

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO ACADÉMICO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACION INICIAL



**ELABORACIÓN DE CUENTOS INFANTILES
INTERACTIVOS A TRAVÉS DEL COMPUTADOR EN
EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

AUTOR (A) : MORAN NINAMGO, MILAGROS IVON

CO AUTOR(A) : TORRES HIDALGO, FLOR KARINA

ASESOR:

Mg. Carmen Luden Diaz Chávez

Huacho – Perú

2022 Portada

Palabras clave:

Tema	Children's Stories
Especialidad	Initial education

KEYWORDS:

Tepic	Publicin Security
Specialty	Criminal Law

Líneas de Investigación

0402 0001 Desarrollo de tecnologías para la mejora de la eficiencia en el trabajo y el aprendizaje

TÍTULO

**Elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del
computador en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de
educación inicial**

RESUMEN

Esta investigación se realiza con el objeto principal de determinar si la formulación de narrativas interactivas para infantes por medio de un equipo tecnológico (computadora) incide en gran manera el aprendizaje de los estudiantes de educación nivel inicial del centro educativo inicial parroquial N° 653 “San José de Huaura”. Cuyo diseño es: cuasi experimental, de tipo emperica o de campo, para la obtención de los datos se utilizó la lista de cotejo, de la misma forma se empleó la guía de observación, se realizó tablas y figuras producto de la encuesta, cada una de ellas con sus respectivas descripciones. De los resultados obtenidos posterior a la aplicación y proceso correspondiente de la información recabada se confirma las hipótesis en el presente trabajo. Para lograr determinar la incidencia de las narrativas por medio de computadoras en el aprendizaje de los niños, para ello se constituyeron dos agrupaciones, uno de control y otro para experimento, y se realizó un Tes, antes y después. Se arribó a la siguiente conclusión, si se trabaja narrando cuentos para niños de manera interactivas es decir a través de dispositivos tecnológicos incide significativamente en la mejora de la capacidad de aprendizaje de los niños objeto de estudio.

ABSTRACT

This research is carried out with the main objective of determining if the formulation of interactive narratives for infants through a technological equipment (computer) greatly affects the learning of initial level education students of the parochial initial educational center No. Jose de Huaura. Whose design is: quasi-experimental, empirical or field type, to obtain the data the checklist was used, in the same way the observation guide was used, tables and figures product of the survey were made, each one of them with their respective descriptions. From the results obtained after the application and corresponding process of the information collected, the hypotheses in the present work are confirmed. In order to determine the incidence of narratives by means of computers in children's learning, two groups were formed, one for control and one for experiment, and a Test was carried out, before and after. The following conclusion was reached, if you work interactively narrating stories for children, that is, through technological devices, it significantly affects the improvement of the learning capacity of the children under study.

ÍNDICE

Portada	i
Palabras clave	ii
TÍTULO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
1.1.2. Antecedentes nacionales.....	1
1.2. Justificación de la investigación.....	3
1.3. Problema	3
1.3.2. Formulación del problema.....	4
1.4. Marco referencial	5
1.4.1. Importancia sobre la educación de un niño	5
1.4.2. El cuento	9
1.4.3. La importancia del cuento	10
1.4.4. Partes del cuento.....	11
1.4.5. Categorías formales del cuento	11
1.4.6. Características del cuento	12
1.4.7. Estrategias como narrar cuentos	14
1.4.8. Docente en el siglo XXI	15
1.4.9. La educación en la actualidad.....	16
1.4.10. Tics implantada a la educación.....	16
1.4.11. Los niños y el aprendizaje a través del ordenador.....	17
1.4.12. El computador en el aula	19
1.4.13. El computador en el aula en niños del nivel inicial.....	20
1.4.14. Aprender interactivamente con los computadores	21

1.4.15. Software educativo aplicado a niños del nivel inicial	23
1.4.16. Cuentos interactivos a través del computador	25
1.5. Hipótesis.....	38
1.6. Variables	38
1.6.1 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	39
1.7. Objetivos	41
METODOLOGÍA	42
2.1. Tipo y diseño de investigación	42
2.2. Población y muestra	42
2.3. Técnicas e instrumentos de investigación	43
2.4. Procesamiento y análisis de la información	43
RESULTADOS	46
3.1. Descripción de los resultados	46
3.2. Prueba de normalidad.....	47
3.4. Contrastación de hipótesis.....	48
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	59
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXOS	65
MATRIZ DE CONSISTENCIA	- 72 -

INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes y fundamentación científica

1.1.1. Antecedentes internacionales

Reinoza (2007) investigó sobre, “La incorporación de un programa educativo como recurso en el proceso de enseñanza y aprendizaje” en la educación básica nivel inicial, en la Institución educativa “Nuestra Señora de Fátima del Estado Mérida”, con el objetivo de determinar la incorporación de un aplicativo electrónico en la enseñanza aprendizaje. Cuya metodología fue: de tipo aplicada y de diseño no experimental. La muestra estuvo constituido por 41 alumnos de 5 y 6 años. Aplico como instrumento una ficha de cotejo. Conclusión: que los profesores muestran debilidades en el uso de las computadoras para fortalecer una enseñanza en este aspecto.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Angulo (2004) investigó sobre, los cuentos populares y su función socializadora en la educación en estudiantes del 3er y 4to grado de educación nivel primario de las instituciones educativas, José Bernardo Alcedo y Germán Caro Ríos del distrito de Villa María del Triunfo, con el objetivo de conocer la función social de los cuentos en la educación. Resultados: se determinó que los cuentos populares transmite en sus sentidos solo los personajes que representan la cultura alto andina; además la realidad peruana por lo que es importante la función social y educativa. Conclusión: Los cuentos populares expresa el sentir de la realidad peruana alto andina y conlleva a conservación de la cultura.

Hurtado (2003) a investigado referente a las narraciones para niños y su aplicación en el desarrollo de las competencias comunicacionales de educación primaria. Con el objetivo de conocer la influencia en de los cuentos en el aprendizaje. Cuya metodología: de tipo aplicada, de diseño no experimental. Resultados: Las

expresiones simples y los cuentos motivan a los infantes en su formación lingüístico y expresivo. Los párvulos que oyen con atención, entienden significativamente los códigos que se emiten por el interlocutor de los cuentos, fábulas, leyendas y otras historias cortas y simples. Conclusión: las narraciones para niños hacen que se desarrolle su capacidad de razonar, procesar y analizar las informaciones que el profesor intenta transmitir haciendo que mejoren su creatividad lógica.

Ponce. (2007) realizó su trabajo de investigación referente a: el cuento infantil y su aprendizaje en el área de comunicación integral. Con el propósito de conocer la influencia de las narraciones para niños en el aprendizaje. Metodología: fue de tipo aplicada de diseño no experimental de enfoque cuantitativo. Resultados: se halló que de la aplicación de los cuentos fortalecen el desarrollo del léxico infantil también mejora el su aprendizaje en el área de comunicación. De la misma forma motiva la imaginación, mejora su capacidad de oír y atender los cuentos y su comunicación asertiva y expresiva.

Morano (2013) referente a las Tecnologías de la información y comunicación, y el desarrollo del aprendizaje en educación de menores de 5 años, sostiene, que la TIC emerge en gran manera generando cambios estrictos en proceso de enseñanza. Próximamente el problema que se tratara de solucionar será el recurso tecnológico.

Pérez (2003) investigó sobre, el uso de computadoras como recurso didáctico para incentivar el interés para desarrollar la lectura”, del 2do nivel de Educación Básica, de la unidad escolar “Gran Mariscal de Ayacucho de la Municipalidad Campo Elías, la investigación fue de tipo descriptivo, el instrumento fue aplicado a 6 docentes y 50 alumnos. Aplico un registro anecdótico a los docentes. Conclusión: los profesores no están preparados para el uso de las tecnologías

1.2. Justificación de la investigación

Los relatos e historietas vinculan significativamente las habilidades y destrezas que deben de tomarse en consideración en todo el desarrollo del aprendizaje por medio de estos. Constituyen herramientas fundamentales para el aprendizaje de la humanidad sobre todo en niños en su etapa infantil, por ello se entiende con las historietas narrativas cumplen una función constructiva y socializadora.

Justificación social

La presente investigación se justifica porque los resultados permitieron formular conclusiones y recomendaciones, para que los grupos de interés en este caso los docentes puedan tener en consideración en la aplicación de la enseñanza en menores de la educación básica de nivel inicial.

Justificación científica

Los resultados de esta investigación permitieron formular contrastación de hipótesis y a la vez conclusiones y recomendaciones, de utilidad para sentar las bases de futuras investigaciones y comprender que si se utiliza los cuentos narrativos el aprendizaje de los estudiantes será muy significativa, de tal manera que otros docentes que trabajan con niños pequeños puedan seguir estas recomendaciones.

1.3. Problema

1.3.1. Descripción de la realidad problemática

En los países de Latinoamérica y caribeños se ha desarrollado trabajos que dieron a conocer la situación real sobre comprensión lectora de los estudiantes de nivel primario y secundario,

Gran porcentaje de estudiantes de estos países sobre todo de Colombia, Venezuela, Chile, Argentina, Brasil y Ecuador, no leen libros por que no están

habitados a esta practica y otro porcentaje considerable no lee porque no dispone de tiempo y falta de economía para comprar libros.

De la misma forma las estadísticas indican que el Perú, también existe parecido índice y que los factores predominantes para que la población no lea es porque no están habituados y por otro lado que no disponen de dinero para adquirir textos. También se ah encontrado en el colegio Santa Rosa de Lima, del distrito de Santa María, existen maestras que aun mantienen practicas pedagógicas anticuadas y que ya no están vigente, es decir no utilizan los cuentos como instrumento esencial para la formación del estudiante.

Por otro lado también se observó que las instituciones educativas no tienen presupuesto para implementar sus bibliotecas con libros que contenga historias cuentos y fabulas, tampoco se interesa en desarrollar talleres con la participación de los padres de familia a fin de que contribuyan con la transmisión de cuentos infantiles. Esta situación influye notablemente en el rendimiento académico de los niños porque se observó que los estudiantes tienen dificultades en la expresión oral, son niños distraídos y llegan a tener problemas de aprendizaje, Es por todas estas razones que se propuso los siguientes enunciados:

1.3.2. Formulación del problema

Problema general

- ¿De qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015?

Problema específicas

- ¿De qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje procedimental de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015?
- ¿De qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015?
- ¿De qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influyen en el mejoramiento del aprendizaje actitudinal de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015?

1.4. Marco referencial

1.1.Marco referencial

La pedagogía es un mundo de aprendizajes educativos que propicia la adquisición e internalización de bases cognitivas y socioculturales para construir sus saberes. Los niños internalizan los saberes a través de los procedimientos técnicos habiendo identificado las clases de aprendizajes.

1.1.1. Importancia sobre la educación de un niño

La educación de un niño está compuesta de varios factores importantes, los grandes pedagogos modernos y contemporáneos lo consideran como el más

significativo; entre ellos podemos indicar: los factores biológicos, ambientales, pedagógicos y su conocimiento por experiencia de sí mismo.

Los infantes no ingresan a la institución educativa para limpiar la pizarra en donde los docentes escriben los textos de la modernización. Los infantes deben llegar a su respectiva aula i encontrar un espacio y ambiente interactivo donde el estudiante se sienta motivado a recibir los nuevos aprendizajes.

Todo niño es símbolo de su aprendizaje por experiencia, de modo activo, se involucra con sus actividades, aprende de forma directa por que el mismo lo realiza. Es decir, un niño es activo y aprende construyendo sus propios saberes empíricos, la guía pedagógica y su orientación son el apoyo al conocimiento racional. Sus aprendizajes se construyen de errores y equivocaciones que va haciendo del aprendizaje su ensayo para resolver problemas.

La propuesta de J. Dewey pedagogo norteamericano es importante en medida que su punto de vista propone que los niños son activos y participativos en la construcción de su aprendizaje, es así que el desarrollo social, psicológico y educativo del niño se construye la base para su creatividad e imaginación para la literatura, a la par el desarrollo cognitivo y biológico en las edades de párvulos se desarrollan rápidamente en la creatividad, los hemisferios en especial el derecho será el encargado de manejar la creatividad como fuente y potencia de los cuentos.

Otros autores como Decroly, pone sus ojos en la independencia que poseen los niños en buscar sus propios conocimientos en el mundo del entendimiento, a esta razón se le añade el colegio donde la abundancia de conocimientos se expande y propicia activamente su participación entre otros de sus pares. Su actividad lúdica y propio conocimiento lúdico ayudan a dilucidar dudas e inquietudes. Para este autor la lectura, parte de componer párrafos, frases con atención en el desarrollo de los sentidos sobre todo la audición y visión, para ayudar a que el

proceso mental desarrolle el propósito de la cognición. Las fases importantes que se debe seguir en una sesión de aprendizaje debe contener la puesta de una gran observación, para asociar y expresarse correctamente.

Otro autor que colabora es Freire donde la técnica puesta en práctica es el diálogo que se llega a propiciar entre los discentes y docentes en una sesión de aprendizaje. Este dialogo fomenta una buena comunicación, entendimiento fortaleciendo los lazos en la misma base horizontal.

Es así que ahora se pone en el campo educativo la formación de una educación orientada al dialogo como estrategia pedagógica para mantener fluidamente la comunicación. Dicho esto, se entiende que los cuentos son aprovechados para crear espacio de diálogos entre sus pares y propiciar los valores.

