



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación
mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años,
Lima, 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

Alegre Neola, Nancy Fabiola (ORCID: 0000-0003-4432-937X)
Castillo Navarro, Alexandra Aracely (ORCID: 0000-0002-5827-2303)

ASESORA:

Dra. Villa Córdova, Gloria (ORCID: 0000-0003-3038-9443)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LIMA – PERÚ

2021

DEDICATORIA

A dios por guiarnos el camino, a seguir luchando por nuestros sueños, a pesar de los obstáculos y dificultades.

A nuestros padres, por su ayuda incondicional, a nuestra docente por ser una guía y orientarnos todos los días.

AGRADECIMIENTO

Ante todo, queremos dar gracias a Dios por permitirnos lograr nuestras metas y convertirnos en unas profesionales, y colocar en nuestro camino a cada ángel en el momento adecuado, así mismo agradecer infinitamente a nuestras familias por el gran soporte emocional y económico para lograr nuestro sueño.

Agradecer a nuestros padres por enseñarnos a luchar por lo que queremos y por todos los sacrificios y esfuerzos que hicieron por nosotras.

A cada uno de los maestros que fueron parte de todo el proceso de nuestra formación, que nos enseñaron a valorar y querer esta linda profesión con su gran dedicación y vocación de servicio. Finalmente queremos agradecer a nuestra asesora Gloria Villa, por guiarnos adecuadamente en el desarrollo de la investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras.....	vi
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1 tipo y diseño de investigación	16
3.2 variables y operacionalización	17
3.3. población, muestra y muestreo	18
3.4. técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. procedimientos	21
3.6. método de análisis de datos	22
3.7. aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES.....	33
VII. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS	35
ANEXOS.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestras de estudiantes de 5 años de Lima.	19
Tabla 2 Validez del instrumento evaluación de habilidades cognitivas en el área de comunicación.	20
Tabla 3 Confiabilidad del instrumento de prueba de habilidades cognitivas en el área de comunicación.	20
Tabla 4 Frecuencias y porcentajes de la variable habilidades cognitivas en el área de comunicación de infantes de 5 años en la medición pretest y postest.	23
Tabla 5 Frecuencias y porcentajes de la dimensión habilidades cognitivas básica en el área de comunicación de infantes de 5 años en la medición pretest y postest.	24
Tabla 6 Frecuencias y porcentajes de la dimensión habilidades cognitivas del lenguaje oral de infantes de 5 años en la medición pretest y postest.	25
Tabla 7 Rangos y empates de la comparación pretest y postest de la variable habilidades cognitivas en el área de comunicación.	26
Tabla 8 Comparación de pretest y postest de la variable habilidades cognitivas en el área de comunicación.	27
Tabla 9 Rangos y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión habilidades cognitivas básicas.	28
Tabla 10 Comparación de pretest y postest de la dimensión habilidades cognitivas básicas.	28
Tabla 11 Rangos y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión habilidades del lenguaje oral.	29
Tabla 12 Comparación de pretest y postest de la dimensión habilidades del lenguaje oral.	29

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la variable habilidades cognitivas en el área de comunicación en infantes de 5 años del nivel inicial.....	23
Figura 2 Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la Dimensión de habilidades cognitivas básicas de estudiantes de 5 años del nivel inicial.....	24
Figura 3 Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la dimensión habilidades cognitivas del lenguaje oral en niños de 5 años del nivel inicial.....	25

RESUMEN

El desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning, es una técnica que se basa en herramientas virtuales y fortalece la adquisición de competencias o habilidades básicas, así mismo facilita la construcción de conocimientos. El objetivo de estudio fue determinar la influencia del uso de recursos digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación en niños de 5 años, su enfoque fue cuantitativo, de diseño experimental, tipo pre experimental, con una muestra de 26 infantes de 5 años del nivel inicial, en el distrito de Comas, Perú. El instrumento utilizado fue de elaboración propia denominado “Evaluación de habilidades cognitivas en el área de comunicación”, como resultado general se obtuvieron diferencias significativas positivas en cuanto al desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación, luego de desarrollar el programa “jugando a aprender” (sig.=,000; $p < 0.005$). En síntesis, se determinó que los efectos significativos se obtuvieron gracias a la aplicación de recursos digitales, por ello se observó que en la prueba de medición pretest un 30% se encontró en un nivel bajo, después de la aplicación de programa y la medición de la prueba posttest el 100% de los niños mejoraron en su rendimiento.

Palabras clave: Desarrollo cognitivo, recursos digitales E-learning, habilidades básicas y desarrollo del lenguaje oral.

ABSTRACT

The development of cognitive skills in the area of communication through the use of digital resources E-Learning, is a technique that is based on virtual tools and strengthens the acquisition of basic skills or abilities, as well as facilitates the construction of knowledge. The objective of the study was to determine the influence of the use of E-Learning digital resources on the development of cognitive abilities in the area of communication in 5-year-old children, its approach was quantitative, experimental design, pre-experimental type, with a sample of 26 infants of 5 years of the initial level, in the district of Comas, Peru. The instrument used was self-made called "Evaluation of cognitive skills in the area of communication", as a general result positive significant differences were obtained in terms of the development of cognitive skills in the area of communication, after developing the program "playing to learn" (sig. = .000; $p < 0.005$). In summary, it was determined that the significant effects were obtained thanks to the application of digital resources, therefore it was observed that in the pretest measurement test 30% were found at a low level, after the application of the program and the measurement of the post-test 100% of the children improved in their performance.

Keywords: Cognitive development, digital resources E-learning, basic skills and oral language development.

I. INTRODUCCIÓN

La habilidad cognitiva es la capacidad que tiene el individuo, para procesar conocimientos que recibe a través de los sentidos, es así que recoge, comprende y analiza lo recibido, para, posteriormente poder desarrollar el razonamiento, la planificación, la resolución de problemas, la comprensión de ideas y sobre todo el aprendizaje por experiencia (Herrera, 2016). Por su parte Frias et al. (2017) definen que las habilidades cognitivas permiten al individuo almacenar información, conocer, pensar, organizarla y así transformarla para que genere nuevos conocimientos y productos, tales como resolver problemas, tomar decisiones, establecer relaciones, tomar determinaciones logrando así aprendizajes significativos. Así mismo, se define como la destreza respaldada por la sinapsis que permiten realizar todo tipo de tareas, ya sea vinculados al mecanismo de aprendizaje, retención de memoria, resolución de problemas y comprensión de ideas complejas, permitiendo así al individuo adaptarse adecuadamente al entorno, logrando aprender de diversas experiencias y logrando superar dificultades a partir del conocimiento (Alvarez, 2020). Con respecto a las destrezas cognitivas del área de comunicación, se define como las acciones de razonamiento que permite al ser humano, ser una persona funcional que logra interactuar significativamente entre sí, lo que involucra desarrollar habilidades como retención de memoria y atención, así como desarrollo de problemas (Curioni & Sacheli, 2019).

A nivel mundial tomando en cuenta los datos del programa aplicado en Colombia a niños menores de 5 años (2016), el 35% de los estudiantes de nivel preescolar demostraron habilidades de comprensión y conocimiento, mientras que el 30% demostró capacidades para evaluar textos mediante el procesamiento auditivo y el 35% restante demostró capacidades para desarrollar la memoria a largo plazo, resultados vinculados a sus habilidades cognitivas. Así mismo, una investigación desarrollada en la Universidad de Murcia España (2015) evidenció que, en el año 2014, los estudiantes peruanos del nivel inicial obtuvieron logros básicos en el lenguaje oral y escrito, y solamente el 5% del total presentaron un desempeño avanzado.

