágenes</p> <p>Canción</p>
<p>Después de la lectura</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para identificar toma de decisiones en los niños se hacen las siguientes preguntas: ¿Qué piensas de lo que hizo caperucita? ¿Debemos obedecer a nuestros padres? ¿Qué debemos hacer para que no nos suceda lo mismo? - Preguntamos a los estudiantes sobre que hemos reflexionado del cuento ¿Realizan sus comentarios críticos reflexivos? <p>EVALUACIÓN</p> <p>Se solicita que cada estudiante cuente una experiencia en la que participaron y fueron necesarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga y reflexiona en torno y contrastando las ideas con el cuento leído y narrado. - Dialogan en torno a las participaciones de cada estudiante. - Dibuja lo que más te haya gustado del cuento. - Que mensaje nos deja el cuento narrado - Guarda en tu portafolio lo trabajado el día de hoy. - Se cierra la clase con la siguiente canción despedida 	<p>Hojas Colores</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° - 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Sección:
- 1.4. Edad: 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Leemos el cuento “El sastrecillo valiente”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito.	Dice de qué tratará el cuento a partir de ilustraciones o palabras, que observa y escucha antes y durante la lectura que realiza. Comenta acerca de las preguntas planteadas con relación al cuento. Sustenta sus respuestas Opina de las intervenciones de sus compañeros sobre algún aspecto del texto leído a partir de sus intereses y experiencia manifestando su propia opinión.	Ficha de observación Diario de campo

IV. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS

ACTIVIDADES MOMENTOS	ESTRATEGIAS – PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
Antes de la lectura	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar amablemente a los estudiantes y realizar las actividades permanentes de cada día. - Los estudiantes se disponen para el desarrollo de la actividad del día. - Sentarse en un lugar cómodo, alrededor de la docente para escuchar a la docente. <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes observan una tira léxica sobre el título del cuento, la docente lo lee y pregunta: ¿De qué piensan que tratará el cuento? 	Tira léxica

EL SASTRECILLO VALIENTE

- Se pega el título del cuento en la pizarra. Se forman grupos y se les da un grupo de piezas para formar la imagen de la portada del cuento:



SABERES PREVIOS

- Un estudiante identifica los personajes representados y se realizan las siguientes preguntas:

¿Cuáles son sus características físicas?
¿Qué cualidad crees que tiene?
¿Qué crees que pasa con este personaje?
¿Qué es un sastrecillo?
¿Dónde trabajará el sastrecillo?

PROBLEMATIZACIÓN

¿Por qué se llama un sastrecillo valiente?

PROPÓSITO

- Nos ponemos cómodos para escuchar el cuento “El sastrecillo valiente”

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

- Escuchan atentamente la escenificación de la docente, quién dramatiza importando la voz del personaje y narra el cuento a los estudiantes.
- Después de escuchar la escenificación por la docente, los estudiantes comentan sobre el cuento utilizando su cuerpo para representar algunas actitudes, gestos y características de algunos personajes del cuento.

Lámina de la portada del cuento

Piezas para formar la lámina

<p>Durante la lectura</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se comenta sobre la lectura, en torno a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> o ¿Qué frase dice el sastrecillo cuando mató las moscas? o ¿Qué lleva el sastrecillo en su bolsa cuando se encuentra con el gigante? o ¿Cómo vence el sastrecillo al gigante? o ¿Cómo obtiene la recompensa que ofrecieron? - En su vida, <ul style="list-style-type: none"> o ¿Se enfrentarían con alguien más fuerte que ellos?, ¿de qué manera utilizarían el ingenio para evitar una pelea? o ¿El sastrecillo es un personaje valiente o temerario?, ¿por qué lo creen así?, ¿está el sastrecillo muy seguro de sí mismo? 	<p>Escenificación del cuento</p>
<p>Después de la lectura</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes comentan sobre un momento de su vida en la que fueron valientes y como resolviendo ciertas situaciones. Y Comentan sobre el rechazo al uso de la fuerza y resolvemos pacíficamente los conflictos, reconocemos que el diálogo y el uso de la inteligencia son los mejores recursos para solucionar los problemas. - Dibujan lo que más te gustó del cuento. - Guardan en tu portafolio tu dibujo. 	<p>Colores Hojas</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I:
- 1.2. Docente:
- 1.3. Sección:
- 1.4. Edad: 5 años


II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Leemos el cuento de “Ricitos de oro”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS
comunicación	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona sobre el contenido y contexto del texto cuento.	Dice de qué tratará el cuento a partir de los personajes del cuento, que observa y escucha antes y durante la lectura que se realiza. Comenta acerca de las preguntas planteadas con relación al cuento. Sustenta sus respuestas para tomar decisiones. Opina de las intervenciones de sus compañeros sobre algún aspecto del cuento leído a partir de sus intereses y experiencia manifestando su propia opinión y tomar decisiones.	Ficha de observación Diario de campo

IV. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS

ACTIVIDADES MOMENTOS	ESTRATEGIAS – PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
Antes de la lectura	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar amablemente a los estudiantes y realizar las actividades permanentes de cada día. - Los estudiantes se disponen para el desarrollo de la actividad del día. - Sentarse en un lugar cómodo, alrededor de la docente para escuchar a la docente. <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes observan una tira léxica sobre el título del cuento, la docente lo lee y pregunta: ¿De qué piensan que tratará el cuento? Mientras la docente se coloca una máscara de una niña con ricitos. Se dialoga en torno a sus respuestas. 	Tira léxica

	<ul style="list-style-type: none"> - Se pide voluntarios para que tengan la máscara de tres ositos. Los estudiantes se colocan máscaras de tres ositos. <div data-bbox="507 309 1145 430" style="text-align: center; background-color: #00AEEF; color: white; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>RICITOS DE ORO</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Se pega el título del cuento en la pizarra y una lámina sobre el cuento. <div data-bbox="363 524 1177 878" style="text-align: center;">  </div> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un estudiante identifica los personajes representados y se realizan las siguientes preguntas: ¿Tiene relación el título con la imagen que están observando? ¿Cuáles son sus características físicas? ¿Qué cualidad crees que tiene? ¿Qué crees que pasa con estos personajes? ¿Por qué salen los osos asombrados? <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo creen que será la personalidad de cada uno de los osos? ¿Son familia? ¿Son hermanos? ¿Por qué lo saben? ¿Qué querrá la niña? ¿Qué querrán los osos? <p>PROPÓSITO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos ponemos cómodos para escuchar el cuento “Ricitos de oro” <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan atentamente la escenificación de la docente, quién dramatiza importando la voz del personaje y narra el cuento a los estudiantes. - Después de escuchar la escenificación por la docente, los estudiantes comentan sobre el cuento utilizando su cuerpo para representar algunas actitudes, gestos y características de algunos personajes del cuento. <ul style="list-style-type: none"> - Se comenta sobre la lectura, en torno a las siguientes preguntas: 	<p>Máscara del lobo</p> <p>Máscara de los ositos</p> <p>Lámina del cuento</p>
--	---	---

Durante la lectura

10. AGRADECIMIENTOS

Mi especial agradecimiento a:

A Dios por darme la oportunidad de seguir con vida en esta pandemia, con nuevos retos difíciles pero no imposible y continuar aprendiendo y compartiendo experiencias y así lograr mis metas.