Ausubel es un autor que desde la perspectiva del aprendizaje significativo los niños construyen las estructuras cognitivas a partir de lo que aprendieron empíricamente y le sumaron los nuevos. Otra de las características en este aprendizaje es la actitud hacia la motivación intrínseca y/o extrínseca que de luces de participación entre los niños y el docente.

Una formación académica es preponderante; cuando los temas que se imparten son de importancia y sustantivos, con los que el estudiante ya internalizó los conceptos que se relacionan no con lo memorístico sino también con lo asimilado progresivamente.

Estos aprendizajes se construyen con conocimientos nuevos y sumando los previos, de tal manera que el docente quien dirige la clase posea la capacidad de desarrollar y fomentar estas habilidades para las composiciones literarias, siendo motivado continuamente en su aprendizaje.

Bruner, otro autor en el aprendizaje, destaca la importancia de la suma de experiencias en las actividades por descubrir, induciendo al discente a que participe en el camino para aprender, así se convierte en un aprendizaje para descubrir. Este método logra desafiar su inteligencia ayudándolo a la resolución de problemas logrando transferir su aprendizaje.

Activa: las estructuras son representadas por actividades motrices o conductas que tengan el objetivo de conseguir movimientos coordinados con cuerpo, brazos, etc.

Icónica: se desarrollan haciendo uso del sentido de la visión a través de imágenes grandes y creativas con colores, formas, tamaños que son representación de un concepto acompañado de su definición.

Simbólica: representaciones donde se hace uso de representaciones mentales con razonamientos a través de conductas simbólicas que se transformaran más adelante en proposiciones mas lógicas.

Vigotsky, el aprendizaje se centra en alentar a los estudiantes hacer uso de sus habilidades de velocidad perceptual, concretándose en el control de los elementos puestos en sus destrezas y capacidades.

En la práctica muchas veces los docentes al iniciar este trayecto el aprendizaje se convierte en un desafío pedagógico, pero acompañado de buenos métodos y técnicas el estudiante se va volviendo más libre de elegir la manera más práctica de desarrollar su clase de aprendizaje.

Las clases son la motivación para los docentes, usa las siguientes formas de aplicación de motivación extrínseca como: ofrece ayuda, ayuda como técnica y lo usa como selección de material didáctico.

1.1.2. El cuento

Es una técnica creadora centralizada en la narración de personajes expresando las diferentes realidades en contextos reales o no. Es un recurso motivador que describe lúdicamente la posición de los educandos al hacerlo hacia sus alumnos, los estudiantes asimilan, colaboran, y contribuyen oralmente a la pasión por escucharlos. Su capacidad auditiva se pone a prueba, pues es uno de los aprendizajes que poseen, la expresión oral se sistematiza y se fortalece la imaginación.

A través de los cuentos se establece las conexiones neuronales sinápticas en el sistema nervioso en los niños impulsándolos a manifestarlos a través del lenguaje, además de incrementar vocabulario.

Delaunay (1986), expresa que los cuentos abren puertas hacia la creatividad, donde no hay límites y se espera que los niños lo manifiesten así, los niños se maravillan de los relatos, aumenta autoestima y el auto concepto y fomenta la participación entre ellos, los argumentos expresados orales manifiestan las ideas de autores que lo crearon, los contenidos son de fácil entendimiento.

La gran imaginación y gran creatividad que se expresa en ellos se trasladan a un mundo de relatos que los adentra a formar parte de las escenas, vivenciar la narración, disfrutar de la voz, el lenguaje y la comunicación pasan a ser parte del cumulo de conceptos que incorpora en los procesos cognitivos la memoria, los pensamientos y percepciones visuales elementales.

Los niños progresan paulatinamente en la búsqueda de más escucha de relatos y narraciones que los impactan en su forma de aprender.

.

Estas narraciones fomentan las disertaciones narradas y basadas en destrezas cognitivas, creadoras, imaginativas y lingüísticas.

- Destreza para planear y conducir actividades con conceptos creativos a cerca de un tema específico con frases, palabras y párrafos coherentes.
- Destreza para manejar actividades por localización en el tiempo.

- Destreza para entablar comunicación de causa-efecto, es decir actividades de suspenso, drama, comedia, etc.
- Destrezas lingüísticas como, por ejemplo: lexigramas, syntaxigramas y juego lúdico en verbos.

Los cuentos narrativos en el mundo infantil y estudiantes desarrollan destrezas en diferentes áreas que están relacionadas con el proceso cognitivo, pedagógico y social del alumno. Así mismo desarrolla el interés y aptitud por el descubrir, potencia la aptitud sintética y analítica además que fomenta las nuevas ideas de comprensión.

Los cuentos deben considerados como estrategia pedagógica para fortalecer integralmente el desarrollo para niño. Así se obtiene definiciones y conceptos de los cuentos: la RAE lo conceptualiza como la conexión entre lo escrito y la palabra con idea a cerca de un suceso.

Los cuentos son narraciones de contenidos imaginativos y creadores de ideas concatenadas, hechos reales que sus protagonistas narran actividades de personajes.

1.1.3. La importancia del cuento

Favorece al aprendizaje auditivo, incrementa la socialización en la educación, colabora con el incremento de literaturas, las clases de narraciones son expectativas de imaginación para los niños.

Los cuentos poseen una estructura y contenido que describe el contexto geográfico, real, irreal de personajes de la narración. Siempre van estar acompañados de proveer de objetivos sencillos y de buen entendimiento para los niños. Las acciones narradas poseen enlaces de suspenso, ternura, amor, paciencia donde los personajes toman vida y se disfruta los finales.

Por otro lado, estas narraciones ayudan y colaboran el proceso de atención y sostenimiento de este para la preparación de la escucha de los cuentos.

Suele iniciarse con una gran expectativa como había una vez, en un lejano país, erase una vez en una tierra muy lejana, etc. Es decir, este lenguaje oral expresa entretenimiento, admiración y afectividades.

1.1.4. Partes del cuento

Se puede detallar 3 partes:

- Plantea: es el comienzo en la narración, se explican el objetivo y personajes y trama de la narración.
- Introducción, es el sentido y orientación que tima la narración desde el inicio hasta el final.
- Nudo, se da a conocer la trama de la narración, donde se dan a conocer las circunstancias mencionando siempre la introducción.
- Final, es la parte del desenlace de la narración acompañado de las soluciones y sucesos del cuento.

1.1.5. Categorías formales del cuento

El cuento contiene una estructura formal que consta de 3 categorías:

- A. Presentación
- B. Episodio
- C. Final.

Se incluye:

- Personaje más importante con sus características.
- Localización en tiempo y espacio donde se desarrolla la narración.
- Circunstancia donde se da origen a la narración.

Características del episodio:

- Lo que se desea o espera lograr.
- El accionar de los personajes para desarrollar el objetivo.

- Dificultades para impedir que se desarrolle las circunstancias.
- Como se resuelve las dificultades.

La redacción del final; se expresa en afirmación de aquella narración del suceso que suscito las circunstancias.

Características del cuento

Se caracteriza por:

- Ficción: se expresa cuando la inspiración o creatividad narrativa se impulse en hechos de la realidad.
- Argumento: se expresa en la presentación de la forma de la causa y efecto a través de la introducción la parte más importante y el argumento narrativo.
- La línea del argumento: las circunstancias se entrelazan en una misma dirección de hechos.
- Estructura central: expresada en los argumentos para llegar a la fase final narrativa.
- Personaje principal: el más importante personaje, con sus características, de personalidad, sus hechos, circunstancias y todo cuanto se pueda contar de él o ella.
- El efecto: toda narración literaria desea ser compartida desde sus inicios hasta su final, esperando con mucha expectativa el final.
- Prosa: los versos son su compañía, que sirve para expresar emociones y sentimientos.
- Es breve: se cumple esta característica para desarrollar expectativa de cumplimiento en la narración.

1.1.6. Características del cuento

Se destacan las siguientes:

Son:

- Elegir materiales adecuados para que los escuchando puedan comprender la trama narrativa sin dificultad.
- En la narración debe expresarse el método de la impostación de voz, este método de forma oral ayuda y colabora al entendimiento de la narración.
- Claridad al hablar, esto evita que la narración sea lenta y no se aburra el espectador.
- Animación al narrar, ayudara mucho la impostación de la voz acompañado de gestualidades y motivados por animar con imágenes y colores, con este recurso los niños dan mayor participación.
- Ganando espacio, para la sabia escucha de la narración se debe considerar el espacio de manera que los que deben escuchar forme un círculo donde el centro lo ocupe el narrador y este pueda desenvolverse con mucha soltura y espacio.
- Al finalizar la narración deberá presentarse una síntesis para que los oyentes puedan tener una visión de todo lo que ocurrió y aclarar si hay dudas acerca de la narrativa.

- Usar lenguaje claro

Para esta característica debe considerarse la claridad de lo que se expresa por las edades de los niños, entonces debe expresarse de la manera más simple llegando a la verdadera comprensión, evitando se cansen.

- No se interrumpen las acciones

Esta es una característica que deberían considerarse con mucho cuidado, pues la narración peligrar de no ser entendida por el oyente. Se pone en peligro la narración puesto que los niños no prestarían atención ni tampoco despertaría sus intereses.

- El entusiasmo

El entusiasmo es la característica que prima para exponer la narración, no debe repetirse en la mente. Al hacer uso del cansancio en una narración peligra el

entendimiento de esta. El interés con el que se pueda contar la narración se notara en el entusiasmo desde principio hasta el final.

- El interés

Se demuestra en la motivación, entusiasmo con que se exprese en la voz como gran recurso en la narración, la impostación, los colores, laminas y tamaños, es una estrategia que se debe aplicar continuamente durante la narración. El interés viene por parte de quien narra y de parte de quien escucha. Así se menciona: caperucita necesito ayuda para solucionar el problema.

1.1.7. Estrategias como narrar cuentos

- Elegir materiales adecuados para que los escuchando puedan comprender la trama narrativa sin dificultad.

- En la narración debe expresarse el método de la impostación de voz, este método de forma oral ayuda y colabora al entendimiento de la narración.

- Claridad al hablar, esto evita que la narración sea lenta y no se aburra el espectador.

- Animación al narrar, ayudara mucho la impostación de la voz acompañado de gestualidades y motivados por animar con imágenes y colores, con este recurso los niños dan mayor participación.

- Ganando espacio, para la sabia escucha de la narración se debe considerar el espacio de manera que los que deben escuchar forme un círculo donde el centro lo ocupe el narrador y este pueda desenvolverse con mucha soltura y espacio.

- Al finalizar la narración deberá presentarse una síntesis para que los oyentes puedan tener una visión de todo lo que ocurrió y aclarar si hay dudas acerca de la narrativa.

- Usar lenguaje claro

Para esta característica debe considerarse la claridad de lo que se expresa por las edades de los niños, entonces debe expresarse de la manera más simple llegando a la verdadera comprensión, evitando se cansen.

- No se interrumpen las acciones

Esta es una característica que deberían considerarse con mucho cuidado, pues la narración peligrar de no ser entendida por el oyente. Se pone en peligro la narración puesto que los niños no prestarían atención ni tampoco despertaría sus intereses.

- El entusiasmo

El entusiasmo es la característica que prima para exponer la narración, no debe repetirse en la mente. Al hacer uso del cansancio en una narración peligran el entendimiento de esta. El interés con el que se pueda contar la narración se notará en el entusiasmo desde principio hasta el final.

- El interés

Se demuestra en la motivación, entusiasmo con que se exprese en la voz como gran recurso en la narración, la impostación, los colores, laminas y tamaños, es una estrategia que se debe aplicar continuamente durante la narración. El interés viene por parte de quien narra y de parte de quien escucha

1.1.8. Docente en el siglo XXI

Villaseñor (1998) expresa es el responsable de generar nuevas estrategias para el proceso enseñanza–aprendizaje, motivando y promoviendo los contenidos narrativos que expresan una gran imaginación y gran creatividad.

La estimulación desarrolla un gran interés hacia un pensamiento analítico, comprensivo de manera fácil. Los niños manejan la comprensión oral y verbal de las narraciones para los futuros desarrollos pensamientos críticos.

La elección de nuevas técnicas de parte de los docentes ayuda a manifestar una actitud positiva de la enseñanza, usando y utilizando herramientas tecnológicas para acrecentar y fomentar el aprendizaje. Estas herramientas en un mundo de las TICs son importantes la posición del docente al usarlo, mejora la calidad educativa, colabora con una actitud facilitadora el trabajo de los docentes

1.1.9. La educación en la actualidad

Inciarte (1998), expresa: el progreso de la educación es la relación entre los diferentes enfoques socio culturales, pedagógicos, donde se manifiesta una práctica única de la tarea de los docentes y el uso de las herramientas tecnológicas para manifestar sus conocimientos a los estudiantes.

La `posición de los docentes en la tarea educativas es un desafío, herramientas, métodos, técnicas son las cualidades innovadoras para el aprendizaje, su orientación es indispensable en el aprendizaje por descubrimiento, se convierten en maestros con gran creatividad e imaginación permitiéndoles incrementar destrezas, pensamiento creador e inteligencias que poseen, expresado en su conducta.

El gran reto es que los niños aprendan a comunicar diferentes situaciones en las narraciones que le permitan expresar nuevos escenarios de imaginación, elaborando sus propias narraciones con poder de creatividad.