En el contexto nacional, actualmente el ministerio de educación cuenta con un diseño curricular nacional (DCN) a través de este documento busca fortalecer en

los estudiantes, habilidades, capacidades y destrezas, todo este aprendizaje obtenido va a permitir que el alumno cuente con una formación competitiva para afrontar diversos problemas en un mundo globalizado, Por ello de acuerdo a la entidad que establece la calidad educativa (IPEBA) resguardado por SINEACE, da a conocer que en años anteriores 2016 - 2017 las instituciones partícipes de esta evaluación evidencian diversas deficiencias en sus planeaciones tanto como en el PAD y PEI , ya que no cuentan con estrategias innovadoras para desarrollar diversas habilidades cognitivas en los infantes. De igual forma según lo expuesto por la OCDE, presenta que los docentes de Latinoamérica, entre ellos el Perú no tiene un uso correcto de prácticas para desarrollar habilidades cognitivas en el estudiante, trayendo como consecuencia un impacto negativo en el proceso de aprendizaje, por ello esta institución brinda apoyo pedagógico a los docentes para poder mejorar sus conocimientos y capacidades, lo cual beneficia al infante para el incremento de sus habilidades.

En el Aspecto local, las estadísticas que dan conocer la Calidad Educativa Escale (2018) informa que, el distrito de comas, un 37,3 % de alumnos de cinco años del nivel inicial, lograron comprender imágenes, sílabas y fonemas satisfactoriamente, el cual indica que un 15% se encuentra por encima del promedio a nivel nacional. Por ello se evidencia que, en las instituciones educativas de Comas, se perciben un bajo nivel en el uso de plataformas o diversas estrategias basadas en las TIC (E-Learning) en sus estrategias educativas.

Por ello en el problema general se realiza la siguiente interrogante: ¿cómo influye el uso de recursos digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021?, y los problemas específicos los cuales fueron: ¿Qué efectos tienen los recursos digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas básicas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021?, ¿Qué efectos tienen los recursos digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas del lenguaje oral en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021? .

La investigación planteada se justifica teóricamente debido a que contribuye con la claridad de la continuidad del programa educativo, permitiendo la adquisición permanente de información fortaleciendo el desarrollo integral del niño, para posteriormente de manera oportuna vencer las dificultades que posee el menor.

También se tuvo en cuenta el aspecto metodológico, ya que se plantea usar diversas herramientas y estrategias vinculadas al campo digital para desarrollar o mejorar las habilidades cognitivas en el infante, que les conceda una mejor capacidad de comprender el entorno que lo rodea y adaptar el contenido académico en el ámbito hogar. Y a su vez se tomó en cuenta la forma práctica, porque permite analizar la variable, en conjunto con los recursos audiovisuales que son poco usados en el proceso de aprendizaje, pero significativos y trascendentales, se utilizó las herramientas pertinentes y los instrumentos de evaluación que van a permitir determinar el desempeño del infante en cada una de las dimensiones relacionadas con el objetivo a analizar. Por lo mismo, se plantea investigar cómo la aplicación de recursos digitales en el área de comunicación puede beneficiar al desarrollo de habilidades cognitivas básicas y habilidades de lenguaje del estudiante. De igual manera su objetivo general fue: determinar la influencia del uso de recursos digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021.

Los objetivos específicos fueron: a) Identificar qué efectos tienen los recursos digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas básicas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021, b) Identificar qué efectos tienen los recursos digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas del lenguaje oral en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021. La hipótesis general que se empleó fue: El uso de recursos digitales E-Learning influye significativamente sobre el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021. Y las hipótesis específicas fueron: a) El uso de recursos digitales E-Learning tiene un efecto positivo en las habilidades cognitivas básicas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021, b) El uso de recursos digitales E-Learning tiene un efecto positivo en las habilidades cognitivas del lenguaje oral en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Entre las investigaciones realizadas a nivel Internacional podemos mencionar: Albornoz y Guzmán (2016) que presentan en su investigación como objetivo determinar la información que tienen los docentes acerca de la importancia de una

correcta estimulación para el aspecto cognitivo, su enfoque es de tipo cuantitativo con diseño experimental, su población fue conformada por 10 docentes, el instrumento empleado fue el cuestionario, los resultados muestran que el 100% de la población reconoce la significancia de la estimulación para el desarrollo cognitivo, concluyeron que las docentes se encuentran preparadas y presentan un alto nivel que permite desarrollar intervenciones más integrales con los infantes.

Andreopoulou y Moustakas (2018) en su investigación tuvo como objetivo el estudio la integración del juego para mejorar habilidades cognitivas, su enfoque fue cuantitativo con diseño pre experimental, la población fue dividida en grupos de distintos grados de la educación básica, se evaluó mediante un cuestionario, llegando a la conclusión, las estrategias de enseñanza mediante diversos juegos lúdicos son beneficiosa para los alumnos en un 99%.

Yürük y Nurcihan (2020) tuvo como objetivo en su artículo desarrollar el uso del recurso digital kahoot para mejorar la pronunciación en estudiantes de Turquía, fue de enfoque cuantitativo experimental, la muestra requerida fue dos grupos de estudiantes, donde se utilizó como instrumento una prueba diagnóstica, dicha investigación finalizó en la recomendación del recurso digital kahoot para desarrollar diversas habilidad lingüísticas y cognitivas en diversas etapas educativas.

Anugrah y Galih (2019) esta investigación tiene como objetivo incrementar el aprendizaje en el dominio cognitivo de los estudiantes de la escuela primaria. Su estudio fue cuantitativo, con diseño pre experimental con un grupo pretest y posttest La población involucró a 30 alumnos de primaria, los datos se recopilaron mediante una ficha de observación. Los resultados indicaron que el aprendizaje acompañado de STEM pueden mejorar las habilidades cognitivas de los niños.

Hortigüela y Perez (2016) tuvieron como objetivo, de su investigación analizar las variables de implicación y regulación del desempeño del estudiante partiendo de la elaboración de diversos rodajes o videos en directo con Google Hangout y su subida a la plataforma de Youtube. Cuenta con un enfoque mixto tanto cuantitativo como cualitativo, experimental, la población fue dividida en grupos, con un total de 126 infantes, evaluados mediante entrevistas, dando como resultado, la significancia que tiene el conocimiento y manejo de las estrategias virtuales con fines educacionales informativos.

Así mismo, Chóez y Macías (2019) plantean en su informe, como objetivo conocer el uso de la tecnología en proceso educativo que permita al estudiante ayudarlo en sus tareas utilizándolo de una manera productiva, tuvo como enfoque cuantitativo de campo (experimental), la población fue de 45 personas entre estudiantes y docentes, el instrumento empleado fue el cuestionario, obtuvieron como resultado un 100% de la población, la cual indica que los recursos tecnológicos facilitan el aprendizaje y la evaluación en el ámbito educativo.

González y Chávez (2021) dan a conocer en su trabajo de investigación que su objetivo fue diseñar e instrumentar un programa de enriquecimiento Meccano con el fin de favorecer las habilidades cognitivas de infantes con aptitud destacadas, el estudio que se utilizó fue mixto, con un diseño Pretest Post test (un antes y un después) con una población de 6 infantes con rendimiento destacado, el instrumento que se usó fue la prueba WISC IV, los resultados obtenidos muestran incrementos significativos en ambas variables, por ello se recomienda crear diferentes proyectos que ayuden a potenciar las destrezas cognitivas en los infantes.