A mis padres por educarme e inculcar valores en mí y formar una persona pre dispuesta a la comunidad, a mis hijas que son mi motor y motivo y por ellas dar lo mejor día a día, a mi esposo por su apoyo incondicional.

A los padres de familia y niños de 5 años del nivel de educación inicial de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), por implicarse en la realización de las actividades de la propuesta experimental y por ser mi fuente de inspiración para concretar cada una de las experiencias de investigación.

A los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad San Pedro, por sus conocimientos y experiencias formativas compartidos durante los estudios de doctorado.

Al maestro, Juan Carlos Zapata Ancajima, por su apoyo profesional en la parte estadística de la tesis, por sus consejos y sugerencias en la tesis.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, L., Pulgarin, L. A., y Tabares, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. *Revista Fuentes*, 73 - 83.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México D.F: Trillas.
- Ayma, M. R. (2016). *Los cuentos infantiles en la formación de valores en niños y niñas de la IEI. n° 38820 "Daniel Estrada Pérez"* [Tesis de posgrado] Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Barrera, N. I. (2009). *El juego como técnica para la comprensión de la lectura*. [Tesis de Licenciatura] Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Bayard, A. C. (2012). *Cómo enseñar a los niños a reflexionar*. Obtenido de Conmishijos.com: <https://www.conmishijos.com/educacion/valores/como-ensenar-a-los-ninos-a-reflexionar/>
- Bosoer, E., Paolicchi, G. y Kohan Cortada, A. (2015). Juego, apego y aprendizaje en la institución escolar. *Anu Investig*, 305 - 312.
- Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive, revista de Educación*, 222 - 239.
- Campo, L. A., Jiménez, P. A., Maestre, K. M. y Paredes, N. E. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. *Psicogente*, 76 - 89.
- Canfux, V. y Rodríguez, M. E. (2020). Acerca del estudio de la reflexión y la criticidad en el pensamiento del profesor universitario. *Revista Cubana de Educación Superior*, 1(23).
- Carrasco, D. y Carrasco, D. (2014). *Desarrollo motor*. Obtenido de Instituto Nacional de Educación Física, Universidad Politécnica de Madrid:

<http://futbolcarrasco.com/wp-content/uploads/2014/08/futbolcarrascoinef2curso7.pdf>

- Castañeda, L. (2018). *Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la IE. n° 374 Piobamba* [Tesis de maestría] Universidad San Pedro, Chimbote.
- Castillo, G. (17 de abril de 2017). *¿Los niños juegan cada vez menos?* Obtenido de Vida Universitaria Universidad de Navarra: <https://www.unav.edu/web/vida-universitaria/detalle-opinion2/2017/04/17/los-ni%C3%B1os-juegan-cada-vez-menos?articleId=13610604>
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje *¿Cómo crearlo en el aula?* *Revista Nueva Aula Abierta*, 1-8.
- Chavieri, M. A. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016* [Tesis de maestría] Universidad César Vallejo.
- Coletto, C. (2009). Desarrollo motor en la infancia. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1 - 11.
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I. M., Ximena, M. y Gil, P. (2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil. *Paradigma*, 99 - 134.
- Definición (2019). *Definición de reflexión*. Obtenido de Definición.mx: <https://definicion.mx/reflexion/>
- DeVellis, R. F. (2016). *Scale development: Theory and applications* (Cuarta ed.). Newbury Park, CA: SAGE Publications.
- Diario Información (30 de mayo de 2018). *Los estudios demuestran que los niños cada vez juegan menos*. Obtenido de Diario Información: <https://www.diarioinformacion.com/alcoy/2018/05/28/estudios-demuestran-ninos-vez-juegan/2025722.html>

- Doménech, F. (2012). *La enseñanza y el aprendizaje en la situación educativa*. Obtenido de Universitat Jaume I: <https://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%2012-13/Apuntes%20Tema%205%20La%20ensenanza%20y%20el%20aprendizaje%20en%20la%20SE.pdf>
- Ecos, A. M. (2020). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz en los niños de la Institución Educativa Inicial n° 575-Atalla-Huancavelica, 2015* [Tesis de maestría] Universidad José Carlos Mariátegui, Moquegua.
- EcuRed. (s/f). *Pelota*. Obtenido de EcuRed: <https://www.ecured.cu/Pelota>
- Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A. y Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. *Revista de Investigación*, 271 - 290.
- Fariás, D. y Rojas, F. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Paradigma*, s/p.
- Fernández, Y., Ortiz, M. y Serra, S. (2015). Importancia del juego en los niños. *InfoHEM*, 38 - 56.
- García, F., Fonseca, G. y Concha, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 1 - 26.
- García, J. (2018). *Los 13 tipos de aprendizaje: ¿cuáles son?* Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/tipos-de-aprendizaje>
- Gimeno, M. (2019). *Juegos con bloques lógicos para niños*. Obtenido de Emowe: <https://emowe.com/juegos-bloques-logicos-infantil/>
- González, C. X., Solovieva, Y. y Quintana, L. (2011). Actividad reflexiva en preescolares: perspectivas psicológicas y educativas. *Univ. Psychol*, 423 - 440.

- González, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*, 5 - 39.
- Guerrero, R. L. (2013). *Estrategias de animación lectora para mejorar el nivel de comprensión de textos narrativos en estudiantes de segundo grado "B" de la IE. José Carlos Mariátegui, Tacalá, Castilla*. [Informe de Investigación] Universidad Nacional de Piura, PRONAFCAP Especializado.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw-Hill Interamericana editores.
- López, I. (1989). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1-19.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 19 - 37.
- Mastrapa, R., García, A. y Lautín, I. (2016). Particularidades del pensamiento reflexivo en el escolar primario. *EduSol*, 123 - 136.
- Mayta, M. M., Neciosup, I. I. y Ortiz, R. A. (2013). *La psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Happy Childrens Gardens del distrito de Ate Vitarte, 2013* [Tesis de grado] Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.
- McMillan, J. H. y Schumacher, S. (2005). *Investigación Educativa. Una introducción conceptual*. Madrid: Pearson Educación.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113 - 124.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. *Pensamiento matemático*, 75 - 96.
- Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Mc Graw Hill editores.
- Pérez, D., Pérez, A. I. y Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *Ciencias, Revista de Investigación*, 1 - 29.