Por lo tanto, la educación en la actualidad sorprende cada día mas por los retos en los nuevos enfoques pedagógicos que eligen los docentes y la innovación, como los cuentos.

Estos también permiten la interacción y los procesos de socialización y fomenta el uso de los procesos cognitivos superior del hombre en especial en los primeros años de vida en los infantes y niños.

El enfoque de la educación se observa como base integradora de muchas ciencias, como por ejemplo la psicología, la psicopedagogía, la sociología, etc. Estas ciencias permiten conocer las diferentes etapas del desarrollo humano y elegir la más próxima para adecuarla a su propia realidad.

1.1.10. Tics implantada a la educación

Gonzales (2007), expresa que las tecnologías de la información favorecen como herramienta educativa en el uso de las diversas formas de proyectar los conocimientos, en la educación inicial no es ajena a esta realidad, estas tecnologías permiten acrecentar los saberes.

Favorece a la experiencia tanto empírica como racional para el uso de la interacción de conocimientos que se adquieren progresivamente, los infantes y los niños aprenden mirando, escuchando, haciendo.

En la educación inicial, las tecnologías de la información ha sido un reto, puesto que la educación tradicional de estar con el docente delante de él y ahora reemplazarlo en ciertos momentos no fue nada fácil, pero hoy en día se sabe que se favorece la interacción hombre ciencia, y mejora la educación de un modo aplicativo y fácil en la educación de manera limitada.

La experiencia de su utilidad se ha puesto en práctica en instituciones educativas tanto particulares como estatales, hallando buenos resultados en el aprendizaje y rendimiento sobre todo en los niños.

La educación ha sido enfocada desde la perspectiva tradicional de que el docente era exclusivamente el único liberador de conocimientos y no podía ser reemplazado por nada ni nadie, esto ha cambiado por los enfoques de muchos autores pedagogos, psicólogos, sociólogos, como por ejemplo Piaget, Ausubel, Dewey, etc.

La aplicación de las tecnologías de la información sigue siendo una revolución emprendedora y creativa para la educación, es de su límite y uso el producto y resultado educativo.

Las competencias comunicativas son medios y puentes en la educación, los docentes y maestros se convierten en guías en orientadores en el uso de las tecnologías de la información.

1.1.11. Los niños y el aprendizaje a través de la computadora

Gonzales (2007) expresa que a lo largo de los años los niños se han adaptado a los cambios de la ciencia y sobre todo al mundo y revolución de la era tecnológica, y una de esas herramientas es la computadora, la Tablet, el celular.

Su uso se volvió básico no solamente para el cumplimiento de deberes académicos sino también para explorar otros mundos como el de los juegos.

Una Tablet, un celular, una laptop, una computadora llega hacer un arma de doble filo o perjudicial cuando no se forman límites y formas de uso.

De la misma manera el tiempo, las páginas que se usan, la clasificación de juegos rompe los estilos de socialización, olvidándose de que en la etapa infante y de la niñez es importante la comunicación oral, verbal.

Sin embargo, el sumo cuidado de las tecnologías de la información con la educación elabora conocimientos que producen habilidades y destrezas rápidas en el aprendizaje.

El aprendizaje enfocado a usar y utilizar la observación conductista ayuda a comprender que los niños e infantes necesitan expresar su comunicación oral, lingüística, lectora para añadirlos a la educación social y cognitiva.

Jean Piaget dona al Perú una experiencia científica que se usara en la robótica, los sensores utilizados demuestran que la unión de las maquinarias tecnológicas como computadoras y el soporte técnico de los ingenieros en esta disciplina trae como resultado la creatividad las formas de aprender.

Las tecnologías de la educación también se aplican en la asignatura de las matemáticas por el pensamiento lógico, a través del respeto de las características de las etapas del desarrollo humano. Piaget estudio las etapas motoras, pre operacionales, concretas y formales. En cada una de ellas se adquiere conocimientos

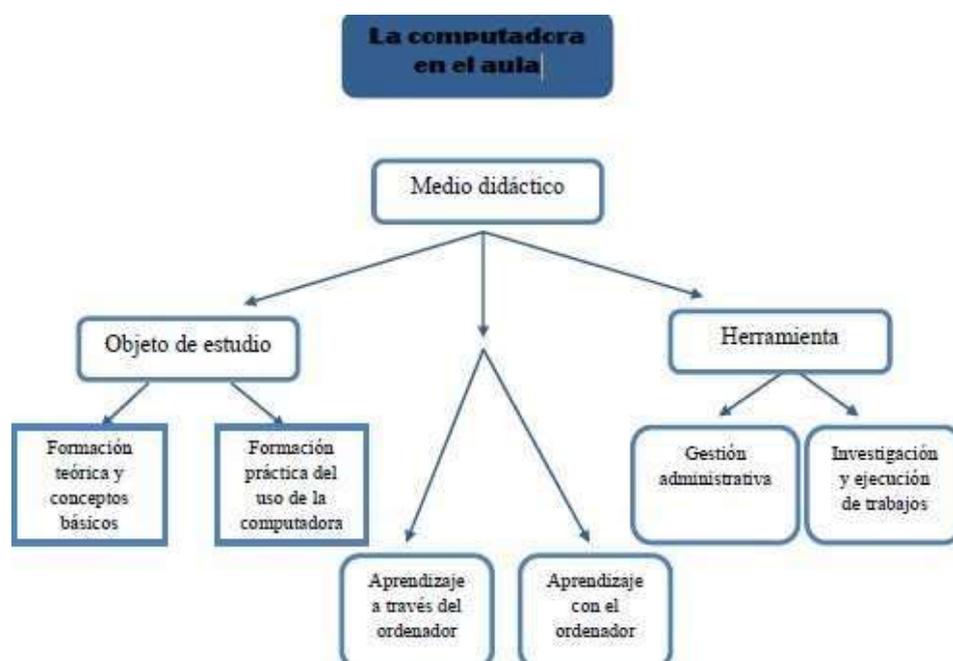
El niño en la fase inicial de su educación usa la memoria como fuente cognitiva para aprender, la imaginación como poder de crear realidades que expresan su diario vivir y suma de experiencias. Son las instituciones educativas las encargadas de ayudar a despertar y potenciar habilidades y destrezas.

1.1.12. El computador en el aula

Los docentes preparan sus materiales que los ayuden a fundamentar las competencias del diseño curricular que deben presentar a sus alumnos, lo cual permite con facilidad un proceso educativo para acrecentar la buena educación básica.

Una herramienta que se compone del uso limitado de horarios y uso limitado de buena información para acrecentar conocimientos. Las computadoras son herramientas del maestro sin embargo hace de las herramientas un buen potencial. Es sin embargo que su uso de forma didáctica en el ambiente educativo no garantiza que el maestro sea una eminencia usándolo, el cómo y con qué herramientas dependerá el potencial del uso de las tecnologías de la información. El producto tendrá que convertir al estudiante en un alumno cada vez con mayor participación lectora, lingüística, oral, comunicativa, etc.

Gráfico (N° 1), papel que juega el computador en el salón de clases.



Urdaneta (2008). Guía de acción docente.

La revolución tecnológica en la educación es empleada para dar orientación al educando desde una perspectiva del buen uso de la información, información que es dirigida, clasificada para dar servicio educativo a los estudiantes.

La tecnología complementa desde su uso la participación en conocimiento que expande las ideas y pensamientos desde los docentes hasta los estudiantes.

1.1.13. El computador en el aula en niños del nivel inicial

Las tecnologías de la información en la educación básica suponen la herramienta de transmisión de conocimientos a través del buen uso de computadoras.

Existen clases de tecnologías educativas, que sistematizan la educación audiovisual y el instruccional. La educación audiovisual permite al maestro fomentar colores, imágenes, formas, tamaños y que estos sean recursos para aprender usando dos de sus sentidos más importantes que posee. El mundo contemporáneo, instauro el uso de los medios informativos para la comunicación socializadora.

El enfoque instruccionalista se fundamenta solo en proceso de formación académica y aprendizaje, es decir en la era de la tecnología en la educación es una herramienta de gran significancia en la educación del siglo XXI.

Utilización de la computadora Para familiarizarse con la computadora para alfabetizarse en informática.

Para dominar los lenguajes típicos de programación y profesionalizar la informática, como medio para adquirir habilidades de análisis resolución de problemas y situaciones lógicas.

El "Software educativo" como programas con distintos propósitos de ejercitación, tutoriales, de simulación y juegos.

Utilitarios que permiten optimizar el proceso de gestión de la informática como: procesador de textos, programas de autoedición, planillas de cálculo, editores gráficos, hipertextos.

Condino, S. (2006. p. 368.) Como desarrollar la inteligencia y promover capacidades

Se hace necesario poder crear nuevas formas pedagógicas con uso de la tecnología e incluirlo en un diseño curricular como técnica o material de trabajo. El uso de la Tics fomenta las nuevas formas de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes, mejorando la educación. Hoy en día una laptop, una computadora se ha convertido en un instrumento indispensable tanto para el docente como para el estudiante.

1.1.14. Aprender interactivamente con los computadores

Sánchez (1999). expresa: las computadoras han pasado hacer un instrumento de apoyo en la educación, se ha convertido en la necesidad no tan solo en buscar información, sino también en la búsqueda de acceso al conocimiento. Algunos docentes expresan que la educación con la tecnología no va de la mano y es un peligro poner al alcance de los niños las computadoras, argumentando que no solo hay demasiada información en las redes sociales y pocas son confiables.

- Las computadoras, poca efectividad en el aprendizaje

Sánchez (1998)

El uso de las computadoras en la educación es la relación entre la información del conocimiento y la efectividad de la PC en los estudiantes. ¿La interacción entre estos sugiere pensar si el estudiante hace buen uso de ella o no? Sin embargo, los padres han observado que en sus hogares el uso es de forma máxima pero no en la búsqueda del conocimiento sino en información variada como las páginas de YouTube o Instagram, con el objetivo de relacionarse y conocer a otras personas.

Diferentes estudios demuestran que el acceso a las tecnologías de la información en estudiantes sobre todo en párvulos, es efectivo a través de colores, sonidos que distraen y usan percepciones visuales en poco tiempo, esto es resultado de un rápido uso de las tecnologías de la información. De esta manera los aprendizajes se van desarrollando a través del uso de los sentidos, a medida que van creciendo los sentidos van desarrollándose en la lectura de poesías, literaturas, etc., y ella en la adolescencia su uso es más rápido con acceso a páginas de redes sociales.

Las computadoras y el acceso a ellas resultan poco efectivas en el sector de la educación, mirándolo desde la perspectiva de un buen aprendizaje, se convierte en un puente u nexo mas no una técnica o un método para desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje, se debe observar cual es el talento de los niños e identificar cual es el tipo de aprendizaje de los estudiantes, visual tal vez, ¿auditiva?, además de identificar cuales puede desarrollar y que estímulos presentar para fomentar un buen aprendizaje.

Se entiende que el aprendizaje es la suma de experiencias y de racionalidad por parte de quien desea aprender, es así que se suman las adquisiciones cognitivas,

sociales, culturales, familiares para desarrollar la estructura mental de adquirir conocimiento, sin embargo, esto no ocurre cuando la tecnología es usada en forma desmedida y desproporcionada sin el uso de la interacción de otros para poderse fijar en la memoria del niño o estudiante.

Los factores de un buen aprendizaje se movilizan en función a contextos internos y externos del aprendiz, por ejemplo, entre los factores internos tenemos, la buena actitud, la motivación intrínseca, etc. y dentro de los factores externos como la institución educativa, factores biológicos parentales, docentes, modelo de aprendizaje, recepción de estímulos de lectura, escritura, etc.

Entonces los cambios de estructura mental en medida de que los niños aprenden es gracias a la interacción sociocultural entre otros en base a la adquisición de nuevas experiencias que se construyen en el trayecto de la cultura social. Las familias y sus estilos de crianza son un gran aporte al aprendizaje social, este le servirá para enfrentar cambios no solo a nivel mental sino es sus estructuras cognitivas cuando los requieran.

1.1.15. Software educativo aplicado a niños del nivel inicial

Sicardi (2006) expresa la educación contemporánea a pasado de ser conductista a ser cognitivista, esta visión trajo como perspectiva el uso de las nuevas tecnologías de la información.

El conductismo cumple el rol de transmisión de conocimientos que permita fomentar creatividad e imaginación.

El constructivismo, lo observa como puente entre el conocimiento y la conducta por experiencia, el individuo es el procesador de los datos cognitivos que necesita y toma de las herramientas que se les proporciona.

En las bases socioculturales la revolución de la tecnología produce cambios de conductas y maneras de socializarse, así como también en los espacios o ambientes donde se desarrolla.

Su utilidad racional persuade a los diferentes agentes educativos a proponer y seguir nuevas formas de expresar conocimiento lo que llegara a ser una adaptación a los nuevos medios tecnológicos.

El uso de las tecnologías de la información; computadoras, laptop, Tablet, celulares, etc. se desarrollan en un ambiente físico de información rápida y eficaz, transporta el conocimiento a través de las tecnologías.

Papert (1997) expresa la comunicación planteado en las programaciones y el uso de las computadoras ha permitido conseguir rápidamente información y acceso al conocimiento. Las programaciones en las computadoras poseen su base en enfoques constructivistas, donde el aprendizaje el más importante es el individuo que procesa la información.

Sicardi (2006) expresa los aprendizajes son necesarios describirlos para ordenarlos continuamente sus clasificaciones, ya sean auditiva, memorística, visual, etc.