Ferroni et al. (2019) tuvieron como objetivo, comparar los perfiles cognitivos de infantes que crecen en situación de pobreza con y sin dificultad en el desarrollo de fluidez en el reconocimiento de oraciones, el estudio fue aplicada, con un enfoque cuantitativo pre experimental, ya que hubo dos momentos de estudio, tuvo una población total de 150 niños, el instrumento usado fue la prueba de palabras elaboradas por Serrano (2005). Los resultados revelaron que solamente 2 niños tuvieron un puntaje correspondiente a un desvío y medio por debajo del promedio, es decir que mostraron un bajo nivel de respuesta a la intervención. Muy debajo del 50 % que era lo esperado.

Escobar y Perez (2018) su objetivo fue determinar como la atención y la memoria de trabajo, tienen un impacto sustancial en el desarrollo de habilidades cognitivas básicas, tuvo enfoque cuantitativo experimental ya que tuvo una población de 71 estudiantes, para ello se usó como instrumento el test de Matrices Progresivas, Versión Coloreada, seguida por escala WISC IV, que se aplicó solo a 13 alumnos seleccionados del primer test, en los resultados se halló que el 46% presentaron un nivel de desempeño cognitivo promedio, 31% promedio bajo y 23% se encontraban en un rango límite. En relación con la Memoria de trabajo, 54 % se encontraban en

un rango promedio bajo, 31% con un desempeño promedio y un 15% en el límite. Respecto a la atención, 54% mostró un desempeño promedio, 23% un desempeño límite, 15% en un rango promedio bajo. Un alumno (8%) tuvo un resultado superior al promedio.

Cárdenas et al. (2015) desarrollaron una investigación cuyo objetivo principal fue implementar algunas estrategias en el uso de las destrezas de lecto-escritura a través de estrategias virtuales que ayudarán al alumno a analizar dicha información, tiene como característica ser un estudio mixto, la muestra de investigación tuvo un total 48 individuos, su instrumento fue un cuestionario, que determinan la habilidad lecto-escritura en los infantes, Así mismo diversas entrevistas a profesores y tutores de cada hogar, concluyeron que las TIC incrementan satisfactoriamente habilidades y motivan a los estudiantes.

Vargas (2019) desarrollo el artículo, Cuyo objetivo fue mejorar el aprendizaje basado en proyectos, con temática tecnológica en la información y la comunicación, tuvo un diseño cuasiexperimental, de exposición pre y post test de un solo grupo y participaron 90 estudiantes se aplicó como instrumento un test el cual es un diagnóstico planteado por el Ministerio de Educación y la plataforma virtual Educaplay de Colombia, las conclusiones que arrojaron fue que los alumnos tienen un nivel básico con un 17%, y supremo en el 83%.

Pérez et al. (2020) realizaron un artículo cuyo objetivo principal fue examinar la manipulación educacional con realidad aumentada mediante el programa Stellarium, en el proceso del habla, se centró en el tema semántico, para infantes de cinco años, El estudio planteado fue cuasiexperimental con un pretest y posttest, con una población de 53 niñas y niños, en los cuales se aplicó un test como instrumento, los resultados arrojaron que en el pretest tuvieron un 50% de significancia positiva lo cual ha permitido pluralizar la educación para mejorar el el proceso de aprendizaje mediante recursos digitales.

Gonzales y Martin (2016) en su investigación tuvieron como objetivo establecer cómo afecta el lenguaje oral sobre el lenguaje escrito, el enfoque usado fue cuantitativo con un diseño experimental longitudinal, los sujetos lo conformaron 56 niños, el instrumento empleado consto de 4 evaluaciones entre ellas fue la prueba de Navarra (Plon R) adaptada, los resultados destacan la influencia de una correcta

intervención temprana en el desarrollo del lenguaje oral, para un correcto desarrollo del lenguaje escrito.

Matus y Urrutia (2016) tuvieron como objetivo en su investigación medir la correlación entre la aptitud física y el desarrollo de habilidades cognitivas en infantes, pertenece al estudio cuantitativo con diseño experimental, su población lo conformaron 68 infantes de 5 años, el instrumento empleado fue un test denominada Marcha de seis minutos para medir la aptitud física y una evaluación denominada Batería Evalúa para medir las habilidades cognitivas, los resultados indican que existe una fuerte coherencia entre ambas variables.

Hauser y Labin (2018) tuvieron como objetivo como influyen los elementos socioambientales en el desarrollo cognitivo de los infantes, fue de tipo cuantitativo con un diseño experimental, su muestra la conformaron 56 niños y niñas, el instrumento empleado fue una prueba de inteligencia de Wechsler-Cuarta Edición, los resultados indicaron que en gran medida el desarrollo socioambiental influiría en el desarrollo cognitivo de los infantes.

Limachi (2020) realizó un trabajo informativo en el cual plantea como objetivo fue determinar el desarrollo cognitivo en niños de preescolar, pertenece a un enfoque cuantitativo de diseño experimental, su población lo conformaron 21 niños, el instrumento empleado fue un test de Desarrollo Madurativo (PDM), los resultados dan a conocer que los infantes se encuentran en un 70% de su nivel de desarrollo cognitivo.

González et al. (2020) plantearon como objetivo fue determinar la relación del aspecto socioeconómico y desarrollo cognitivo en menores de 5 años, pertenece a un enfoque cuantitativo de diseño experimental, su población la conformaron 525 niños, el instrumento empleado fue una versión adaptada al español de las Escalas de Habilidades Infantiles de McCarthy (MSCA), concluyeron que el aspecto socioeconómico de los padres influye significativamente con el desarrollo cognitivo de los infantes.

Castro y Zuluaga (2019) tuvieron el objetivo de determinar cómo influye una segunda lengua sobre las funciones ejecutivas en relación al sexo de los infantes, tuvo enfoque fue cuantitativo cuasi experimental, la población lo conformaron 30 niños de 5 años, el instrumento empleado fue una evaluación neuropsicológica infantil (ENI), los resultados mostraron diferencias, las niñas muestran mejores

desempeños en memoria verbal y atención visual, mientras que los niños muestran mejores desempeños en memoria de trabajo.

Alesi et al. (2020) plantean en su investigación como objetivo determinar las habilidades previas de la alfabetización en infantes, su enfoque fue cuantitativo con diseño experimental, su población lo conformaron por 26 alumnos menores de 5 años, el instrumento empleado fue una prueba denominada batería italiana PRCR-2 para medir habilidades de alfabetización; así mismo se empleó una prueba denominada MABC-2 para medir la coordinación motora, se llegó a la conclusión que se necesita implementar actividades motoras cognitivas para mejorar la destreza de los infantes.

Cuali et al. (2017) su objetivo fue determinar mediante el EPI la mejora de aspectos verbales y psicolingüísticos, su enfoque fue cuantitativo, de diseño experimental, su población la conformaron 155 estudiantes, el instrumento aplicado fue un test de Illinois de Habilidades Psicolingüísticas, los resultados fueron que la estrategia aplicada incremento puntuaciones significativas en el área psicolingüística, concluyeron que los niños mejoran sus habilidades mediante programas aplicados. Cabe destacar a Muñoz (2016) tuvo como objetivo analizar si el tipo de retroalimentación afecta en el aspecto cognitivo, su enfoque fue de tipo cuantitativo con un diseño cuasiexperimental, su población fueron 155 alumnos, el instrumento aplicado fue una guía de observación, los resultados muestran que los niños que recibieron una adecuada retroalimentación presentan mayor desarrollo metacognitivo, concluyeron que no todo niño va mejorar su desarrollo metacognitivo por medio de una retroalimentación.