- Pettinelli, L. y Contreras, H. (noviembre de 2013). *Desarrollo sensorial (3 a 6 años)*. Obtenido de Colegio Concepción: https://www.colegioconcepcion.cl/wp-content/uploads/2013/11/DESARROLLO_SENSORIAL_.pdf
- Quirós, V. y Arróez, J. M. (2005). Juego y psicomotricidad. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 24 - 31.
- Roman, Y. (2012). *Los cuentos*. Texas, USA: Rice University, Houston.
- Ruiz, L. (2020). *Aprendizaje receptivo: características y usos en la educación*. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.com/psicologia/aprendizaje-receptivo>
- Santrock, J. (2007). *Psicología del desarrollo*. Nueva York: Mc Graw Hill.
- Sanz, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 307 - 312.
- Sarlé, P., Rodríguez, I. y Rodríguez, E. (2014). *Juego de construcción. Caminos, puentes y túneles*. Buenos Aires, Argentina: OEI / UNICEF.
- Serna, S. E., Torres, K. K. y Torres, M. A. (2017). Desórdenes en el procesamiento sensorial y el aprendizaje de niños preescolares y escolares: Revisión de la literatura. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, 83 - 91.
- SUNEDU. (2020). *Registro Nacional de Trabajos de Investigación*. Obtenido de RENATI: http://renati.sunedu.gob.pe/simple-search?query=juego+infantil&sort_by=score&order=desc&rpp=10&etal=0&start=0
- Tuni, L. y Ccayahuallpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I n° 584-Marangani, Canchis-Cusco* [Tesis de Segunda Especialidad] Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Unesco (2018). *Estadísticas para fomentar el aprendizaje. Compendio 2018 de datos sobre el ODS 4*. Montréal, Québec: Instituto de Estadística de la UNESCO.

UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Vila, B. y Cardó, C. (2005). *Material sensorial (0 - 3 años). Manipulación y experimentación*. Barcelona: Graó.

Zapata, J. C. (2016). *Guía para elaborar una tesis universitaria*. Piura: Material de trabajo, Escuela de Posgrado UNP.

Zapata, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del "conectivismo". *Education in the Knowledge Society*, 69 - 102.

12. ANEXOS Y APÉNDICES

Apéndice 1: Instrumentos de medida

Apéndice 1.1: Prueba 1 para evaluar la motricidad en niños de 5 años

I. Información general

1.1 Institución Educativa :

1.2 Apellidos y nombres del niño :

II. Dimensión de la evaluación

Juego con bloques lógicos para medir la motricidad

Instrucción:

La docente distribuye bloques lógicos entre los niños, además de material impreso con las actividades que se enumeran a continuación:

1. Observa, manipula, reconoce y nombra cada figura



a) Cuadrados

b) Triángulos

2. Observa y menciona los colores de las figuras



a) Rojo

b) Azul

c) Verde

d) Amarillo

e) Anaranjado

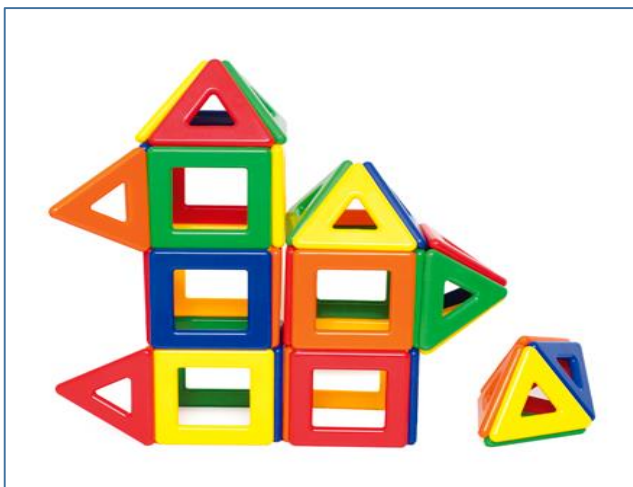
3. Responde si todas las figuras son iguales




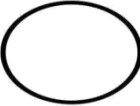

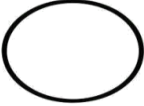

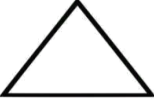

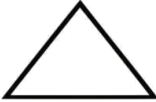
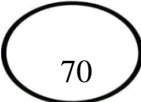
a) Si

b) No

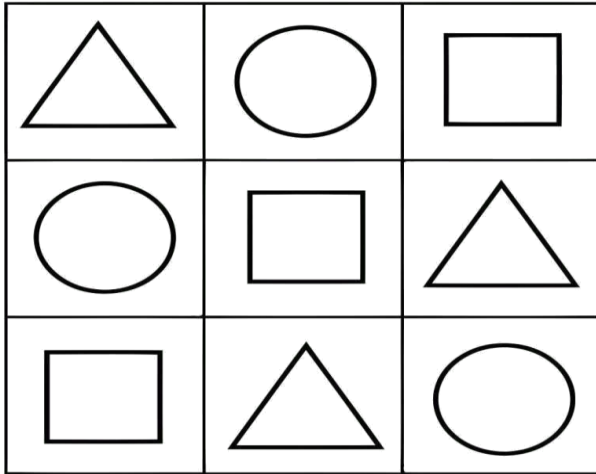
4. Marca los bloques que tienen forma de cuadrado