1. Aprendizaje simbólico, el docente usa la táctica de medios gestuales y simbólicos para desarrollar los aprendizajes, este aprendizaje se usa con niños de escasa audición.
2. Aprendizaje en eslabón, impulsa que los estudiantes se relacionen de manera que los estimulas como figuras, colores, sonidos den resultado de la asociación con el tema a desarrollarse.
3. Aprendizaje por juicios.
4. Aprendizaje de inicios.
5. Aprendizaje para resolver problemas.

Pérez (1982) ha establecido que los 3 últimos momentos para aprender conforman el punto principal de la conducta intelectual del hombre, las teorías contemporáneas del aprendizaje en su afán de explicar las conclusiones de la información, sustentada en investigaciones sobre las TIC, en el desarrollo del proceso de aprender. Usando el concepto de resolución de problemas artificiales.

La Inteligencia Artificial esta relacionada con la formulación de programas y software en computadoras que facilitan la ejecución de tareas que debían ser realizadas manualmente por las personas.

En la actualidad la educación debe ir en busca de una igualdad razonable, es decir se debe inculcar enseñanza a los niños a aprender, razonar y a ser críticos, esta debe ser la fundamental misión de los docentes.

Hoy en día la tarea de los docentes frente a la educación es de ser guía, orientador en los conocimientos y competencias que son necesarias, es decir el conductor del aprendizaje funciona en la preparación de sus sesiones de aprendizaje para fortalecer los saberes previos de los estudiantes.

Chavez (2016) sostienen que el programa que se adecua más para los infantes con Síndrome Down, es el de ejercicios con funciones que desarrolle el fortalecimiento, control en la que los niños realicen actividades que les permita recordar y practicar de forma lenta pero segura.

1.1.16. Cuentos interactivos a través del computador

Lo que se pretende a través del computador es tomar como referencia cuentos clásicos y/o construir nuevos y plasmarlo a través de un computador, pero teniendo en cuenta la realidad de las cosas, buscando la creatividad, imaginación y sobre todo realzando los valores positivos que encontramos en un cuento, no

obstante caer en la fantasía, la mentira y otros valores negativos hacia nuestros niños.

El tipo de herramienta que se ha utilizado como referencia, son páginas web que podemos encontrar en la internet como son: Mundo primaria; Bienvenidos a Clic Clic Clic, Bianfa Cuentos, aprendices visuales, estos se han tomado como ejemplo el cual detallamos a continuación.

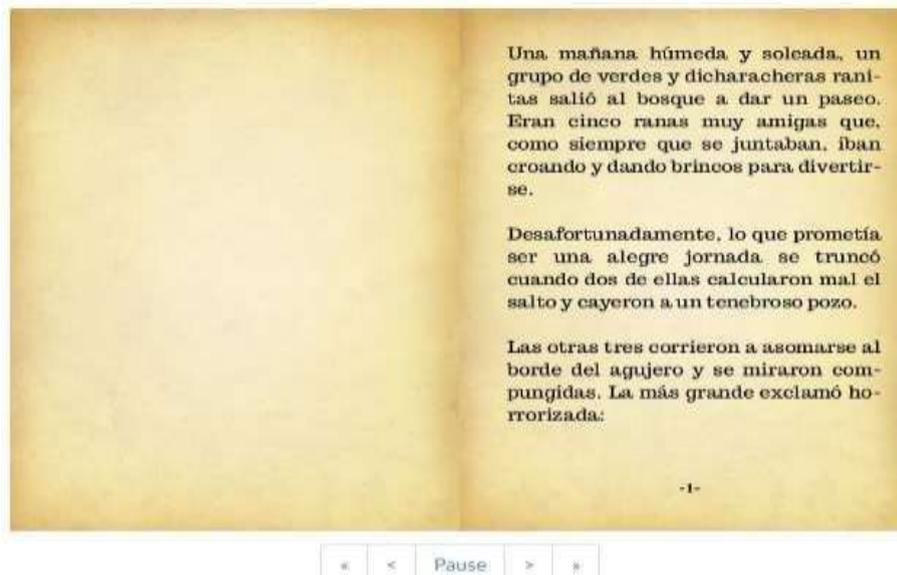
A. Mundo primaria

Es una página web que nos permite gozar de cuentos infantiles interactivos, entre ellos tenemos: cuentos clásicos, Mitos y Leyendas, Fábulas, Cuentos del Mundo, Audio cuentos entre otros.



Fuente: Mundo primaria, recuperado de <http://mundoprimary.com>

Las ranitas interactivo



Fuente: Mundo primaria, cuento las ranitas. Recuperado de <http://www.mundoprimary.com/cuentos-interactivos-ninos/ranitas-interactivo/>

B. Clic Clic clic

El plan se hace realidad, cuando para realizarlo se toma en cuenta las narraciones activas de muchas. El puesto en escenario se hace realidad con cada participante o figurar importante, donde nos muestra dos partes en el área de cuentos, en el primero menciona a dos personajes Ivan y Nani, donde interactúan con diversos animales y otros objetos. En la segunda parte denominado el mundo al revés que tiene la misma similitud con el primero.



Fuente: Bienvenidos a clic clic clic!.

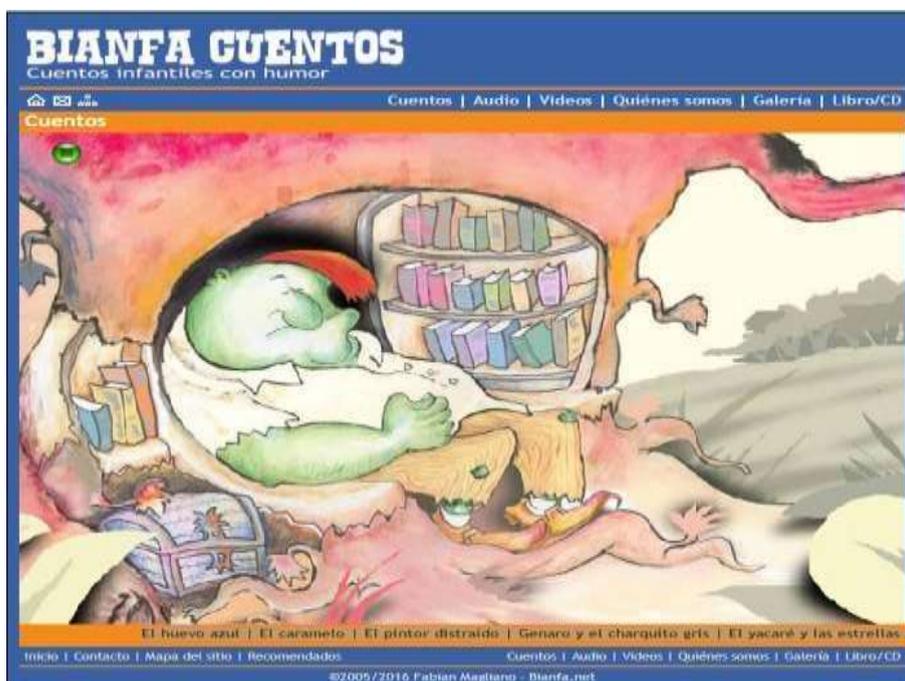


Fuente: Caperucita sin capucha.

C. Bianfa cuentos

Magliano (2016), expresa que: en la búsqueda de literatura para niños latinoamericanos se puede encontrar [cuentos para párvulos](#) clasificados en cuentos: humorísticos con ilustración a colores y de narración oral.

Dichos materiales cuentan con herramientas pedagógicas prácticas y muy entendibles para que profesores, padres de familia que deseen trabajar les sea sencillo y ameno. Bianfa es un escritor de grandes preparaciones humorísticas con contenidos directo a párvulos, dichos textos son dirigidos hacia niños latinoamericanos.



Fuente: Bianfa cuentos



Fuente: Bianfa cuentos – El huevo azul.

D. Aprendices visuales

Aprendices Visuales es una forma de organización **sin intenciones lucrativas**, **el propósito es ayudar a los infantes con problemas de socialización posean a su alcance instrumentos** que le pueda ayudar en su desarrollo de su a mejorar su potencial, por medio de las líneas de actuación: investigación, desarrollo de herramientas.



Fuente: Aprendices visuales. Recuperado de <http://www.aprendicesvisuales.org>

El planteamiento posee características y enfoque para trabajar con infantes con pocas y escasas formas de socialización y expresión oral, donde los sentidos jugaran un papel importante para desarrollarlo, usando herramientas como los **pictogramas** donde fácilmente hay comprensión de las narraciones. para que comprendan mejor cada cuento.

Aprende Rutinas



Fuente: Aprendices visuales.

E. Cuentos interactivos creados

Los cuentos interactivos que hemos elaborado han sido tomando de los cuentos clásicos y aplicando herramientas informáticas como: PowerPoint, FlippingBook, Calameo, Youtube, entre otros.

Esto nos permitió, interactuar con estas herramientas logrando un mejor aprendizaje hacia nuestros niños, según se muestra en la tabla de resultados.

- *Cuentos elaborados en PowerPoint*

Utilizando la herramienta ofimática PowerPoint en su versión 2016, se ha podido realizar diapositivas que consta de una portada principal, en ella se podrá acceder a 3 cuentos interactivos como Pinocho, los 3 cerditos y caperucita roja, estos cuentos contienen, los episodios del cuento, Música y videos, entre otros; de fácil acceso y utilización.



Fuente: Portada principal de cuentos interactivos
Autor propio

En esta imagen se muestra la segunda portada donde se muestra la bienvenida del cuento de pinocho.



Fuente: Portada del cuento pinocho
Autor propio

En esta imagen se muestra la tercera portada, donde se muestra la bienvenida del cuento de los tres cerditos.



Fuente: Portada del cuento los tres cerditos

Autor propio

En esta imagen se muestra la cuarta portada, donde se muestra la bienvenida del cuento de caperucita roja.



Fuente: Portada del cuento Caperucita Roja

Autor propio

- *Cuentos publicados en la plataforma de calameo*

El medio de calameo es un dispositivo que transmite difusiones de lecturas infantiles, llegando a tecnologías de la educación como teléfonos, pc, laptops y Tablet. Es innovador, único y gracioso con acciones privilegiadas activas.

En la ilustración siguiente se puede observar a calameo en su plataforma.



Fuente: Pantalla principal de la plataforma Calameo. Recuperado de:

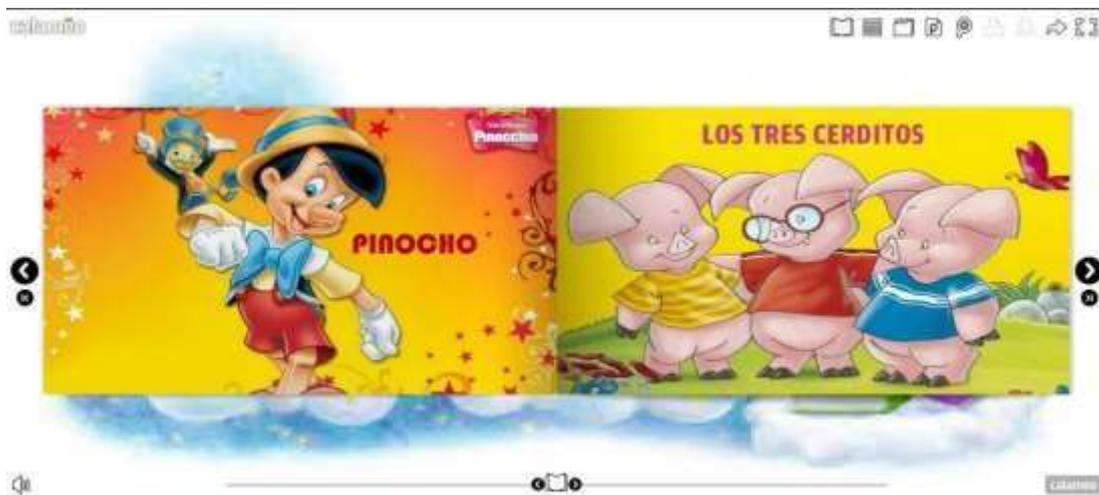
<http://es.calameo.com>

Una vez que se tiene una cuenta el cual se tiene que inscribir, por lo que se recomienda utilizar su cuenta de correo electrónico de Gmail.com, se procedió a publicar nuestro cuento interactivo.



Fuente: Publicación del cuento en calameo, Recuperado de:
<https://es.calameo.com/read/0000994634e67c409b467>

Otra imagen que se muestra del cuento publicado en la plataforma de calameo.



Fuente: Publicación del cuento en calameo, Recuperado de:
<https://es.calameo.com/read/0000994634e67c409b467>

- ***Cuentos publicados en flippingBook Publisher***

Este programa nos permite publicar archivos en cualquier formato y los convierte en libros digitales, como es el caso de nuestros cuentos interactivos.



Fuente: Pantalla principal de flippingBook Publisher

En la presente imagen se puede mostrar la publicación culminada de nuestros cuentos interactivos.



Fuente: Propia del autor

Imagen donde se muestra el cuento interactivo acabado y publicado a través del software flippingBook Publisher



Fuente. Propias del autor

1.2. Hipótesis

La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador si influyen en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador no influye en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

1.3. Variables

a) Variable independiente

Elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador.

b) Variable dependiente

Influencia en el mejoramiento del aprendizaje en los niños.

c) Variable interviniente

Nivel de capacitación y actitud de los docentes - alumnos.