También Yadav y Chakraborty (2021) propusieron como objetivo de su investigación, analizar y determinar la obtención de habilidades para usar apps hechas para ellos, pertenecientes al enfoque cuantitativo, y con diseño experimental, para ello se usaron dos grupos de niños de 2 a 8 años, el instrumento usado fue una evaluación y ficha de observación, obteniendo como resultados que un 97% de los niños responden de manera positiva frente al diseño de recursos tecnológicos para mejorar diversas habilidades, por ello se concluye que las aplicaciones móviles o aplicaciones juegan un papel primordial en el desarrollo infantil, teniendo en cuenta la edad, así mismo los padres deben ser conscientes del tiempo de uso para no generar posibles adicciones a las tecnologías sociales.

Desde otro punto, Di Giacomo et al. (2017) plantearon como objetivo analizar la influencia digital en el desarrollo cognitivo, aplico enfoque cuantitativo experimental, la población lo conformaron 191 infantes, se aplicó el cuestionario y pruebas psicológicas, los resultados muestran que los niños mejoran sus habilidades verbales y visuales gracias al entorno digital, concluyeron que las habilidades digitales están relacionadas al desarrollo cognitivo.

Algo semejante ocurre con De Oliveira et al. (2019) su investigación tuvo como objetivo determinar si el programa influía en el área cognitiva, su enfoque fue de tipo cuantitativo y diseño experimental, su población lo conformaron 160 estudiantes, el instrumento empleado fue evaluaciones clínicas y pruebas escritas, sus resultados mostrados que los infantes completaron las actividades que muestran mejoras en el ámbito cognitivo.

Cirali & Kocak (2019) el dueto planteo el objetivo de determinar qué efectos produce la narración digital en la mejora de memoria visual y las destrezas de escritura en los infantes, su tipo de estudio fue cuantitativo experimental, su población la conformaron 59 sujetos, el instrumento empleado fue una prueba de Retención Visual de Benton, los resultados mostraron una mejora significativa en lo que conlleva la capacidad de memoria visual.

Fong & Ho (2017) formulan como objetivo determinar si las habilidades cognitivo lingüísticas establecidas en idiomas no chinos tienen relevancia para la adquisición de habilidades nuevas dentro del idioma chino, su enfoque fue cuantitativo de diseño experimental, su población la conformaron 105 alumnos, el instrumento empleado fue una prueba de habilidades lingüísticas, los resultados indican que las habilidades de memoria, vocabulario a excepción de las habilidades gramaticales contribuyen al desarrollo del idioma chino.

Herbein et al. (2018) realizan como objetivo de su investigación el alizar los efectos del entrenamiento sociales, fue de tipo cuantitativo experimental, su población lo conformaron 65 estudiantes, el instrumento empleado fue una evaluación de habilidades para hablar en público adaptada, los resultados mostraron efectos positivos después de una correcta estimulación y preparación en las habilidades para hablar en público en general, ello provocó que se generen términos de habilidades no verbales.

Cheon et al. (2018) plantearon como objetivo determinar el estado actual de las percepciones de los sujetos hacia el aprendizaje móvil en el proceso educativo, cuyo estudio fue de tipo experimental con una población de 117 estudiantes, aplicó la observación para evaluar a sus variables, las conclusiones obtenidas del artículo fue que el control del comportamiento influyó positivamente en su intención de adoptar el aprendizaje móvil con una totalidad del 100%.

Pérez y Hernández (2020) propusieron como objetivo crear un programa formativo interuniversitario, basado en el affective e-learning para desarrollar la competencia digital en los futuros docentes, con un enfoque mixto experimental aplicándose un pretest y un posttest, con un grupo de población de 109 participantes, el instrumento aplicado fue cuestionario ad-hoc conformado por 49 ítems, los resultados muestran diferencias primordiales en ambas evaluaciones de habilidades de la competencia digital, es por ello que affective e-learning ofrece un 99% de positividad.

Llor & Zambrano (2018) plantearon como objetivo demostrar cómo aplicando la virtualidad en el rubro educativo, esta se vuelve más interactiva y productiva, tuvieron un enfoque mixto de diseño experimental ya que la muestra fue aplicada a un grupo de 30 estudiantes, el instrumento que aplicaron un test mediante software educativo. Los resultados que hallaron gran relevancia el integrar de forma correcta las TIC's dentro del ámbito educativo, ya que ayuda en un 99% a integrarse en los procesos de enseñanza-aprendizaje, logrando mejor asimilación de contenidos.

Por otro lado tenemos a los antecedentes nacionales: Fuentes (2017) cuyo objetivo fue estudiar y analizar el nivel de habilidades cognitivas en el aprendizaje significativo, su enfoque fue de tipo cuantitativo y diseño experimental, su población la conformaron 110 menores, se aplicó una ficha de observación, arrojando como resultados que el 71,4% presenta un nivel bajo, mientras que el 12,4% se encuentra en un nivel óptimo, concluyeron que hay mayor porcentaje de niños que aún les falta desarrollar el aspecto cognitivo.

Arotinco (2018) el objetivo de su estudio fue conocer la conexión que hay entre las habilidades cognitivas y el aprendizaje cooperativo, fue de tipo cuantitativo con experimental, su población fue 34 sujetos, el instrumento aplicado fue la encuesta estructurada, los resultados muestran que el 47% se encuentra un porcentaje inadecuado, mientras que el 41,2% se encuentra en un nivel significativo y el 5,8%

se encuentra en un nivel correcto, concluyeron que ambos aprendizajes se relaciona directamente.

Por ende, Rengifo (2019) planteo como analizar en qué medida las estrategias virtuales influyen en el proceso de habilidades cognitivas, tuvo enfoque cuantitativo experimental, la población la conformaron 80 estudiantes, el instrumento aplicado fue la prueba de t student, los resultados obtenidos fueron que en un 95% influyen el uso de recursos, el estudio concluye que los niños desarrollan mayores habilidades al interactuar con diversos recursos.

Siendo Así Cruz et al. (2020) tuvo como objetivo de su informe de investigación desarrollar habilidades cognitivas de comprensión a temprana edad, el enfoque empleado fue cuantitativo experimental, cuya población estuvo conformada por 86 niños, aplicó como instrumento una prueba, obteniendo como síntesis que no existe una diferencia significativa en cuanto al nivel de habilidades previas a la comprensión o lectura entre ambos grupos.

De igual importancia Vásquez y Urquiza (2019) como objetivo plantearon conocer si hay relación entre recursos didácticos y habilidades cognitivas en el rendimiento educativo en niños de inicial, pertenecen a un enfoque fue cuantitativo, de diseño experimental, su población la conformaron 67 niños, su instrumento aplicado fue un cuestionario y un test para evaluar la variable, los resultados arrojaron que un 75% no hace uso de los recursos didácticos y seguido de un 15% y finalmente un)% si lo utiliza, concluyendo que la relación entre recursos didácticos y habilidades cognitivas resulta una problemática, ya que los docentes no hacen uso de esta estrategia, desvaneciendo una calidad educativa.

Choquichanca y Inga (2020) tuvieron el objetivo de determinar si hay relación entre las estrategias metodológicas que emplea el docente de análisis lector y el rendimiento escolar en infantes de san juan de Miraflores, su enfoque fue de tipo cuantitativo experimental, su muestra lo conformaron 150 estudiantes y 14 docentes, su instrumento empleado fue ficha de observación mediante el cual se evaluó las estrategias metodológicas empleadas en el aula y una encuesta para evaluar las estrategias metodológicas empleadas en una sesión; así mismo se empleó una prueba en los infantes para medir su rendimiento académico, los resultados de rendimiento académico muestran que el 28,6% se encuentra en un rango de inicio, el 35,7% de proceso y 35,7%, en un nivel de logro.