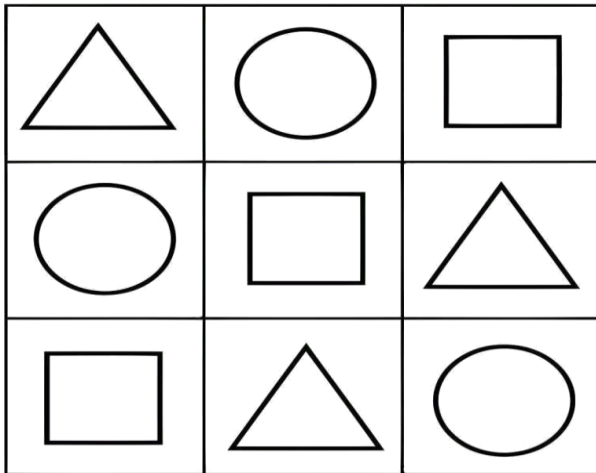
5. Observa y pinta solo los triángulos

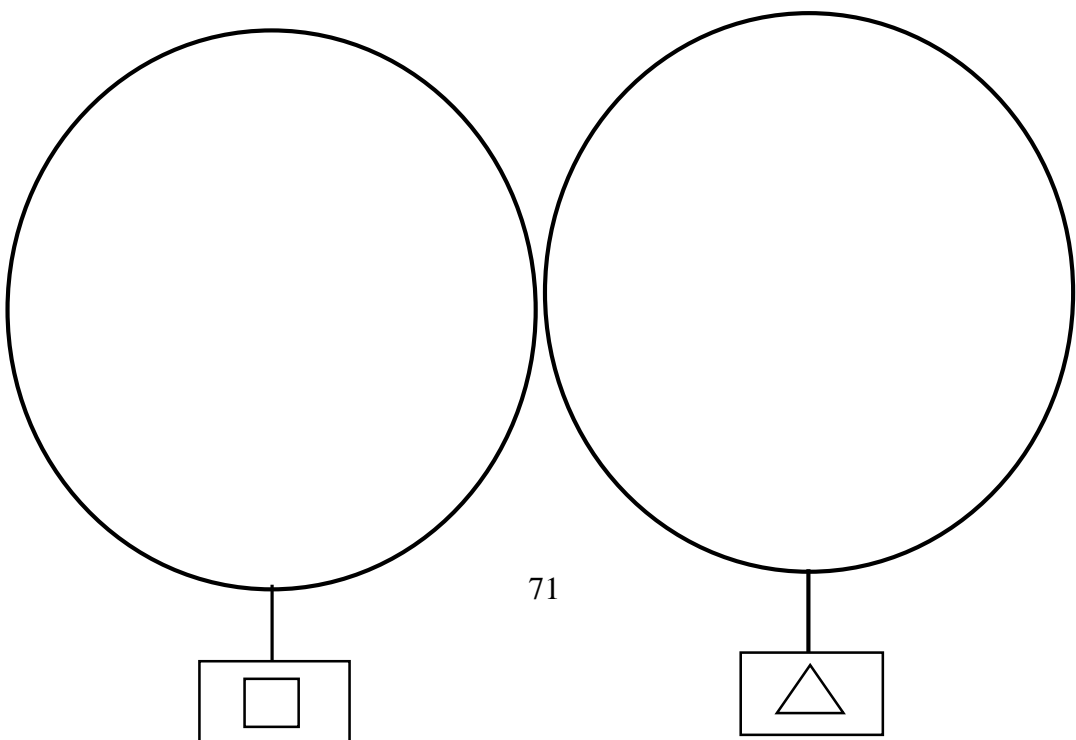
6. Observa y pinta solo los cuadrados



7. Observa y pinta solo los círculos



8. Dibuja bloques lógicos agrupando la forma en cada conjunto



9. Dibuja bloques grandes, medianos, pequeños y menciónalos.

10. Dibuja un objeto que puedes armar con los bloques que has trabajado

Apéndice 1.2: Prueba 2 para evaluar el desarrollo sensorial en niños de 5 años

I. Información general

1.1 Institución Educativa :

1.2 Apellidos y nombres del niño :

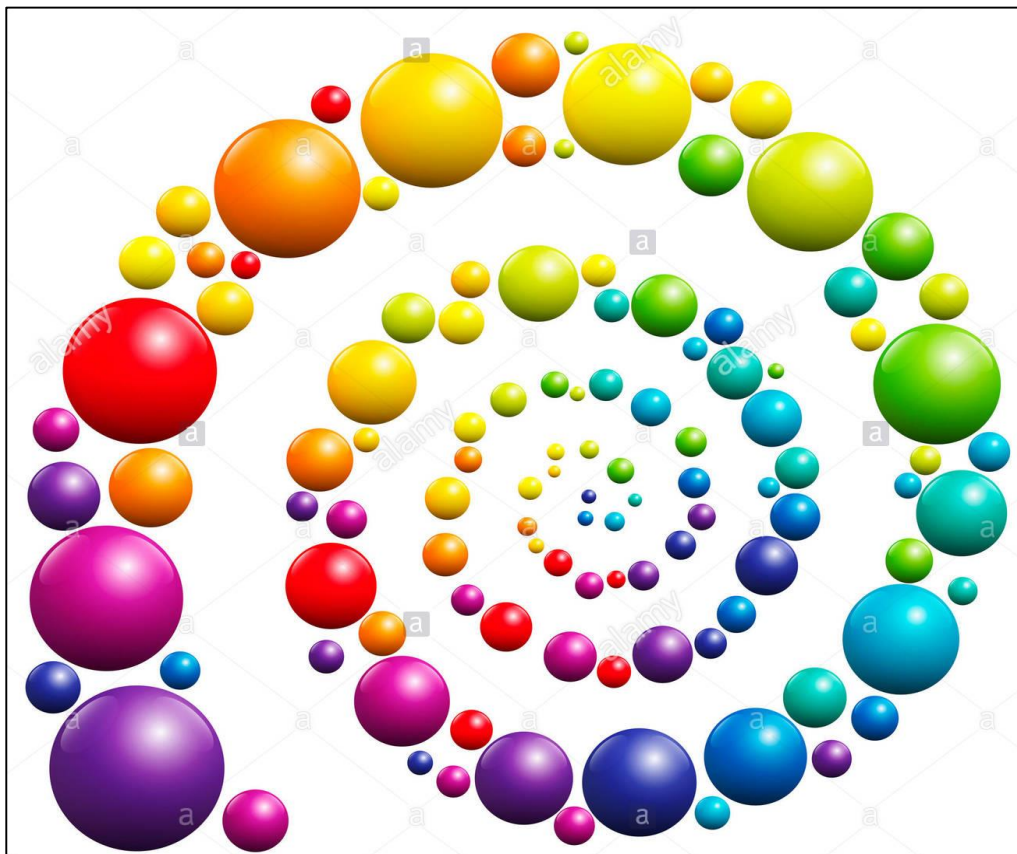
II. Dimensión de la evaluación

Juego con pelotas para evaluar el desarrollo sensorial (pesos y tamaños)

Instrucción:

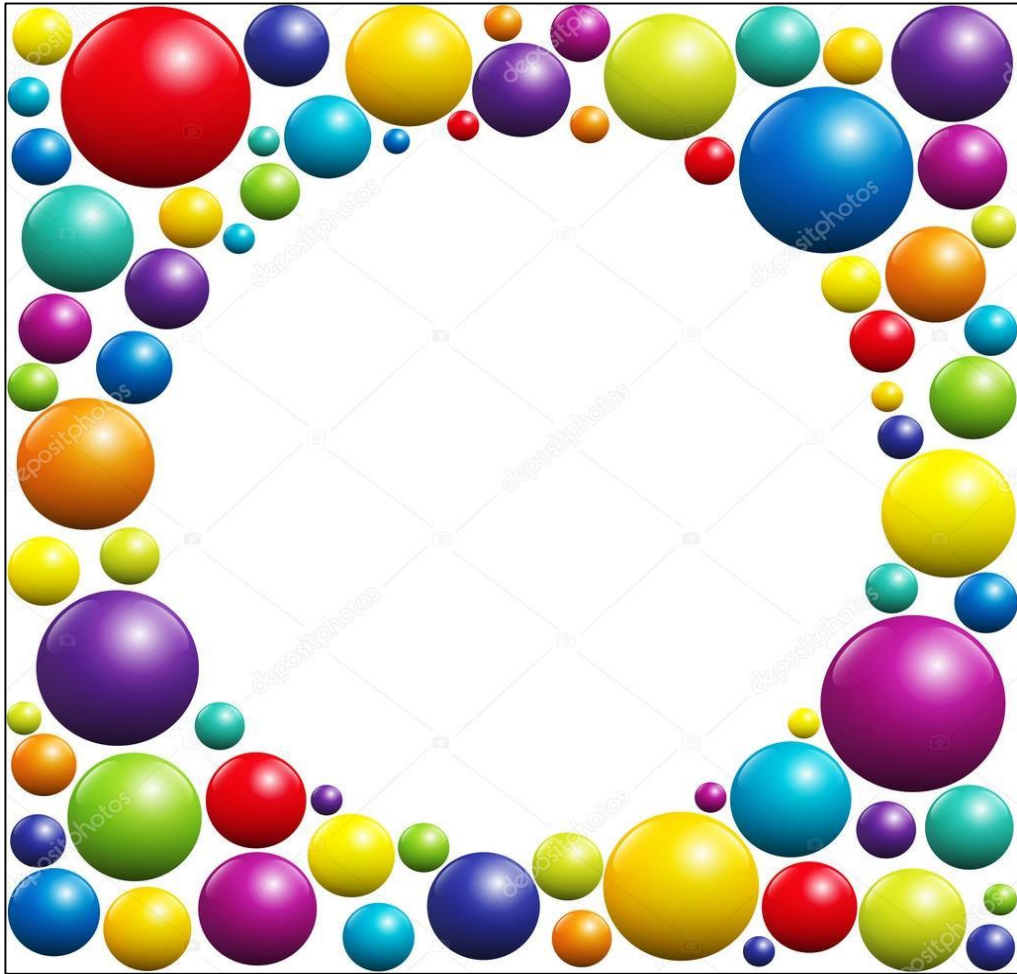
La docente distribuye pelotas entre los niños, además de material impreso con las actividades que se enumeran a continuación:

1. Observa y menciona los tamaños de las pelotas y marca las grandes



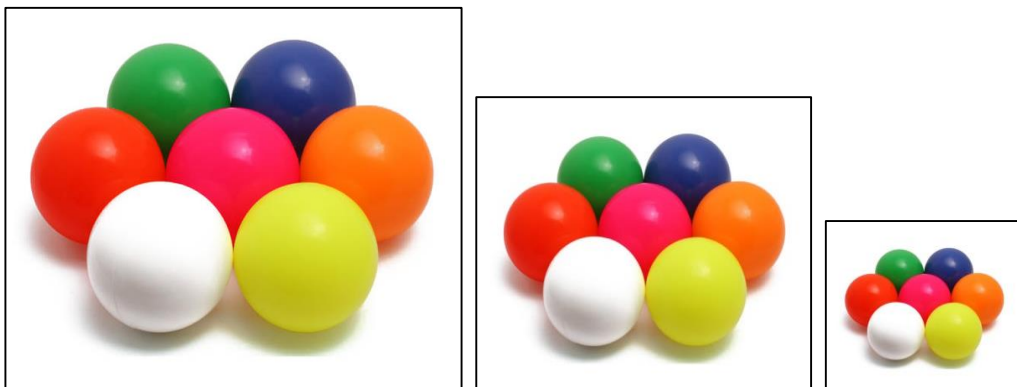
Respuesta:

2. Observa e identifica las pelotas pequeñas y márcalas



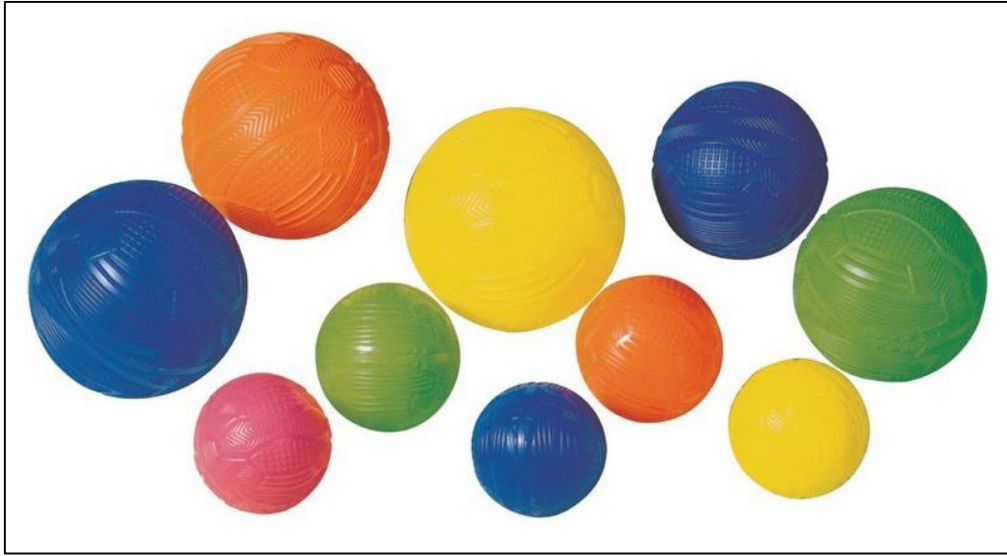
Respuesta:

3. Observa y encierra cuál grupo de pelotas tiene más peso.

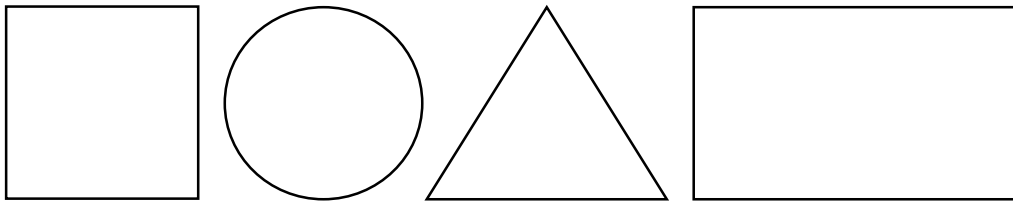


Respuesta:

4. Observa y encierra las pelotas más livianas



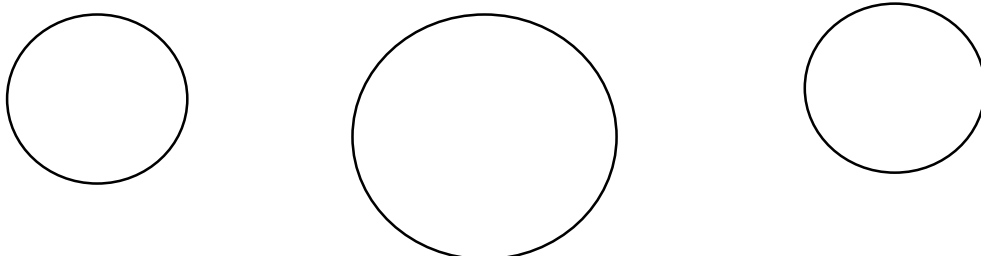
5. Responde: ¿Qué forma tienen las pelotas? y marca la figura que corresponde

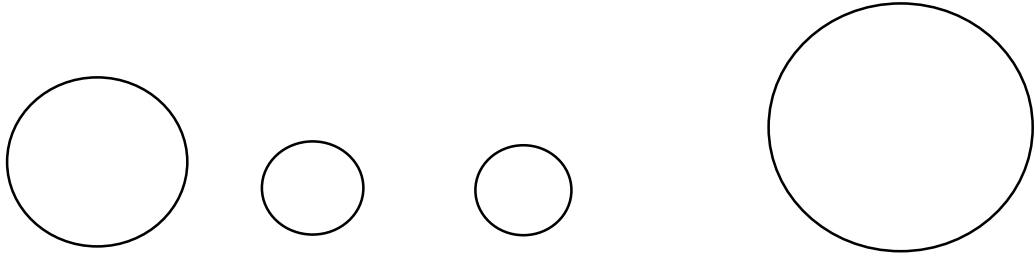


6. Observa y encierra donde hay más pelotas

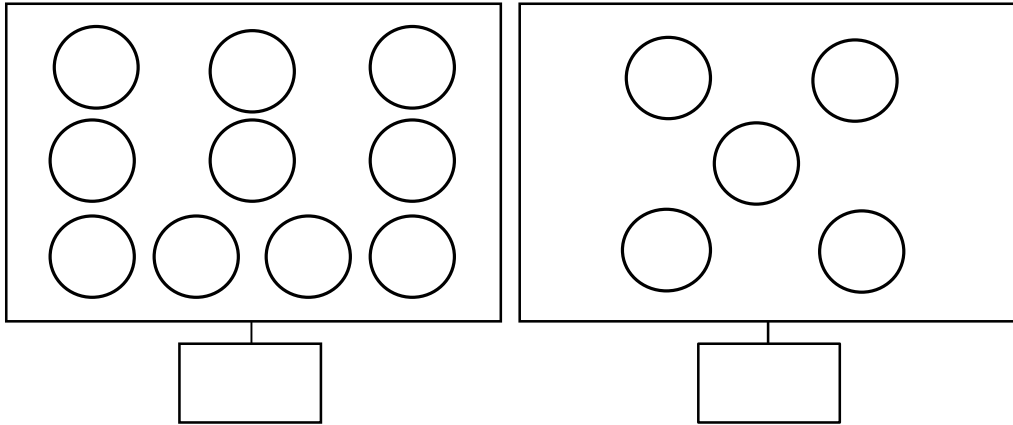


7. Observa y pinta de color rojo las pelotas medianas





8. Observa y cuenta cuántas pelotas hay y coloca el número



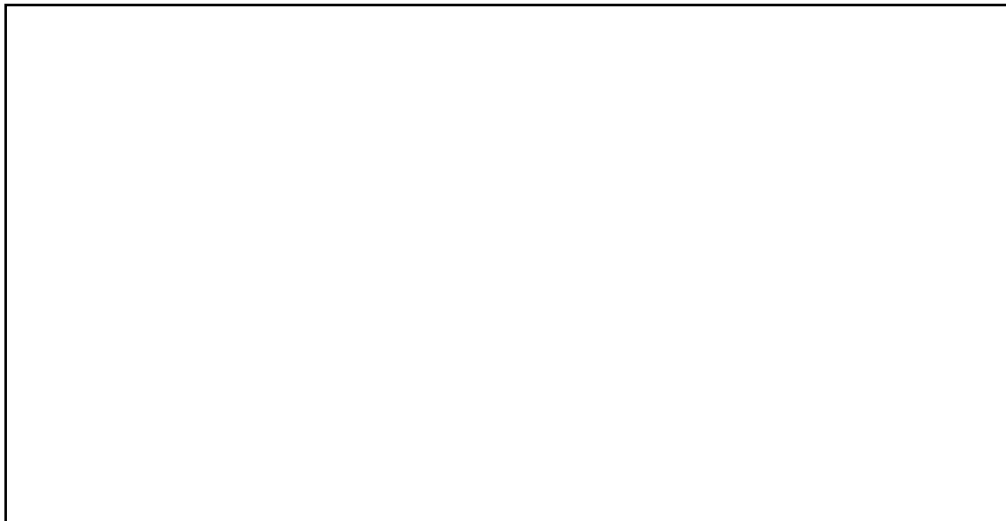
9. Responde: ¿Cuándo juegas con pelotas, escoges livianas o pesadas?

a) Pesadas

b) Livianas

c) Ninguna

10. Dibuja qué juegos realizas con las pelotas



Apéndice 1.3: Prueba 3 para evaluar el desarrollo reflexivo en niños de 5 años

I. Información general

1.1 Institución Educativa :

1.2 Apellidos y nombres del niño :

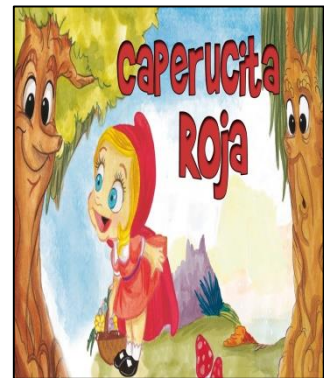
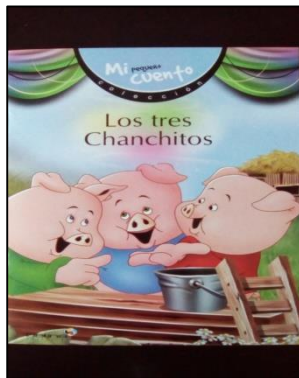
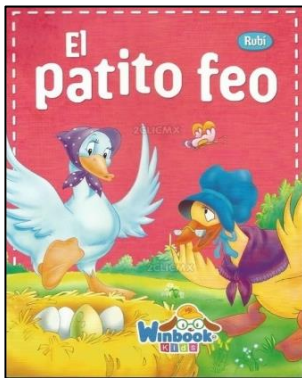
II. Dimensión de la evaluación

Juego con cuento: “La Caperucita Roja” para el desarrollo de la reflexión

Instrucción:

La docente narra el cuento, luego procede a realizar –de manera guiada- las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se llama el cuento? Marca la imagen ¿Por qué crees que se llama así?