1.6.1 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Variables Independiente Elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador	Las narraciones en el sistema tecnológico se desarrollan a través de figuras e imágenes interactivas que se desarrollan temas educativos sobre todo para niños infantes.	Son narrativas que se realizan para transmitir enseñanzas a través de historietas que transmiten una enseñanza donde los alumnos aprenden a realizar análisis y conclusiones sobre cada tema, lo característico de esta forma de enseñanza es que se requiere de un computador y proyectar en pantallas gigante.	Narración Representación del cuento Cuentos contados Elocución	Imaginación del niño Creatividad del niño Explicación verbal a partir de imágenes Estimula la creatividad Facilita la organización en palabras del relato del cuento. Presenta con claridad el mensaje Expresa adecuadamente las palabras utilizando fuerza y entonación en su voz.

<p>Variables dependiente</p> <p>Influencia en el mejoramiento del aprendizaje en los niños</p>	<p>Son las actividades individuales desarrollados en una situación social y cultural.</p> <p>Es el producto de los conocimientos individuales a través de los que se asimilan y se los guarda interiormente cada vez nueva información</p>	<p>Los aprendizajes son productos de procedimientos que están relacionadas con el conocimiento individual en un contexto social y cultural, con características humanísticas</p>	<p>Pronunciación</p> <p>Recursos expresivos</p>	<p>Escucha mensajes cortos e imita la pronunciación</p> <p>Se expresa con pronunciación entendible</p> <p>Utiliza gestos y movimientos al decir algo</p> <p>Incorpora normas de la comunicación</p>
---	--	--	---	---

1.4. Objetivos

Objetivo general

Determinar de qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador mejora el aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Objetivos específicos

Determinar de qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador mejora el aprendizaje procedimental de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Determinar de qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador mejora el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Determinar de qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador mejora el aprendizaje actitudinal de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

METODOLOGÍA

2.1. Tipo y diseño de investigación

Cuasi experimental

Las investigaciones cuasi experimentales se caracterizan porque no se seleccionan los grupos de estudio de manera aleatoria, sino, que estos ya están constituidos. En el caso de esta investigación se dividió un grupo en dos uno de control y el otro de experimento lo cual se estableció de la siguiente forma: porque existe un grupo de control y un grupo experimental. Establecidos de la siguiente manera:

G.E.	O ₁	X	O ₂
G.C.	O ₃		O ₄

Donde:

O₁= Es el grupo donde se realizara el experimento a quienes se aplicó el pre – test previo a la aplicación del programa.

O₃= Es el grupo de control donde se le aplicó el pre – test.

X = Es el estímulo o programa de experimentación que se aplicó a los participantes de educación inicial para desarrollar los cuentos a través de dispositivos que permitan la interacción.

O₂= Es el grupo experimental a quien se aplicó el post – test posterior de aplicado el programa.

O₄= Es el grupo control a quien se le aplicó el pos – test sin haber recibido el programa.

2.2. Población y muestra

✓ Ha sido establecido de la siguiente manera:

G_c = determinado al grupo de control al Salón A – Niños 4 Años, conformado por 30 niños

G_e = referido al grupo experimental al Salón B – Niños 5 Años, conformado por 30 niños.

2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

- **Descripción de los instrumentos**

- **Para el muestreo**

La Técnica del muestreo es al azar, dados que los alumnos están escogidos en G_E y G_C .

- **Para la recolección de datos**

- Lista de Cotejo
- Guía de observación
- Tabla de especificaciones
- Encuesta
- Cuadros estadísticos
- Prueba de entrada, proceso – salida

- **Validez y confiabilidad y análisis de los datos.**

Para la validación y la confiabilidad de la información se utilizó una matriz compartida en tres partes considerando el total de la población y muestra.

Para el análisis de la información se utilizó el programa estadístico SPSS en su versión 20.

2.4. Procesamiento y análisis de la información

Para el procesamiento de la información obtenida de la aplicación de los instrumentos de investigación se realizara las estadísticas descriptivas e

inferenciales para establecer si se logran o no los objetivos del presente trabajo investigativo.

Descriptiva

Permitió la recopilación, clasificación y el análisis correspondiente de la información de cada una de las preguntas del instrumento de investigación.

cuestionarios.

- Medidas de tendencia central
- Medida aritmética
- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

Inferencial

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas

Para ello realizaremos lo siguiente:

- Aplicaremos pruebas no paramétricas para 2 muestras independientes para hallar el Test U de Mann- Whitney, que es una prueba no paramétrica de comparación de dos muestras independientes y es un equivalente no paramétrico de la prueba t de Student.

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - \Sigma R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \Sigma R_2$$

Donde:

U_1 y U_2 = valores estadísticos de U Mann-Whitney

n_1 = tamaño de la muestra del grupo 1.

n_2 = tamaño de la muestra del grupo 2.

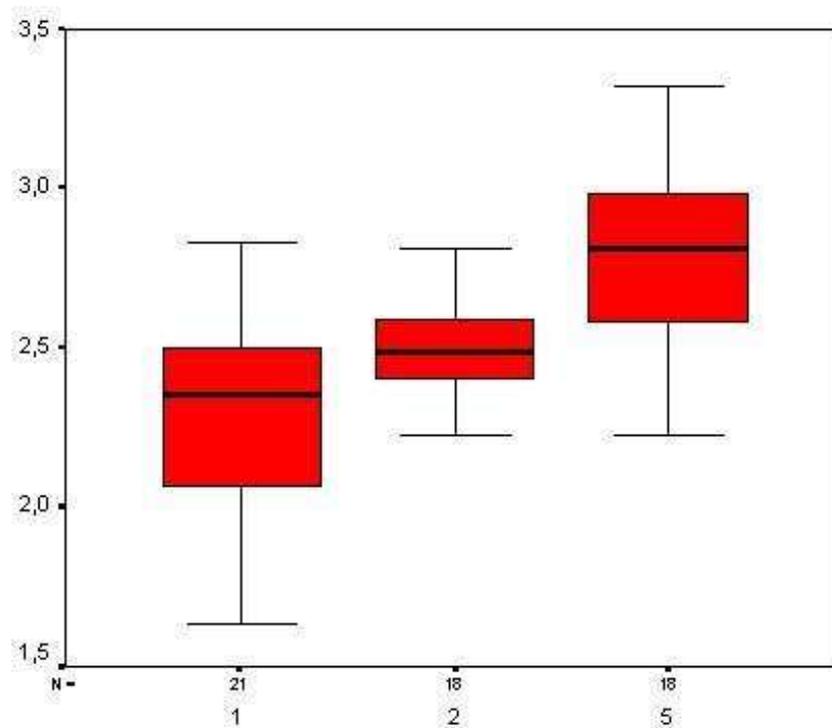
R_1 = sumatoria de los rangos del grupo 1.

R_2 = sumatoria de los rangos del grupo 2.

- Graficar diagramas de cajas para interpretar los valores del grupo experimental y de control en el pretest y post test.

Diagrama De Cajas

También denominados gráficas de cajón y bigotes, estas permiten la identificación de la distribución y dispersión de la información de cada una de las variables.



RESULTADOS

3.1. Descripción de los resultados

* Análisis descriptivo por grupo de control y experimental

Tabla 1. Nivel alcanzado en el Aprendizaje de los niños

Grupo	Categoría	Pre Test		Post Test	
		f	%	f	%
Control	Deficiente	9	30,0%	6	20,0%
	Aceptable	21	70,0%	24	80,0%
	Eficiente	0	0,0%	0	0,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%
Experimental	Deficiente	8	26,7%	0	0,0%
	Aceptable	22	73,3%	26	86,7%
	Eficiente	0	0,0%	4	13,3%
	Total	30	100,0%	30	100,0%

Fuente: Evaluación de Entrada y Salida aplicado a los niños de educación inicial de la I.E.I Parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Interpretación:

- **El grupo de control:** En el Pre test el 70,0% de los que rindieron la evaluación de entrada se encuentran en un nivel aceptable en su aprendizaje y un 30,0% tienen un nivel deficiente. Mientras que en el Post test un 80,0% se hallan en un nivel aceptable luego de dar su evaluación de salida y un 20,0% tienen un nivel deficiente.
- **El grupo de experimental:** En el Pre test el 73,3% de los que rindieron la evaluación de entrada se encuentran en un nivel aceptable y un 26,7%

muestran un nivel deficiente. En el Post test un 86,7% tienen un nivel aceptable luego de dar su evaluación de salida y un 13,3% se hallan en un nivel eficiente.

3.2. Prueba de normalidad

Tabla 2. *Pruebas de normalidad*

Variables	Grupo	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Estadístico	gl	Sig.
Pre test de Aprendizaje procedimental	Control	,231	30	,000
	Experimental	,226	30	,000
Pre test de Aprendizaje cognitivo	Control	,204	30	,003
	Experimental	,131	30	,002
Pre test de Aprendizaje actitudinal	Control	,167	30	,033
	Experimental	,151	30	,030
Pre test de Aprendizaje de los niños	Control	,162	30	,003
	Experimental	,144	30	,006
Post test de Aprendizaje procedimental	Control	,179	30	,015
	Experimental	,113	30	,000*
Post test de Aprendizaje cognitivo	Control	,163	30	,040
	Experimental	,172	30	,003
Post test de Aprendizaje actitudinal	Control	,199	30	,004
	Experimental	,141	30	,003
Post test de Aprendizaje de los niños	Control	,219	30	,001
	Experimental	,112	30	,200*

Las pruebas de normalidad muestran que los datos en las variables y dimensiones por grupos de control y experimental en el pre test y post test, no se distribuyen según la Ley Normal, ya que la “p” asociada a los contrastes de Kolmogorov Smirnov da por debajo del nivel de significación alfa prefijado (0,05).

En este caso, obliga a decidir realizar la **prueba no paramétrica**, como la **Prueba Test U de Mann-Whitney** (muestras independientes).

3.1. Contrastación de hipótesis

Hipótesis General

Ho: La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Ha: La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador no influye en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Tabla 3. *Mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.*

Estadístico	Grupo		Test U de Mann-Whitney ^a
	Control (n=30)	Experimental (n=30)	
<i>Pretest</i>			
Media	30.73	30.17	U=416.000
Desv. típ.	3.85	4.29	Z = -0.505 p = 0.614
<i>Post test</i>			
Media	31.57	43.23	U=7.500
Desv. típ.	3.31	4.33	Z = -6.559 p =0.000

a Corrección de la significación de Lilliefors

- En el pre test el Mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015 con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia del 5% de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes, tanto para el grupo de control y experimental, presentan condiciones iniciales **similares** (U-Mann-Whitney p=0.614), ya que está por encima del valor de significancia.
- En el post test de la misma forma, las convivencias escolares presentan condiciones **diferentes** de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, (p=0.000) tanto para el grupo de control y experimental, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados (Promedio = 43.23) después de la utilización de los videos educativos, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 31.57).

- Se concluye que, la elaboración de cuentos infantiles interactivos por medio de las computadoras influye en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015, **debido a la significancia de la prueba Test U en el post test** aceptándose la hipótesis alternativa y rechazándose la hipótesis nula.

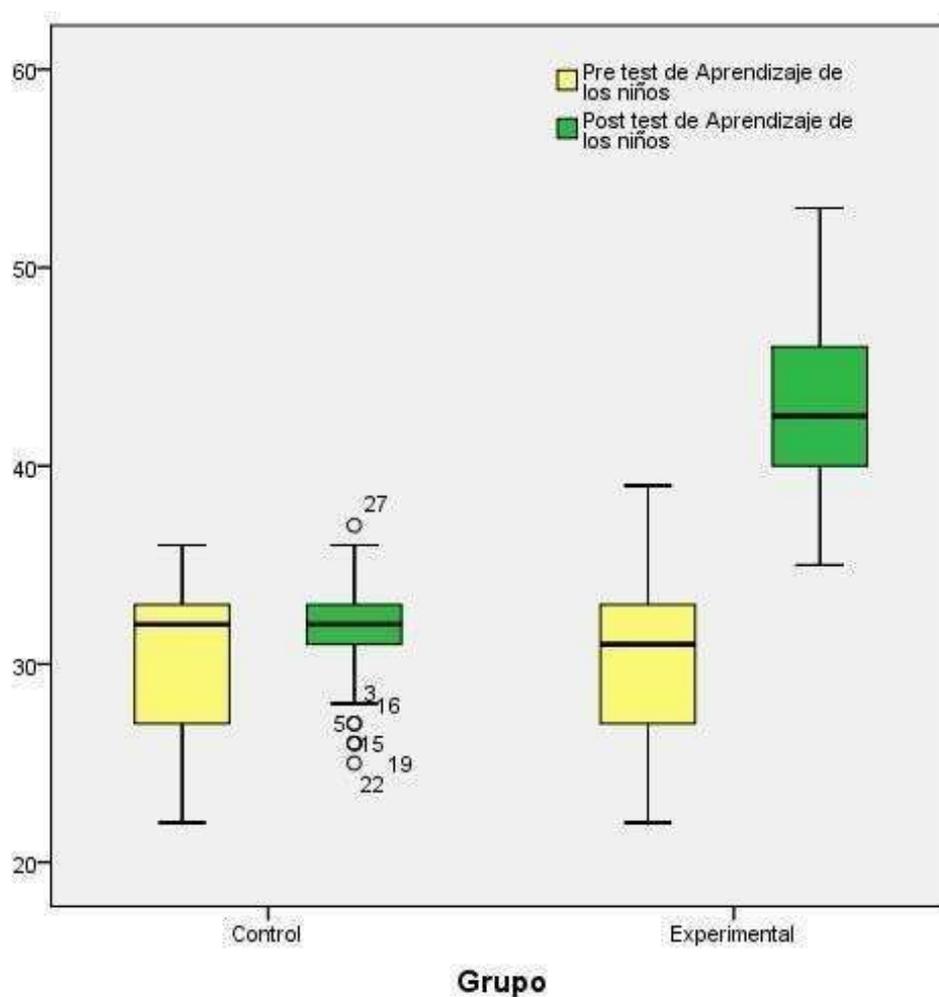


Figura 1. Mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Hipótesis específica 1

Ho: La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje procedimental de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Ha: La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador no influye en el mejoramiento del aprendizaje procedimental de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Tabla 4. *Mejoramiento del aprendizaje procedimental de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.*

Estadístico	Grupo		Test U de Mann-Whitney ^a
	Control (n=30)	Experimental (n=30)	
<i>Pretest</i>			
Media	7.57	7.27	U=369.500
Desv. típ.	1.25	1.79	Z = -1.235 p = 0.217
<i>Post test</i>			
Media	7.93	13.97	U=18.000
Desv. típ.	1.28	2.90	Z = -6.424 p =0.000

a Corrección de la significación de Lilliefors

- En el pre test el desarrollo para mejorar los aprendizaje procedimentales de los estudiantes se observa lo siguiente: con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia del 5% según la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney que se utilizan muestras independientes, tanto para el grupo de control y experimental, presentan condiciones iniciales **similares** (U-Mann-Whitney p=0.217), ya que está por encima del valor de significancia.