Zakharova et al. (2020) planteo como objetivo determinar el nivel de memoria y desarrollo de atención en infantes menores de 5 años, su enfoque fue cuantitativo de diseño experimental, su población la conformaron 146 niños, el instrumento empleado fue una prueba denominada (Pieron-Ruzer), sus resultados arrojaron que el 30,2% presentan un rango alto; el 59,8% presentan un nivel promedio; el 7,5% se encuentran en nivel por debajo del promedio y el 2,8% restante presenta en un nivel bajo de desarrollo cognitivo, concluyeron que hay gran relación en la habilidad de atención y la memoria.

Cosme et al. (2020) el objetivo de su artículo fue hallar el nivel esta habilidad en la educación de un nuevo idioma en estudiantes de esta comunidad de la selva del Perú. Fue de diseño experimental, participaron 157 estudiantes que hablaban español como segunda lengua estos fueron evaluados mediante una guía de observación. En los resultados se identificó que los niños se encontraban en el nivel inicial del desarrollo de su conciencia fonológica

Salas (2018) el objetivo fue promover la valoración del quechua de la zona a través de herramientas tecnológicas que se adecuen a las necesidades de los estudiantes. Tuvo un diseño experimental donde participaron ciudadanos cusqueños quienes respondieron a una encuesta elaborada por el autor. A través de la encuesta se identificó la problemática en torno a la poca valoración del idioma quechua y sus causas y las estrategias tecnológicas poco valoradas.

También Neyra (2020) Tuvo como objetivo analizar la interacción de habilidades y conocimientos para adaptarse a la virtualidad, su enfoque perteneció al diseño cuantitativo y tipo experimental, la población se conformó por 50 sujetos y se aplicó una guía de observación como instrumento, se obtuvo como resultado que más del 80% de individuos hace uso y tiene conocimiento de entornos digitales, en síntesis, él fue favorable ya que se hace uso correcto de las TIC.

Por otro lado, con respecto a las habilidades cognitivas Moore (2016) Menciona que las personas en primera instancia desconocen el existir de una habilidad, por lo cual se centra en la adquisición de información y cómo hacerlo, en una segunda instancia es donde recién se desarrolla la habilidad a través de la interacción constante, en síntesis, esta habilidad se logra volver independiente del conocimiento y es utilizada y aplicada por el individuo de forma fluida y autónoma.

En ese rubro, Rojas (2019) informa que la teoría de la habilidad cognitiva, es una teoría amplia e importante, que da a conocer cómo influye diversos contextos o factores internos como externos sobre diferentes procesos, estos que al unirse tiene como función producir el aprendizaje o conocimiento en los seres vivos, De tal forma que, cuando las habilidades cognitivas funcionan con normalidad, el recibimiento de información y el almacenamiento del conocimiento tiene resultados excelentes, por otra parte, cuando estos procesos cognitivos no se logran adecuadamente, se observan dificultades académicas, por ello si se busca desarrollar las habilidades cognitivas se hace uso de diversas estrategias como la lectura en niños, diferentes herramientas virtuales, etc.

De forma más resaltante Van der Fels et al. (2015) Mencionan que las habilidades cognitivas son ejercicios mentales primordiales para adquirir información o conocimiento a través del pensamiento, la interacción y la percepción de los sentidos. Por ello, los escritores describen diversos aspectos que representan a las habilidades cognitivas, entre ellas: funciones ejecutivas, el cual se describe como habilidades de orden superior que logran permitir el autocontrol en actos innecesarios; se presenta como una jerarquía de temas y cada una de ellas quiere de metas; atención, que se describe como la capacidad de darle prioridad y dejar otras en segundo plano.

Así mismo las Habilidades cognitivas básicas son primordiales para vivir en una sociedad indica , Young -suk (2016) ya que estas son las que permite a un individuo pensar, conocer , almacenar y procesar información, por ello la infancia es la mejor fase para desarrollar mediante diversos estímulos psicológicos o físicos, se debe de tener en claro que estas competencias no son innatas , estas habilidades son aprendidas a lo largo del crecimiento humano, es decir que pueden mejorar o ejercitarse con diferentes herramientas o estrategias que se recibe del entorno que lo rodea.

Al igual que, Garcia y Muñoz (2016) Que los recursos digitales en el área educativa, se considera una herramienta que cubre necesidades en los estudiantes, este término se emplea al hacer referencia del material o herramienta incluida en el proceso o desarrollo de un curso, que sirve de apoyo al desempeño planteado en el currículo nacional, logrando así objetivos educativos establecidos. Estos

materiales consisten en diversas herramientas con un formato digital, el cual puede incluir: vídeos, gif, audios, fotos entre otros.

De modo similar, Parra et al. (2018) dan a conocer que las herramientas virtuales son de apoyo en el proceso educativo, brindando mayor beneficio de aprendizaje significativo a los estudiantes, mediante la estrategia de las TIC los infantes podrán adaptarse a un mundo mejor con más oportunidades, por ello la adquisición de conocimiento se transforma en un proceso cognoscitivo de didáctica y estratégica, ya que en vez de sólo memorizar el niño lo lleva a cabo.

Con respecto a sus dimensiones, Young-Suk (2016) menciona que las diversas habilidades cognitivas se dividen en dos categorías las cuales son: habilidades cognitivas básicas y habilidades del lenguaje oral. La dimensión habilidades cognitivas básicas: según Young-Suk (2016) menciona que son los procesos mentales del ser humano mediante el cual logra procesar información a través de los sentidos, permitiéndole así comprender el mundo y tomar decisiones. Así mismo Miller (2019) menciona que las habilidades básicas en los más pequeños se desarrollan de una forma rápida durante sus primeros años de vida, ello se debe a su curiosidad el cual le permite estimular sus habilidades de pensamiento y creatividad. De igual forma Rapallini y Rustichini (2019) Mencionan que las habilidades cognitivas básicas son primordiales en el desarrollo del individuo ya que ellos permiten un desarrollo adecuado, el individuo en su día a día va adquiriendo información a través de los sentidos los cuales se convierten en experiencias sensoriales, a su vez desarrolla la atención mediante el cual captará toda información que perciba y finalmente desarrolla la memoria en el cual almacenará toda la información obtenida. Así mismo Meneses (2019) se hace referencia a las habilidades cognitivas se caracteriza por ser un espacio complejo de cada individuo o ser vivo, estas son destrezas y procesos que cada persona hace uso para alcanzar una meta u objetivo, facilitando así la información obtenida de su entorno para hacer uso de ella en cualquier situación o resolución de problema que lo requiera. coincidiendo con lo expuesto anteriormente, Madruga (2019) da a conocer que son los procesos básicos que posee todo ser vivo, para enriquecer sus conocimientos, en el caso de las personas las habilidades pueden ser desarrolladas a través de diferentes formas y estrategias en este caso en las aulas de clase que

es lo más cercano para estimularlo desde pequeños, Es por ello que diversos autores coinciden que es parte de un indicador mental el cual puede incrementar con el tiempo.