2. ¿Quién envió a caperucita donde la abuelita? Marca la imagen



3. ¿Quién desobedeció a la mamá? Marca la figura



4. ¿Por qué lugar camino caperucita? Marca la imagen



5. ¿A quién encontró caperucita en el bosque? Encierra la imagen



6. ¿A quién visito caperucita? Encierra la imagen



7. ¿Cómo aprecias a Caperucita Roja? ¿Era una niña buena o mal? Marca la imagen



8. ¿Cómo crees que se sintió Caperucita Roja, por no obedecer a su mamá? Marca la imagen



9. ¿Qué reflexión te deja el cuento la Caperucita Roja? Expresa oralmente lo que piensas

.....

.....

.....

10. ¿Qué valor te enseña el cuento de la Caperucita Roja?

a) Responsabilidad

b) Obediencia

c) Justicia

¡GRACIAS!

Apéndice 2: Fichas de validación de instrumentos

FICHA DE VALIDACIÓN: PRUEBAS PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5 AÑOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Dr. Luis Martín Ojeda Sosa
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente de Universidad Nacional de Piura
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Pruebas - desarrollo motor, sensorial y reflexivo en niños de 5 años
 1.4 Autora del instrumento : María Pilar García Infante

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1	2	3	4	5
Nula	Baja	Aceptable	Buena	Muy buena
El 50% de los ítems no cumple con el indicador.	Entre el 51% a 70% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 71% y 80% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 81% y 90% de los ítems cumple con el indicador	Más del 90% de los ítems cumple con el indicador

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	4	5	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes, en cantidad, para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					24	20	44
(Sumar de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	Total

Elaboración: Juan Carlos Zapata Ancalima

Coefficiente de validez :
$$\frac{Nu + Ba + Ac + Bu + Mb}{50} = 0,88$$


III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente obtenido en uno de los intervalos y escriba sobre el espacio el resultado de validez.

VALIDEZ BUENA

Piura, 1 de julio de 2019.

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,50	• Validez nula
0,51 – 0,70	• Validez baja
0,71 – 0,80	• Validez aceptable
0,81 – 0,90	• Validez buena
0,91 – 1,00	• Validez muy buena



Dr. Luis Martín Ojeda Sosa
Docente/asesor de tesis

FICHA DE VALIDACIÓN: PRUEBAS PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5 AÑOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Dra. Bertha Araminta Talledo Torres
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente de Universidad Nacional de Piura
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Pruebas - desarrollo motor, sensorial y reflexivo en niños de 5 años
 1.4 Autora del instrumento : María Pilar García Infante

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1	2	3	4	5
Nula	Baja	Aceptable	Buena	Muy buena
El 50% de los ítems no cumple con el indicador.	Entre el 51% a 70% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 71% y 80% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 81% y 90% de los ítems cumple con el indicador	Más del 90% de los ítems cumple con el indicador

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	4	5	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes, en cantidad, para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Revisar instrucciones
CONTEO TOTAL					36	05	41
(Sumar de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	Total

Elaboración: Juan Carlos Zapata Ancajima

Coefficiente de validez :
$$\frac{Nu + Ba + Ac + Bu + Mb}{50} = 0,82$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente obtenido en uno de los intervalos y escriba sobre el espacio el resultado de validez.

VALIDEZ BUENA

Piura, 1 de julio de 2019.

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,50	• Validez nula
0,51 – 0,70	• Validez baja
0,71 – 0,80	• Validez aceptable
0,81 – 0,90	• Validez buena
0,91 – 1,00	• Validez muy buena


Dra. Bertha A. Talledo Sosa
 Docente Educación Inicial

FICHA DE VALIDACIÓN: PRUEBAS PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5 AÑOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Dra. Janet Alcántara Masías
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente de Universidad Nacional de Piura
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Pruebas - desarrollo motor, sensorial y reflexivo en niños de 5 años
 1.4 Autora del instrumento : María Pilar García Infante

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1	2	3	4	5
Nula	Baja	Aceptable	Buena	Muy buena
El 50% de los ítems no cumple con el indicador.	Entre el 51% a 70% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 71% y 80% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 81% y 90% de los ítems cumple con el indicador	Más del 90% de los ítems cumple con el indicador

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	4	5	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes, en cantidad, para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL				03	28	10	41
(Sumar de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	Total

Elaboración: Juan Carlos Zapata Ancalijima

Coefficiente de validez :
$$\frac{\text{Nu} + \text{Ba} + \text{Ac} + \text{Bu} + \text{Mb}}{50} = 0,82$$


III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente obtenido en uno de los intervalos y escriba sobre el espacio el resultado de validez.

VALIDEZ BUENA

Piura, 1 de julio de 2019.