- En el post test, se visualiza que la participación activa expresan situaciones **distintas** de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, ($p=0.000$) tanto para el grupo de control y experimental, por lo que, los niños del grupo experimental lograron mejores resultados (Promedio = 13.97) posterior a la utilización de los videos educativos, respecto a los muestra del grupo de control (Promedio = 7.93).
- Se concreta que hay evidencias para llegar a la conclusión siguiente: que el desarrollo de cuentos para niños interactivos a través de la computadora influye significativamente en el desarrollo de los aprendizaje procedimentales de los estudiantes de educación inicial que corresponden a la población objeto de estudio. **Debido a la significancia de la prueba Test U en el post test**, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

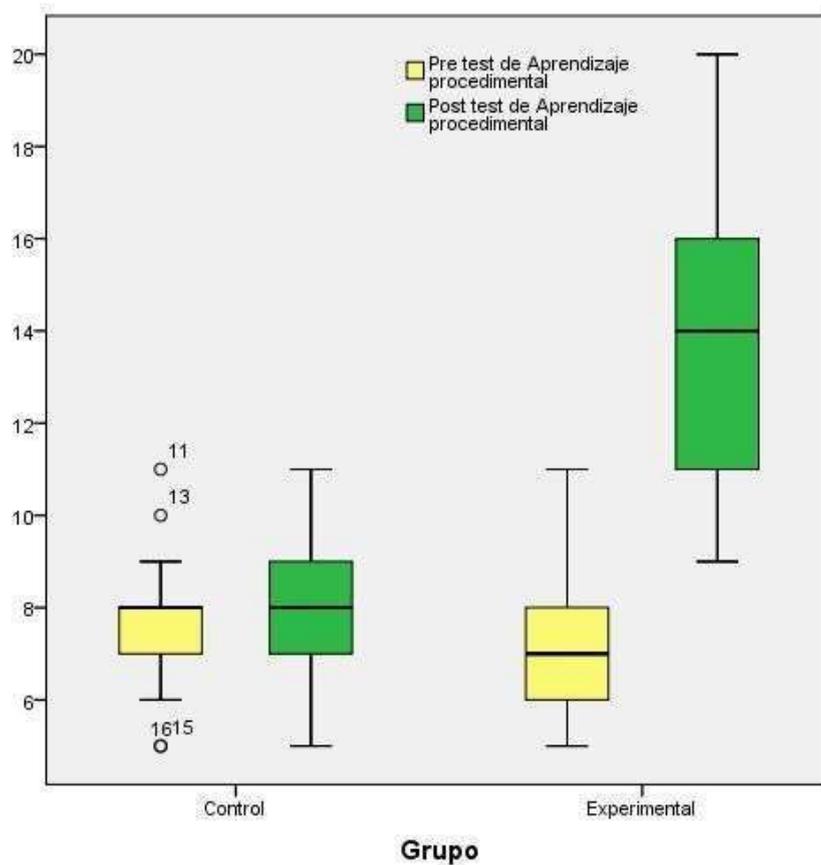


Figura 2. Mejoramiento del aprendizaje procedimental de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Hipótesis específica 2

Ho: La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Ha: La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador no influye en el mejoramiento del aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Tabla 5. *Mejoramiento del aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.*

Estadístico	Grupo		Test U de Mann-Whitney ^a
	Control (n=30)	Experimental (n=30)	
<i>Pretest</i>			
Media	15.17	15.50	U=414.500
Desv. típ.	2.18	2.08	Z = -02.531 p = 0.595
<i>Post test</i>			
Media	15.30	18.43	U=150.500
Desv. típ.	2.12	2.37	Z = -4.464 p =0.000

a Corrección de la significación de Lilliefors

- Respecto al pre test sobre el Mejoramiento de los aprendizajes cognitivos de los estudiantes de educación inicial. Se observó que con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia del 5% de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes, así como para el conjunto de control y experimentación, expone condiciones iniciales **parecidas** (U-Mann-Whitney p=0.595), esto significa que está por encima de la significancia.

- Por otro lado sobre el post test, las praxis de valores expone situaciones **distintas** de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, ($p=0.000$) así como para de control y experimento, donde, los infantes del grupo que se experimentó se logro resultados positivos y significativos (Promedio = 18.43) posterior a la visualización de videos para niños correspondientes al grupo de control (Promedio = 15.30).
- Se confirma que existe evidencias para establecer que la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computadoras influye significativamente en el desarrollo de la información cognitiva, **debido a la significancia de la prueba Test U en el post test, se acepta** la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

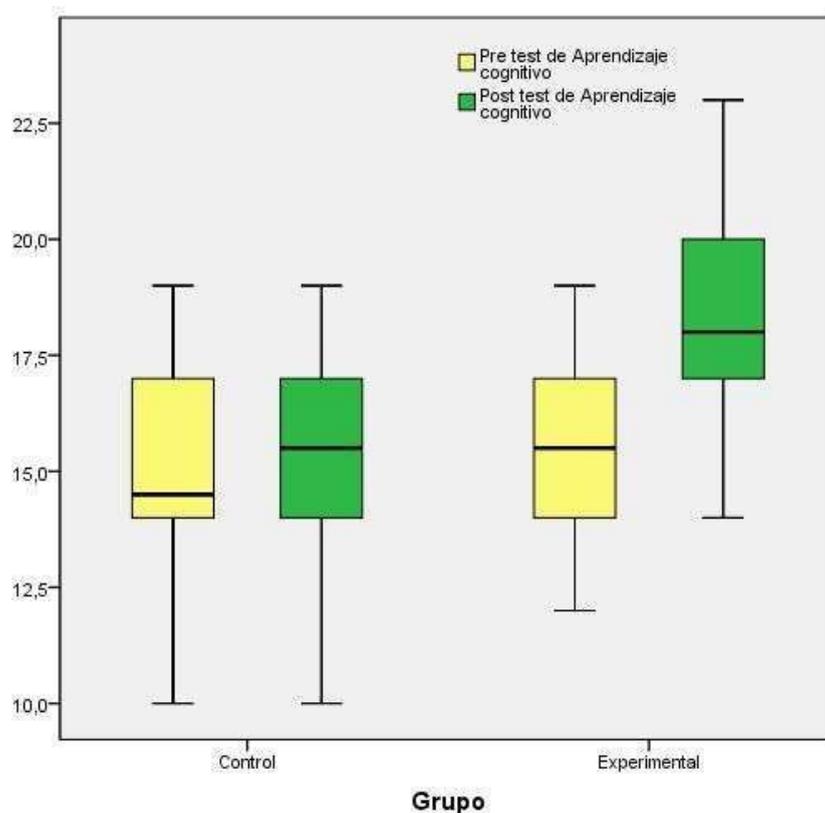


Figura 3. Mejoramiento del aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Hipótesis específica 3

H₀: La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje actitudinal de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

H_a: La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador no influye en el mejoramiento del aprendizaje actitudinal de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

Tabla 6. *Mejoramiento del aprendizaje actitudinal de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.*

Estadístico	Grupo		Test U de Mann-Whitney ^a
	Control (n=30)	Experimental (n=30)	
<i>Pretest</i>			
Media	8.00	7.40	U=391.500
Desv. típ.	2.15	1.88	Z = -0.878 p = 0.380
<i>Post test</i>			
Media	8.33	10.83	U=179.500
Desv. típ.	2.00	2.13	Z = -4.035 p =0.000

a Corrección de la significación de Lilliefors

- Prosiguiendo se visualiza en el pre test, sobre el desarrollo de los aprendizajes actitudinales de los estudiantes objeto de estudio. Se observó que, con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia del 5% de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes, tanto para el equipo de control y experimento, desarrolla condiciones iniciales **parecidas** (U-Mann-Whitney p=0.380), estos datos obtenidos es superior al valor de significancia.
- De la misma forma, sobre el post test de las convivencias escolares desarrolla contextos distintos, de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, (p=0.000) así como para el grupo de control y experimento, los niños del grupo experimento obtuvieron resultados significativos (Promedio = 10.83) posterior la a la visualización de videos narrativos, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 8.33).

- Se concluye que se ha podido evidenciar, que la elaboración de cuentos para niños interactivos por medio de computadoras influye en el desarrollo del aprendizaje actitudinal, **debido a la significancia de la prueba Test U en el post test**, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

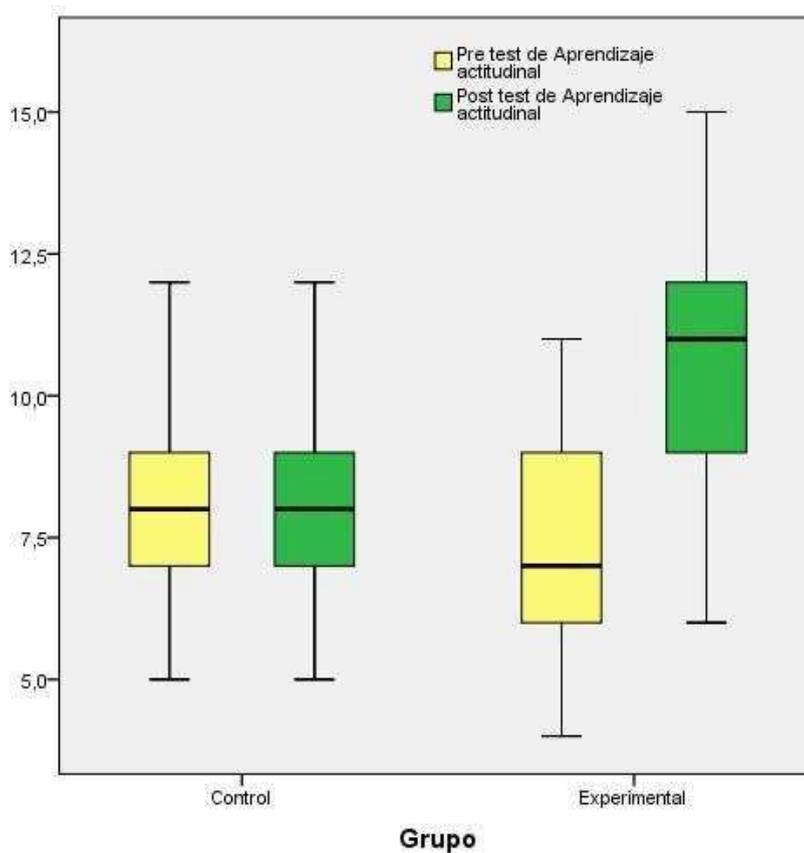


Figura 4. Mejoramiento del aprendizaje actitudinal de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

- Los resultados obtenidos en la ficha de observación demuestran que los niños en su mayoría presentan logros en su expresión oral debido al uso de los recursos estratégico orales (pronunciación, claridad, sencillez) durante los diálogos (con un puntaje de 1 hasta 4 en su mayoría), al desarrollar la narración de cuento el cual presenta resultados eficientes (con un puntaje de 4 hasta 5 en su mayoría) demostrando así que al leer cuentos a los niños mejoró eficientemente la locución de los niños: todo esto asevera nuestra hipótesis de trabajo, teniendo en cuenta la interacción con el computador
- Según Salazar (2010), nos manifiesta en su investigación que en las historias infantiles las estrategias didácticas favorecen el uso de métodos para pensar y comunicar con claridad, coherencia y sencillez, como, por ejemplo: la dominación y progreso de habilidades de escuchar, como base de la comunicación oral, del dialogo y la conversación.
- Dicha conclusión se relaciona con nuestro resultado ya que podemos observar que nuestra variable independiente “El cuento” la cual tiene un puntaje alto de 74% en su logro sin dificultad se relaciona directamente con nuestra variable dependiente” “La expresión oral”, la cual también tiene un alto puntaje de 76% en su logro sin dificultad. Por lo cual coincidimos con dicho investigador al afirmar que la utilidad de las historias infantiles está relacionada con el progreso de la expresión oral en los niños y niñas.