Por lo tanto, la segunda dimensión, habilidades del lenguaje oral: las habilidades básicas de los infantes se centran en el vocabulario es decir en la capacidad de comunicarse verbalmente y el conocimiento gramatical; ello permite al niño representar palabras o frases ya sea en una conversación o una situación determinada, seguidamente el niño desarrollará la capacidad de comprender los símbolos verbales y finalmente lograra aplicarlas en su comunicación oral y escrito (Young-Suk, 2016). En otro punto de vista, el vocabulario y la producción de texto desarrollados desde la infancia, permite al ser humano el desarrollo de habilidades de lenguaje tales como: escuchar, leer, hablar y escribir; permitiendo así mejorar los procesos cognitivos y comunicativos (Arias et al. 2016). De igual forma al hablar del lenguaje oral vigotsky reconoce que el lenguaje oral es producto de la interacción social o medio de diálogo que rodea al niño con pensamiento independiente, cabe destacar el lenguaje egocéntrico y el externo donde el niño habla consigo mismo en voz alta para lograr o controlar diversas acciones. (Peña, 2018). Por otra parte, Uribe et al. (2019) Menciona que el desarrollo del lenguaje se considera como un proceso cognitivo y social que permite al ser humano comunicarse, esta capacidad se desarrolla desde los primeros meses de nacimiento hasta los cinco años, enfocándose en la adquisición de las formas lingüísticas y de sus contenidos. El desarrollo del lenguaje se encuentra asociado a la madurez cerebral del niño y al contexto socio familiar en el que se esté desarrollando. Al mismo tiempo Luna et al. (2019) menciona que El lenguaje oral se da como un acto de autonomía, donde el niño aprende los balbuceos mediante actividades lúdicas o con orientación de su entorno social, como respuesta de su constante participación o interacción en situaciones familiares, sigue la expresión de sus deseos o necesidad, asimismo la narración de experiencias simples se desarrolla entre el primer ciclo de la educación básica.

Así mismo, el enfoque de la investigación se basa en la teoría cognitiva del aprendizaje y la teoría constructivista, por su parte la teoría cognitiva se basa en la construcción de un conocimiento en base al medio que rodea al individuo mediante

una interacción activa y significativa, así la adquisición de aprendizaje se convierte en un desarrollo cognoscitivo y deja de ser un básico ejercicio de memoria. Algunos de estos procesos son los siguientes: observar, formar conceptos sobre el entorno y categorizar (Mcdonald, 2017).

Con respecto a, un tema central en las habilidades cognitivas, son las diversas teorías de Jean Piaget y Vigotsky, los cuales plantean que el estudiante aprender por medio de la interacción o experiencia, es por ello que en la actualidad se considera diversas herramientas a distancia para que se lleve con satisfacción y significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando diversas habilidades cognitivas desde casa (Aynuado, 2017).

En relación, a lo expuesto, la teoría del aprendizaje cognitivo da a conocer la importancia de dos factores externos e internos que tiene el individuo sobre el pensamiento y los diversos ejercicios mentales, los cuales al ser enlazados permiten crear el conocimiento, de esta forma cuando los procesos cognitivos se encuentran funcionando adecuadamente se da la adquisición y el almacenamiento de forma correcta, pero cuando fallan los procesos cognitivos se logra observar retrasos en el aprendizaje (De Oliveira et al. 2019).

Alusivo al enfoque teórico, fue admisible ya que afirma que el desarrollo cognitivo significativo, se da a través de la experiencia y manipulación generando nuevos aprendizajes en base a conocimientos previos y su nexos con el entorno que lo rodea generando así un cambio o mejora en el estudiante (Ausubel, 1938).

Por lo mismo, al hablar de teoría cognitivista, se hace referencia al enfoque epistemológico el cual explica el aprendizaje por fases o génesis, dicho conocimiento se da a través de la experiencia desde objetos con los que interactúa un niño hasta acciones que decide aplicar, dicho proceso se da desde menor complejidad en avance a la dificultad en el que la conciencia como la complejidad de juicio tienden a responder satisfactoriamente (Barrios, 2018).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La investigación propuesta es aplicada, ya que se busca resolver un problema práctico, determinado que afecta a una o más personas, teniendo gran impacto en la sociedad (Lerma, 2018). teniendo por objetivo dar solución a una dificultad específica, Así mismo la aplicación se basa en la consolidación y conocimiento de la investigación, para crear diferentes herramientas o medios así cubrir necesidades, por ello se busca cambiar o mejorar la variable en la que se trabaja.

El estudio planteado se centró en un enfoque cuantitativo, por esta razón se realizó la recolección de datos para corroborar la hipótesis mediante medición numérica (evaluación), por lo tanto, se logra comprobar diferentes conceptos teóricos y establecer patrones de comportamiento (Ramos, 2018).

Diseño de investigación

En el presente estudio se aplicó un diseño experimental Münch & Ángeles (2018) ya que es un proceso en la que se somete a la variable independiente, (recursos digitales E-Learning), sea dirigida y guiada a objeto de la hipótesis de la presente investigación, y así atender las causas o cambios que puedan ocurrir sobre la variable dependiente (habilidades cognitivas en el área de comunicación)

La presente investigación, pertenece a un diseño Pre -Experimental, al respecto, Hernández et al. (2018) indica que estudia o evalúa las consecuencias que puede producir la variable independiente sobre las habilidades cognitivas, así mismo, esta se trabaja en un único grupo de población.

3.2 Variables y operacionalización

Definición conceptual:

Las habilidades cognitivas son ejercicios mentales que realiza el ser humano con la finalidad de procesar y recibir información a través de los sentidos para así generar una base de conocimientos que le permita razonar, comprender ideas, pensar, resolver problemas y aprender en base a la experiencia (Wang et al. 2020).

Definición operacional:

Se define como los procesos de pensamiento que permite al ser humano, ser una persona funcional, está dividido en dos dimensiones que son habilidades cognitivas básicas y habilidades del lenguaje oral, cada una de las dimensiones cuenta con dos indicadores las mismas que serán medidas mediante la evaluación. (Young-Suk, 2016).

En el presente estudio encontramos dos dimensiones que son medidas en la variable de estudio.

Habilidades cognitivas básicas: Son los procesos mentales del ser humano mediante el cual logra procesar información a través de los sentidos, permitiéndole así comprender el mundo y tomar decisiones (Young-Suk, 2016).

Habilidades del lenguaje: Las habilidades básicas en los infantes se centran en el léxico es decir en la capacidad de comunicarse verbalmente y el conocimiento gramatical; ello permite al niño representar palabras o frases ya sea en una conversación o una situación determinada, seguidamente el niño desarrollará la capacidad de comprender los símbolos verbales y finalmente lograra aplicarlas en su comunicación oral y escrito (Young-Suk, 2016).

Indicadores:

Habilidades cognitivas básicas:

- Memoria de trabajo
- Comprensión auditiva

Habilidades del lenguaje oral:

- Expresión oral
- Vocabulario

Escala de medición:

El presente estudio trabajó con una escala ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Hernández et al. (2018) nos dice que: “se define como población al grupo de personas y componentes, los cuales cumplen características definidas para un estudio”. La población en este estudio está constituida por 26 infantes de 5 años de Comas.

Muestra

Hernández et al. (2018) nos dice: “La muestra está dentro de la población lo cual se define como un subconjunto, que se llevará a cabo la investigación”. La muestra fue conformada por 26 infantes de 5 años de Comas.

Tabla 1

Muestras de estudiantes de 5 años de Lima.

Grupo metodológico	Género		Rango promedio
	Masculino	Femenino	
Experimental	50%	50%	4 - 5

Fuente: Elaboración propia

Muestreo

Según Arias (2018) nos expone que: "El muestreo no probabilístico es aquel que es utilizado en forma efectiva, por lo cual se llega a la conclusión que este no se efectúa bajo normas probabilísticas de selección".

Criterios de exclusión:

- Alumnos con mayores de 5 años.
- Alumnos con dificultad de aprendizaje.
- Alumnos que no cuenten con dispositivos digitales

Criterios de inclusión:

- Alumnos de educación inicial.
- con una edad promedio de edad de 4 a 5 años
- Alumnos sin características de un bajo nivel de aprendizaje.
- Alumnos que cuenten con servicio a internet y dispositivos digitales.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En esta investigación, se optó por aplicar la técnica de evaluación, para medir la variable de estudio dependiente en cada infante, El instrumento que se aplicó fue una prueba que consta de 20 ítems, con un tiempo promedio de 20 minutos, fue de tipo politómica y se encuentra clasificado de la siguiente manera: “logró= 2”; “Avance= 1”; inicio= 0”.