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,50	• Validez nula
0,51 – 0,70	• Validez baja
0,71 – 0,80	• Validez aceptable
0,81 – 0,90	• Validez buena
0,91 – 1,00	• Validez muy buena



Dra. Janet Alcántara Masías
 Docente Educación Inicial

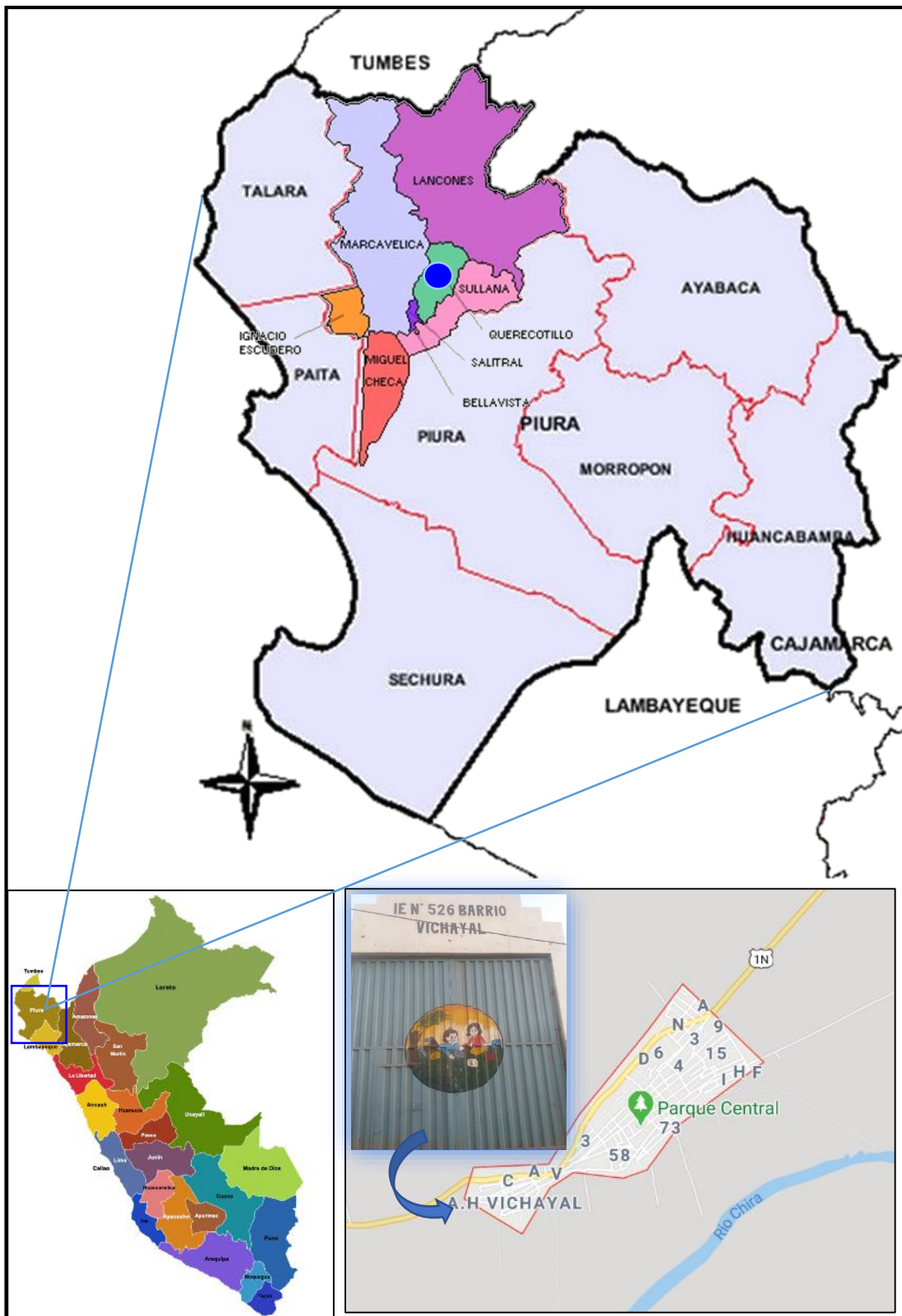
Apéndice 3: Matriz de consistencia lógica y metodológica

Título: Estructuración de juegos infantiles para estimular aprendizajes en niños(as) del nivel inicial, Querecotillo-Sullana, 2019.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
P. General	O. General	H. General	Tipo de investigación
¿En qué medida la estructuración de juegos infantiles estimula el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo, Sullana, 2019?	Determinar si la estructuración de juegos infantiles estimula el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo-Sullana, 2019.	La estructuración de juegos infantiles, estimula significativamente el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo-Sullana, 2019.	Cuantitativa, experimental, aplicada. Diseño de investigación Pre experimental, con preprueba y posprueba en un solo grupo. Población y muestra
P. Específicos	O. Específicos	H. Específicas	Población, 52 niños de 3, 4 y 5 años.
a) ¿En qué medida la estructuración de juegos infantiles estimula el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo?	a) Determinar si la estructuración de juegos infantiles estimula el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.	a) La estructuración de juegos infantiles, estimula significativamente el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.	Muestra, 20 niños de 5 años, seleccionados por muestreo no probabilístico intencional. Técnicas e instrumentos Técnica: Observación sistemática Instrumentos: pruebas guiadas.
b) ¿En qué medida la estructuración de juegos infantiles estimula el desarrollo sensorial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo?	b) Establecer si la estructuración de juegos infantiles estimula el desarrollo sensorial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.	b) La estructuración de juegos infantiles, estimula significativamente el desarrollo sensorial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.	Procesamiento y análisis Base de datos Cálculo de frecuencias Análisis estadístico (T de Student) Interpretación

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
c) ¿En qué medida la estructuración de juegos infantiles estimula el desarrollo reflexivo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo?	c) Determinar si la estructuración de juegos infantiles estimula el desarrollo reflexivo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.	c) La estructuración de juegos infantiles, estimula significativamente el desarrollo reflexivo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo.	

Apéndice 4: Ubicación del contexto de investigación



Apéndice 5: Base de datos de las puntuaciones del pre y postest

N°	PRETEST				N°	POSTEST			
	D1	D2	D3	Aprend.		D1	D2	D3	Aprend.
1	8	8	6	22	1	14	14	12	40
2	15	15	14	44	2	17	16	16	49
3	8	6	6	20	3	10	8	8	26
4	14	14	12	40	4	18	18	16	52
5	10	8	7	25	5	15	14	12	41
6	10	8	8	26	6	18	17	13	48
7	10	10	8	28	7	15	14	12	41
8	13	10	10	33	8	18	16	14	48
9	8	8	6	22	9	14	14	12	40
10	18	18	15	51	10	20	20	18	58
11	14	14	10	38	11	20	18	14	52
12	10	8	8	26	12	14	10	10	34
13	8	7	6	21	13	14	12	12	38
14	8	8	6	22	14	14	12	12	38
15	14	15	12	41	15	18	18	16	52
16	8	6	6	20	16	10	10	8	28
17	10	10	8	28	17	16	14	13	43
18	8	8	8	24	18	12	10	8	30
19	14	15	12	41	19	18	20	16	54
20	20	18	14	52	20	20	20	18	58
\bar{X}	11,4	10,7	9,1	31,2	\bar{X}	15,75	14,75	13,00	43,5
S	3,633	3,935	3,059	10,466	S	3,059	3,654	3,061	9,556

- D1. Desarrollo motor
D2. Desarrollo sensorial
D3. Desarrollo reflexivo