CONCLUSIONES

- **PRIMERO:** La confección de historias infantiles de interacción por medio de la computadora influye en el crecimiento del proceso de aprender en los niños del nivel inicial de la I.E.I parroquial 653 San José de Huaura, año 2015, debido a la significancia de la prueba post test, de lo cual se aceptó, la hipótesis alternativa.
- **SEGUNDO:** La confección de historias infantiles de interacción por medio de computadora influye en el desarrollo del aprendizaje procedimental de los estudiantes de educación inicial de la I.E.I parroquial 653 San José de Huaura, durante el año 2015, debido a la significancia de la prueba post test, por lo que, se aceptó la hipótesis alternativa.
- **TERCERO** La confección de historias infantiles de interacción por medio de computadora influye en el desarrollo del aprendizaje cognitivo de los estudiantes del nivel inicial. Con respecto a la significancia de la prueba post test, es por ello que se aceptó la hipótesis alterna.
- **CUARTO:** La confección de historias infantiles de interacción a través del computador influye en el crecimiento del aprendizaje actitudinal de los niños del nivel inicial, debido a la significancia de la prueba post test, es por ello que se aceptó la hipótesis alterna.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los profesores que al momento de aplicar los cuentos interactivos deben de poner énfasis en la narración de cuentos, a ello deberá emplear material visual, musical y otros para enriquecer las manifestaciones expresivas orales en los niños y niñas.

Este tipo de aprendizaje se debe emplear en cada salón o aula, esto implicará un mejoramiento en las estrategias para aprender con facilidad los estudiantes en educación básica de nivel inicial.

Aplicar talleres usando el computador, beneficiando la creatividad y habilidad en el uso del mismo teniendo en cuenta una gama de información mejorando el aprendizaje de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bao, R; Flores, J; Gonzales, F. (2009), *Las organizaciones virtuales y la evolución de la web*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de San Martín de Porres.
- Barbera, E. (coord.) (2008); *Como valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC*. Pautas e instrumentos de análisis. Barcelona:Grao.
- Davila, Abraham (2005); *Pruebas, verificación y validación de software. Material de enseñanza*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Echevarria, Ana (2011); *Tics en la formación inicial y permanente del profesorado educación especial: Universidad de costa rica*". Universidad Complutense de Madrid:España.
- Equipo Taure (1980); *Educación especial*. Primera Edición. Madrid:Editorial Cincel
- Ministerio de Educación del Perú (2005); *Diseño curricular nacional de educación básica regular*. Perú
- Sacco, Antonio (2009); *Estrategias para la utilización de tecnología en educación especial Análisis de la implementación de las TICs en la atención a la diversidad. Propuestas para su eficaz aprovechamiento*. p.18, p19. Argentina:Universidad Nacional de la Plata.
- Seymour Papert, (1997); *Desafío a la mente, Computadoras y Educación*. Argentina:Edit. Galapago
- Vaillant, Denise (2013); *Integración de TIC en los sistemas de formación docente inicial y continua para la Educación Básica en América Latina*– UNICEF: Argentina

Referencias hemerográficas

Bouzán, J; Sacco, A (2007); *Actividades realizadas con el software Ardora aplicadas a las NEE*, pp. 42-45. Revista Comunicación y Pedagogía, N°219, junio de 2007.

Gonzales, Augusto (2007), en *Lectura N°- 01 – Nuevas tecnologías de la información y comunicación para la construcción del aprender* Lima:Universidad de San Martín de Porres.

Gonzales, Augusto (2007); *Lectura N°- 04. Aprender interactivamente con los computadores* Respuesta a la crónica *cuidado con las computadoras* - Clifton Chadwick, publicada en Artes y Letras el 19 de abril de 1998. Lima:Universidad de San Martín de Porres.

Instituto de Estadística de la UNESCO (2013); *Uso de TIC en educación en América latina y el Caribe*. Montreal: UNESCO.

Zevallos, R. (2005); *Nuevas tecnologías y discapacidad en el Sistema Educativo Peruano. Trabajo de Consultoría*. Lima:Ministerio de Educación del Perú.

Referencias electrónicas

Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (2007); *Atención a la diversidad*, recuperado de <http://www.cnice.mecd.es> España: Ministerio de Educación y Ciencia.

Instituto de Estadística de la UNESCO (2013); *Uso de TIC en educación en América Latina y el Caribe* – Recuperado de <http://www.uis.unesco.org/Communication/Documents/ict-regional-survey-lac-2012-sp.pdf>

Ministerio de Educación del Perú (2011); *Sistema de Información de Apoyo a la Gestión en la Institución Educativa. Manual de usuario*. Consulta: 20 de marzo de 2011. Recuperado de http://sistemas08.minedu.gob.pe/siagie2_36/

Sicardi, M. (2006); *Análisis de la utilización del software educativo como material de aprendizaje*. Argentina. Recuperado de <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1HC3ZRP7B-G5V886-K1W/software%20educativo.pdf>

ANEXOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

NIVEL INICIAL / CICLO	II		
EDAD / SECCION	4 AÑOS - AULA : A		
FECHA:		DURACIÓN:	45 MINUTOS
DOCENTE	FLOR KARINA TORRES HIDALGO MILAGROS IVON MORAN NINAMANGO		

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	CAPACIDADES	INDICADORES
PLAN LECTOR	✓ PINOCHO	✓ Comprende e interpreta imágenes y textos verbales de un cuento, expresándolo en forma verbal o gráfico.	✓ Describe la secuencia de imágenes de un cuento.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

AREAS	PROCESO	ACTIVIDADES	TIEMPO
PLAN LECTOR	INICIO	✓ La profesora motiva a los niños con títeres o una caja de sorpresa y presenta objetos, relacionado a la lectura.	1h
	DESARROLLO	✓ Los niños y niñas se sientan en el suelo alrededor de su profesora o al costado de su silla ✓ La profesora va leyendo con la entonación y la emoción adecuadas. Cada vez que termina dos páginas abiertas, les enseña a los niños las imágenes. ✓ La profesora realiza pausas en ciertas partes del cuento para formular preguntas literales, inferenciales y críticas.	
	EVALUACIÓN	✓ Al finalizar el cuento, los (as) niños(as) podrán cambiar el final, dramatizar, inventar canciones y poesías, realizar actividades grafico – plástico, entre otras.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

NIVEL INICIAL / CICLO	II		
EDAD / SECCION	5 AÑOS - AULA : B		
FECHA:		DURACIÓN:	45 MINUTOS
DOCENTE	FLOR KARINA TORRES HIDALGO MILAGROS IVON MORAN NINAMANGO		

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	CAPACIDADES	INDICADORES
PLAN LECTOR	✓ PINOCHO	✓ Comprende e interpreta imágenes y textos verbales de un cuento, expresándolo en forma verbal o gráfico.	✓ Describe la secuencia de imágenes de un cuento.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

AREAS	PROCESO	ACTIVIDADES	TIEMPO
PLAN LECTOR	INICIO	✓ La profesora motiva a los niños con imágenes interactivas referentes al cuento	45 min.
	DESARROLLO	✓ Los niños y niñas se sientan formando media luna para escuchar con atención el cuento ✓ La profesora utiliza el computador mostrando imágenes y sonidos sobre el cuento desarrollado, con la entonación y la emoción adecuada. ✓ La profesora realiza pausas en ciertas partes del cuento para formular preguntas literales, inferenciales y críticas.	
	EVALUACIÓN	✓ Al finalizar el cuento, los (as) niños(as) podrán cambiar el final, dramatizar, inventar canciones y poesías, realizar actividades grafico – plástico, entre otras.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

NIVEL INICIAL / CICLO	II		
EDAD / SECCION	4 AÑOS - AULA : A		
FECHA:		DURACIÓN:	45 MINUTOS
DOCENTE	FLOR KARINA TORRES HIDALGO MILAGROS IVON MORAN NINAMANGO		

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	CAPACIDADES	INDICADORES
PLAN LECTOR	✓ LOS TRES CERDITOS	✓ Comprende e interpreta imágenes y textos verbales de un cuento, expresándolo en forma verbal o gráfico.	✓ Describe la secuencia de imágenes de un cuento.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

AREAS	PROCESO	ACTIVIDADES	TIEMPO
PLAN LECTOR	INICIO	✓ La profesora motiva a los niños con títeres o una caja de sorpresa y presenta objetos, relacionado a la lectura.	45min
	DESARROLLO	✓ Los niños y niñas se sientan en el suelo alrededor de su profesora o al costado de su silla ✓ La profesora va leyendo con la entonación y la emoción adecuadas. Cada vez que termina dos páginas abiertas, les enseña a los niños las imágenes. ✓ La profesora realiza pausas en ciertas partes del cuento para formular preguntas literales, inferenciales y críticas.	
	EVALUACIÓN	✓ Al finalizar el cuento, los (as) niños(as) podrán cambiar el final, dramatizar, inventar canciones y poesías, realizar actividades grafico – plástico, entre otras.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

NIVEL INICIAL / CICLO	II		
EDAD / SECCION	5 AÑOS - AULA : B		
FECHA:		DURACIÓN:	45 MINUTOS
DOCENTE	FLOR KARINA TORRES HIDALGO MILAGROS IVON MORAN NINAMANGO		

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	CAPACIDADES	INDICADORES
PLAN LECTOR	✓ LOS TRES CERDITOS	✓ Comprende e interpreta imágenes y textos verbales de un cuento, expresándolo en forma verbal o gráfico.	✓ Describe la secuencia de imágenes de un cuento.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

AREAS	PROCESO	ACTIVIDADES	TIEMPO
PLAN LECTOR	INICIO	✓ La profesora motiva a los niños con imágenes interactivas referentes al cuento	45 min
	DESARROLLO	✓ Los niños y niñas se sientan formando media luna para escuchar con atención el cuento ✓ La profesora utiliza el computador mostrando imágenes y sonidos sobre el cuento desarrollado, con la entonación y la emoción adecuada. ✓ La profesora realiza pausas en ciertas partes del cuento para formular preguntas literales, inferenciales y críticas.	
	EVALUACIÓN	✓ Al finalizar el cuento, los (as) niños(as) podrán cambiar el final, dramatizar, inventar canciones y poesías, realizar actividades grafico – plástico, entre otras.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE**I. DATOS INFORMATIVOS:**

NIVEL INICIAL / CICLO	II		
EDAD / SECCION	4 AÑOS - AULA : A		
FECHA:		DURACIÓN:	45 MINUTOS
DOCENTE	FLOR KARINA TORRES HIDALGO MILAGROS IVON MORAN NINAMANGO		

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	CAPACIDADES	INDICADORES
PLAN LECTOR	✓ CAPERUCITA	✓ Comprende e interpreta imágenes y textos verbales de un cuento, expresándolo en forma verbal o gráfico.	✓ Describe la secuencia de imágenes de un cuento.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

AREAS	PROCESO	ACTIVIDADES	TIEMPO
PLAN LECTOR	INICIO	✓ La profesora motiva a los niños con títeres o una caja de sorpresa y presenta objetos, relacionado a la lectura.	45 min
	DESARROLLO	✓ Los niños y niñas se sientan en el suelo alrededor de su profesora o al costado de su silla ✓ La profesora va leyendo con la entonación y la emoción adecuadas. Cada vez que termina dos páginas abiertas, les enseña a los niños las imágenes. ✓ La profesora realiza pausas en ciertas partes del cuento para formular preguntas literales, inferenciales y críticas.	
	EVALUACIÓN	✓ Al finalizar el cuento, los (as) niños(as) podrán cambiar el final, dramatizar, inventar canciones y poesías, realizar actividades grafico – plástico, entre otras.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

NIVEL INICIAL / CICLO	II		
EDAD / SECCION	5 AÑOS - AULA : B		
FECHA:		DURACIÓN:	45 MINUTOS
DOCENTE	FLOR KARINA TORRES HIDALGO MILAGROS IVON MORAN NINAMANGO		

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	CAPACIDADES	INDICADORES
PLAN LECTOR	✓ CAPERUCITA	✓ Comprende e interpreta imágenes y textos verbales de un cuento, expresándolo en forma verbal o gráfico.	✓ Describe la secuencia de imágenes de un cuento.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

AREAS	PROCESO	ACTIVIDADES	TIEMPO
PLAN LECTOR	INICIO	✓ La profesora motiva a los niños con imágenes interactivas referentes al cuento	45 min
	DESARROLLO	✓ Los niños y niñas se sientan formando media luna para escuchar con atención el cuento ✓ La profesora utiliza el computador mostrando imágenes y sonidos sobre el cuento desarrollado, con la entonación y la emoción adecuada. ✓ La profesora realiza pausas en ciertas partes del cuento para formular preguntas literales, inferenciales y críticas.	
	EVALUACIÓN	✓ Al finalizar el cuento, los (as) niños(as) podrán cambiar el final, dramatizar, inventar canciones y poesías, realizar actividades grafico – plástico, entre otras.	