Referente a la validación del instrumento fue acorde al estudio así mismo se corroboró por la experiencia de cinco profesionales en educación, tanto temáticos como metodólogos para revisar la coherencia de la variable, en ella se confirma que el instrumento fue oportuno y congruente, para medir la variable de estudio, a través de este se obtuvo una calificación de 100% de confirmación.

Tabla 2

Validez del instrumento evaluación de habilidades cognitivas en el área de comunicación.

Juez experto	Porcentaje de aprobación
1	100%
2	100%
3	100%
4	100%
5	100%

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la confiabilidad se aplicó el instrumento a 10 niños de 5 años, se empleó la fórmula de Alfa de cronbach y se logró un índice de 0.78239169, que establece que el instrumento es veraz.

Tabla 3

Confiabilidad del instrumento de prueba de habilidades cognitivas en el área de comunicación.

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.78239169	20

Fuente: Base de datos de la investigación

3.5. Procedimientos

En cuanto a la realización de esta investigación se solicitó el permiso a través de una carta de presentación a hacia la directora y cada tutor, la cual fue admitida de forma virtual, debido a la coyuntura que se vive en la actualidad. De igual forma se coordinó con la docente de aula por medio de llamadas telefónica y redes sociales para hacer de conocimiento del programa “jugando aprender” estableciendo horarios para las actividades, que se llevó acabo en un aula de 5 años del centro educativo “SAN JOSE DE COMAS”, ello se realizó durante los meses de octubre y noviembre, el cronograma consto de 40 actividades lúdicas que se efectuó por medio de la plataforma zoom, dichas actividades se realizaron en un tiempo estimado de 30 minutos. por medio de las sesiones planteadas se reforzo el desarrollo de habilidades cognitivas, con estrategias individuales y grupales. Por lo tanto, se tomó en cuenta los saberes previos, partiendo de ello se dieron indicaciones pertinentes para iniciar el programa con los infantes.

El programa “jugando a aprender” se fundamentó en las diversas teorías de Jean Piaget y Vigotsky, los cuales plantean que el estudiante capta información por medio de la interacción, manipulación o experiencia, por medio de diferentes herramientas de aprendizaje. Por ello el adulto o mediador debe de respetar el contexto, edad y ritmo de aprendizaje, ello permitirá incrementar su rendimiento académico. Así mismo se considera pertinente tener en cuenta diversas estrategias para una educación remota o a distancia para que se lleve con satisfacción y significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollando diversas habilidades cognitivas desde la comodidad de sus hogares brindándoles seguridad ante esta pandemia (Aynuado y Peralta 2017).

En cuanto al desarrollo del programa “jugando a aprender” se implementaron diversos entornos virtuales, partiendo del programa base power point para la creación de las actividades realizadas durante la ejecución. Una de las actividades desarrollar fue “lectura de pictogramas”, el cual se trabajó mediante el recurso digital zoom, para ello se utilizó la plataforma wordwall, mediante las actividades que ofrece esta plataforma se logra que los niños interactuaran e intercambiaran ideas desarrollando así su comprensión de texto.

Con respecto a la actividad “nos convertimos en oradores”, se partió de los gustos y preferencias de los estudiantes para fomentar el diálogo fluido, posterior a ello se presentó una maqueta de cuentos, el cual fue elaborado en un power point, en esta actividad los niños lograron el propósito planteado, trabajando en parejas, ya que tuvieron que observar imágenes y unir ideas, permitiendo que los niños mejoren su vocabulario y expresión al compartir con el aula virtual su cuento creado.

En cuanto a la actividad “sonidos onomatopéyicos” se buscó reforzar la comprensión auditiva, mediante el uso del programa digital coquitos, juegos educativos, el cual el estudiante tenía que escuchar y marcar el objeto correspondiente al sonido reproducido, es ahí donde se da la interacción del infante con el material de apoyo brindando así una calidad educativa de manera interactiva y significativa.

Al concluir las sesiones se tomó la aplicación de la prueba de medición del aprendizaje de habilidades cognitivas en el área de comunicación.

3.6. Método de análisis de datos

Durante la investigación para el análisis de los datos numéricos, se utilizó la aplicación del de datos de Excel 2016 ya que permitió recolectar información, Así mismo la aplicación estadística SPSS Statistics 26, el cual procesa los resultados numéricos y mide los rangos o niveles de fiabilidad del instrumento, también se empleó para obtener respuestas descriptivas y deducibles para su delegación en gráficos de barras y tablas de frecuencia.

3.7. Aspectos éticos

Para el desarrollo del estudio se tuvieron en cuenta los aspectos éticos del anonimato, que se rige por medio de un marco legal, el cual protege en todos los sentidos al centro escolar, de igual forma se trabaja por medio del anonimato con los estudiantes. Finalmente, toda información seleccionada fue mencionada con sus respectivos autores relacionados a nuestro tema según lineamientos APA.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos.

Variable: habilidades cognitivas en el área de comunicación

Tabla 4

Frecuencias y porcentajes de la variable habilidades cognitivas en el área de comunicación de infantes de 5 años en la medición pretest y postest.

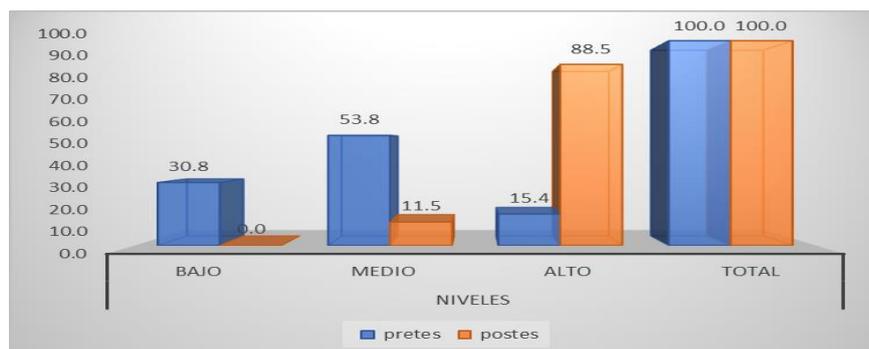
Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	8	30.8	0	0
Medio	14	53.8	3	11.5
Alto	4	15.4	23	88.5

Nota: Esta tabla muestra la (f) = frecuencia y (%) = porcentaje de la variable habilidades cognitivas en el área de comunicación.

La Tabla 4: Presenta que al principio de la investigación (pretest), se observó que una mínima cantidad de la población se encuentra en una puntuación baja con un 30.8 %, mientras que el 53.8 % de la muestra representa el nivel medio y una minoría del 15.4% presenta un nivel alto. En cuanto a la evaluación que se tomó luego de la ejecución del programa “**jugando a aprender**”, en el (postest) se encontró que el 88% representa un gran número de estudiantes que alcanzó un nivel alto.

Figura 1

Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la variable habilidades cognitivas en el área de comunicación en infantes de 5 años del nivel inicial.



Nota: (%) = porcentaje.

Dimensión 1: Habilidades cognitivas básicas

Tabla 5

Frecuencias y porcentajes de la dimensión habilidades cognitivas básica en el área de comunicación de infantes de 5 años en la medición pretest y postest.