USP

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

Anexo N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	MARCO TEÓRICO	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION MUESTRA
<p>Problema principal</p> <p>¿De qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador mejora el aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador si influyen en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.</p>	<p>Variables Independiente</p> <p>Elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador</p>	<p>Los cuentos interactivos: son narraciones digitalizadas y animadas con imagines utilizadas para desarrollar contenidos educativos en este caso para niños más pequeños accesibles y gratuitos para todo el mundo en internet.</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Descriptivo</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Cuasi Experimental</p> <p>Instrumento:</p> <p>Escala de Likert Inventario sobre aprendizaje humanizado (Adaptado del inventario sobre estilos de aprendizaje de Metts, 1999)</p>	<p>Población:</p> <p>Gc. 30 estudiantes del nivel inicial</p> <p>Ge. 30 estudiantes del nivel inicial</p> <p>Muestra:</p> <p>30 estudiantes del nivel inicial</p>



USP

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	MARCO TEÓRICO	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION MUESTRA
<p>Problemas secundarios. ¿De qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje procedimental de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015?</p> <p>¿De qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influye en el mejoramiento del aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015?</p> <p>¿De qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador influyen en el mejoramiento del aprendizaje actitudinal de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015?.</p>	<p>Objetivos específicos Determinar de qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador mejora el aprendizaje procedimental de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.</p> <p>Determinar de qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador mejoran el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.</p> <p>Determinar de qué manera la elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador mejoran el aprendizaje actitudinal de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.</p>	<p>La elaboración de cuentos infantiles interactivos a través del computador no influye en el mejoramiento del aprendizaje de los niños de educación inicial de la institución educativa inicial parroquial 653 San José de Huaura, en el año 2015.</p>	<p>Variables dependiente</p> <p>Influencia en el mejoramiento del aprendizaje en los niños</p>	<p>Aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores).</p>	<p>Tipo de investigación: Descriptivo</p> <p>Diseño de investigación: Cuasi Experimental</p> <p>Instrumento: Escala de Likert Inventario sobre aprendizaje humanizado (Adaptado del inventario sobre estilos de aprendizaje de Metts, 1999)</p>	<p>Población: Gc. 30 estudiantes del nivel inicial</p> <p>Gc. 30 estudiantes del nivel inicial</p> <p>Muestra: 30 estudiantes del nivel inicial</p>



USP

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

ANEXO N° 02: Cuadro estadístico SPSS

N°	Grupo	APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS															APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS																		
		Procedimental					Cognitivo					Actitudinal					ST2	V2	Procedimental					Cognitivo					Actitudinal					ST2	V2
		1	2	3	4	S3	5	6	7	8	9	S4	10	11	12	S5			1	2	3	4	S3	5	6	7	8	9	S4	10	11	12	S5		
1	2	1	1	1	2	5	3	2	2	3	3	13	2	1	2	5	23	Deficiente	4	4	1	2	11	3	4	4	3	5	19	4	4	2	10	40	Aceptable
2	2	1	1	1	2	5	3	2	2	3	3	13	2	1	3	6	24	Deficiente	5	5	4	4	18	3	2	4	3	3	15	2	5	3	10	43	Aceptable
3	2	1	1	1	2	5	4	2	1	3	3	13	2	1	1	4	22	Deficiente	4	4	5	5	18	4	2	2	3	3	14	2	1	3	6	38	Aceptable
4	2	1	1	1	2	5	4	3	2	3	3	15	2	2	3	7	27	Deficiente	5	4	4	2	15	4	3	2	5	3	17	2	2	3	7	39	Aceptable
5	2	3	1	1	3	8	4	1	2	3	4	14	3	2	4	9	31	Aceptable	1	4	5	3	13	5	3	5	3	4	20	2	2	4	8	41	Aceptable
6	2	1	1	2	3	7	4	3	2	1	4	14	2	1	4	7	28	Aceptable	4	5	2	3	14	4	3	2	5	4	18	2	2	4	8	40	Aceptable
7	2	1	1	2	3	7	1	3	3	3	4	14	2	1	4	7	28	Aceptable	4	1	2	3	10	4	3	3	3	3	16	4	2	4	10	36	Aceptable
8	2	1	1	2	3	7	1	3	1	3	4	12	2	2	4	8	27	Deficiente	5	4	5	3	17	5	3	3	3	4	18	2	4	5	11	46	Eficiente
9	2	1	1	2	3	7	1	3	3	3	4	14	1	3	1	5	26	Deficiente	5	4	5	3	17	4	3	3	3	4	17	2	3	4	9	43	Aceptable
10	2	1	1	2	3	7	1	3	3	4	4	15	2	3	4	9	31	Aceptable	5	1	2	3	11	5	5	3	4	2	19	2	3	5	10	40	Aceptable
11	2	3	2	3	3	11	4	1	3	4	4	16	2	1	1	4	31	Aceptable	5	5	5	5	20	4	3	3	4	4	18	5	3	5	13	51	Eficiente
12	2	1	2	2	3	8	4	3	3	4	4	18	2	3	2	7	33	Aceptable	4	2	2	5	13	4	3	3	2	4	16	2	5	5	12	41	Aceptable
13	2	1	2	1	3	7	4	3	3	4	5	19	2	3	1	6	32	Aceptable	5	5	5	3	18	4	5	5	4	5	23	2	3	4	9	50	Eficiente
14	2	1	2	2	3	8	4	2	3	4	5	18	2	3	4	9	35	Aceptable	5	3	2	5	15	2	3	4	3	5	17	5	3	4	12	44	Eficiente
15	2	2	3	2	3	10	2	3	3	4	5	17	4	3	2	9	36	Aceptable	3	4	5	3	15	4	3	3	4	5	19	4	3	5	12	46	Eficiente
16	2	1	2	2	3	8	1	3	3	4	5	16	4	3	4	11	35	Aceptable	4	2	2	3	11	4	3	3	3	5	18	4	5	4	13	42	Aceptable
17	2	1	3	3	3	10	4	3	3	1	5	16	1	3	4	8	34	Aceptable	1	5	5	3	14	4	5	5	4	5	23	4	3	5	12	49	Eficiente
18	2	1	2	1	3	7	4	3	3	4	5	19	3	3	1	7	33	Aceptable	5	2	2	2	11	3	3	3	4	3	16	3	5	4	12	39	Aceptable



USP

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Table with 26 columns and 21 rows. Columns 1-16 contain numerical data, column 17 contains categorical labels (Acceptable, Deficiente), and columns 18-25 contain further numerical data. Column 26 contains categorical labels (Eficiente, Aceptable, Deficiente).



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

42	1	1	2	3	3	9	4	3	3	4	2	16	4	3	3	10	35	Acceptable	1	2	3	3	9	4	3	3	4	2	16	4	3	3	10	35	Acceptable
43	1	1	2	3	4	10	4	4	3	2	5	18	4	2	2	8	36	Acceptable	1	2	3	4	10	4	4	3	2	5	18	4	2	2	8	36	Acceptable
44	1	1	2	3	1	7	4	4	3	4	1	16	4	3	5	12	35	Acceptable	1	2	3	1	7	4	4	3	4	1	16	4	3	5	12	35	Acceptable
45	1	1	1	1	2	5	3	2	2	2	3	12	2	1	2	5	22	Deficiente	1	1	3	2	7	3	2	3	2	3	13	2	3	2	7	27	Deficiente
46	1	1	1	1	2	5	3	2	2	3	3	13	2	1	5	8	26	Deficiente	1	1	1	2	5	3	2	2	3	3	13	2	1	5	8	26	Deficiente
47	1	3	1	1	2	7	4	2	2	3	3	14	1	1	3	5	26	Deficiente	3	1	3	2	9	4	2	3	3	3	15	3	3	3	9	33	Acceptable
48	1	3	3	1	1	8	4	3	2	2	2	13	2	2	3	7	28	Acceptable	3	3	1	1	8	4	3	2	2	2	13	2	2	3	7	28	Acceptable
49	1	1	1	1	3	6	2	3	2	3	4	14	2	2	2	6	26	Deficiente	1	1	1	3	6	2	3	2	3	4	14	2	2	2	6	26	Deficiente
50	1	1	1	2	3	7	2	3	3	3	4	15	1	2	2	5	27	Deficiente	1	3	2	3	9	2	3	3	3	4	15	3	2	2	7	31	Acceptable
51	1	1	1	2	3	7	4	3	3	2	2	14	2	2	5	9	30	Acceptable	1	3	2	3	9	4	3	3	2	2	14	2	2	5	9	32	Acceptable
52	1	1	1	2	2	6	2	3	1	3	4	13	2	2	2	6	25	Deficiente	1	1	2	2	6	2	3	1	3	4	13	2	2	2	6	25	Deficiente
53	1	1	2	2	3	8	4	1	3	3	3	14	2	3	3	8	30	Acceptable	1	2	2	3	8	4	3	3	3	3	16	2	3	3	8	32	Acceptable
54	1	1	1	2	3	7	4	3	3	4	4	18	1	3	5	9	34	Acceptable	1	1	2	3	7	4	3	3	4	4	18	1	3	5	9	34	Acceptable
55	1	1	2	2	2	7	4	3	3	2	2	14	2	3	5	10	31	Acceptable	1	2	2	2	7	4	3	3	2	2	14	3	3	5	11	32	Acceptable
56	1	1	2	2	3	8	2	3	3	4	4	16	2	3	3	8	32	Acceptable	1	2	2	3	8	2	3	3	4	4	16	2	3	3	8	32	Acceptable
57	1	1	2	2	2	7	4	3	3	4	5	19	2	3	5	10	36	Acceptable	1	2	2	2	7	4	3	3	4	5	19	3	3	5	11	37	Acceptable
58	1	1	2	2	3	8	4	3	3	2	5	17	2	3	2	7	32	Acceptable	1	2	2	3	8	4	3	3	2	5	17	2	3	2	7	32	Acceptable
59	1	1	2	2	3	8	4	3	3	4	2	16	4	3	5	12	36	Acceptable	1	2	2	3	8	4	3	3	4	2	16	4	3	5	12	36	Acceptable
60	1	1	2	2	3	8	4	3	3	4	2	16	4	3	2	9	33	Acceptable	1	2	2	3	8	4	3	3	4	2	16	4	3	2	9	33	Acceptable



USP

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo. - Registra el nivel de logro de los cuentos interactivos en el mejoramiento del aprendizaje del nivel inicial.

ESCALA VALORATIVA

<i>CÓDIGO</i>	<i>CATEGORIA</i>
<i>A</i>	<i>Logrado sin dificultad</i>
<i>B</i>	<i>Logrado con dificultad</i>
<i>C</i>	<i>En proceso</i>
<i>D</i>	<i>En inicio</i>

<i>Indicadores</i>	<i>Ítems</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>
a-Despierta la imaginación del niño	1. Dibuja al personaje principal del cuento escuchado.				
	2. Dibuja a su personaje favorito del cuento.				
	3. Dibuja al personaje antagónico del cuento escuchado.				
	4. Describe a su personaje favorito del cuento escuchado.				
b- Desarrolla de la creatividad del niño.	5. Crea un final diferente a partir del cuento escuchado.				
	6. Crea un cuento diferente a partir de los personajes del cuento escuchado.				
	7. Añade personajes al cuento escuchado.				
	8. Crea un nuevo cuento añadiendo personajes de otro cuento conocido.				
c-Facilita la explicación verbal a partir de imágenes.	9. Narra el cuento escuchado mediante la observación de las historietas.				
	10. Describe detalladamente la escena del cuento con historieta.				
	11. Comenta lo sucedido del cuento				
	12. Comenta la diferencia de imágenes del cuento				



USP

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

D-Propicia la narración en secuencias de imágenes.	13. Narra un nuevo cuento a partir de una nueva secuencia de imágenes				
	14. Dibuja nuevas escenas y las narra en modo de cuento.				
	15. Conversa y juega con los personajes del cuento				
	16. Comenta la diferencia de imágenes del cuento				
E- Estimula la creatividad	17. Crea un cuento a partir de un personaje fantástico.				
	18. Crea un cuento fantástico a partir de una situación real.				
	19. Utiliza dibujos para expresar sus ideas en torno a un cuento fantástico.				
	20. Aplica técnicas para desarrollo de la expresión oral				
F- Facilita la organización en palabras del relato del cuento	21. Crea y narra un cuento fantástico.				
	22. Utiliza palabras “fantásticas” en la narración de un cuento.				
	23. Organiza la secuencia del cuento				
	24. Entiende palabras nuevas				
a-Presenta con claridad el mensaje	25. Participa en las preguntas realizadas durante el cuento.				
	26. Da a conocer su opinión sobre el cuento.				
	27. Comenta el contenido del cuento.				
	28. Menciona su parte favorita del cuento.				



USP

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

b-Expresa adecuadamente las palabras utilizando fuerza y entonación en su voz.	29. Entona las palabras que le son familiares				
	30. Se expresa con claridad y facilidad				
	31. Demuestra serenidad al expresar sus ideas				
	32. Entona la voz para expresarse				
c-Escucha mensajes cortos e imita la pronunciación	33. Repite los diálogos de los personajes escuchados en el cuento.				
	34. Relata cuentos que más le gusto				
	35. Relaciona imagen-sonido				
d-Se expresa con pronunciación entendible	36-Emplea gestos describir a los personajes del cuento.				
	37- Emplea gestos y movimientos al describir su escena favorita del cuento.				
	38- Emplea gestos y movimientos al describir el final del cuento.				
	39- Emplea gestos y al describir al personaje antagonico del cuento.				



USP

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

e-Incorpora normas de la comunicación	40.-Pide la palabra para hablar.				
	41 se expresa sin dificultad.				
	42- No interrumpe cuando otra persona habla.				
	43.- respeta las normas que rigen el intercambio comunicativo				