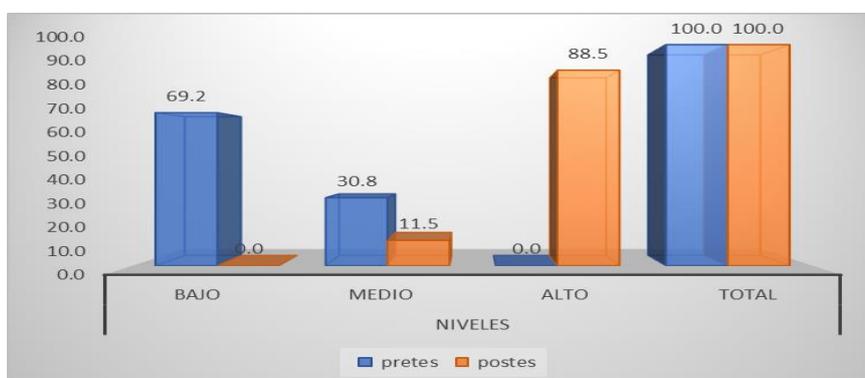
Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	18	69.2	0	0
Medio	8	30.8	3	11.5
Alto	0	0	23	88.5

Nota: Esta tabla muestra la (f) = frecuencia y (%) = porcentaje de la dimensión habilidades cognitivas básicas.

La Tabla 5: Se observa que durante la evaluación (pretest), se evidencio que un gran número de los infantes se encuentra en un nivel bajo con un 69.2 %, mostrando dificultades de comprensión y memoria, mientras que una minoría del 30.8 % de la muestra representa el nivel medio. Referente a la evaluación que se dio luego de la aplicación del programa, **“jugando a aprender”** (postest) se encontró que el 88.5% representa la mayoría de estudiantes que alcanzó un nivel alto.

Figura 2

Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la Dimensión de habilidades cognitivas básicas de estudiantes de 5 años del nivel inicial.



Nota: (%) = porcentaje.

Dimensión 2: Habilidades cognitivas del lenguaje oral

Tabla 6

Frecuencias y porcentajes de la dimensión habilidades cognitivas del lenguaje oral de infantes de 5 años en la medición pretest y postest.

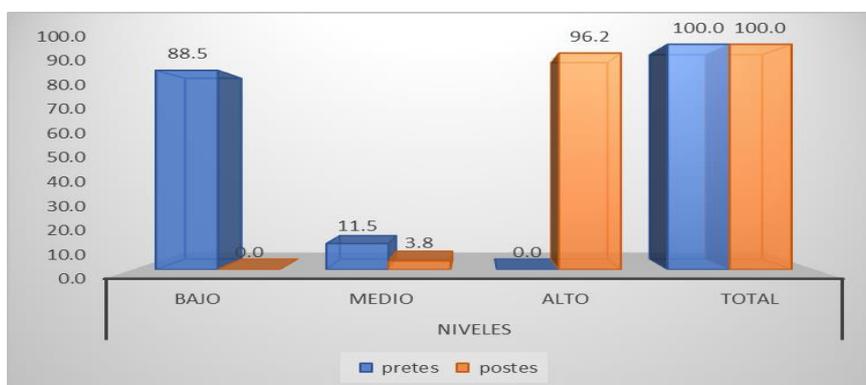
Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	23	88.5	0	0
Medio	3	11.5	1	3.8
Alto	0	0	25	96.2

Nota: Esta tabla muestra la (f) = frecuencia y (%) = porcentaje de la dimensión habilidades cognitivas del lenguaje oral.

La Tabla 6: Presenta que al inicio del estudio (pretest), se observó que un gran número de la población se encontraban en un nivel bajo con un 88.5%, mostrando dificultades de expresión oral y fonológica, mientras que una minoría del 11.5 % de la muestra representa el nivel medio. Después de la ejecución del programa “**jugando a aprender**” (postest) se encontró que el 96.2 % representa la mayoría de estudiantes que alcanzó un nivel alto.

Figura 3

Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la dimensión habilidades cognitivas del lenguaje oral en niños de 5 años del nivel inicial.



Nota: (%) = porcentaje.

4.2. Resultados inferenciales.

Contraste de hipótesis general: Habilidades cognitivas en el área de comunicación

Hipótesis:

H_i = El uso de recursos digitales E-Learning influye significativamente sobre el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021.

H_o = El uso de recursos digitales E-Learning no influye significativamente sobre el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021.

Regla de decisión:

Acierto: 95%

Error: 5% (sig.)

$p - valor < 0.05$ = aceptamos la hipótesis alterna (h_i).

$p - valor > 0.05$ = aceptamos la hipótesis nula (h_o).

Tabla 7

Rangos y empates de la comparación pretest y posttest de la variable habilidades cognitivas en el área de comunicación.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PosVAR - PreVAR	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	26 ^b	13.50	351.00
	Empates	0 ^c		
	Total	26		

Nota: Esta tabla muestra los rangos positivos, negativos y empates obtenidos en la comparación de un pretest y posttest de la variable.

Tabla 8

Comparación de pretest y postest de la variable habilidades cognitivas en el área de comunicación.

	posVAR - PreVAR
Z	-4,460 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

Nota: $Mdn_{(pretest)} = 24,00$; $Mdn_{(postest)} = 35,00$.

Interpretación:

La tabla 7, detalla gran puntuación de rangos positivos en los infantes de 5 años. A su vez, no existieron empates unitarios, Así mismo la significancia o p-valor es menor a 0.05, por lo cual, se admite la hipótesis alterna.

Contraste de hipótesis específica 1: Habilidades cognitivas básicas

Hipótesis:

H_i = El uso de recursos digitales E-Learning tiene un efecto positivo en las habilidades cognitivas básicas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021

H_o = El uso de recursos digitales E-Learning no tiene efecto positivo sobre el desarrollo de habilidades cognitivas básicas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021.

Regla de decisión:

Acierto: 95%

Error: 5% (sig.)

$p - valor < 0.05$ = aceptamos la hipótesis alterna (h_i).

$p - valor > 0.05$ = aceptamos la hipótesis nula (h_o).

Tabla 9

Rangos y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión habilidades cognitivas básicas.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
posVAR - PreVAR			
Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
Rangos positivos	25 ^b	13.00	325.00
Empates	1 ^c		
Total	26		

Nota: Esta tabla muestra los rangos positivos, negativos y empates obtenidos en la comparación de un pretest y postest de la dimensión 1.

Tabla 10

Comparación de pretest y postest de la dimensión habilidades cognitivas básicas.

	posVAR - PreVAR
Z	-4,377 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

Nota: $Mdn_{(pretest)} = 24,00$; $Mdn_{(postest)} = 35,00$.

Interpretación:

La tabla 9, detalla gran puntuación de rangos positivos en los infantes de 5 años. A su vez, existió empates unitarios, Así mismo la significancia o p-valor es menor a 0.05, por lo cual, se admite la hipótesis alterna.

Contraste de hipótesis específica 2: Habilidades del lenguaje oral

Hipótesis:

H_i =El uso de recursos digitales E-Learning tiene un efecto positivo en las habilidades cognitivas del lenguaje oral en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021.

H_o = El uso de recursos digitales E-Learning no tiene efecto positivo sobre las habilidades cognitivas del lenguaje oral en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021.

Regla de decisión:

Acierto: 95%

Error: 5% (sig.)

p – valor < 0.05 = aceptamos la hipótesis alterna (hi).**p – valor** > 0.05 = aceptamos la hipótesis nula (ho).**Tabla 11***Rangos y empates de la comparación pretest y postest de la dimensión habilidades del lenguaje oral.*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
posVAR - PreVAR	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	26 ^b	13.50	351.00
	Empates	0 ^c		
	Total	26		

Nota: Esta tabla muestra los rangos positivos, negativos y empates obtenidos en la comparación de un pretest y postest de la dimensión 2.

Tabla 12*Comparación de pretest y postest de la dimensión habilidades del lenguaje oral.*

	posVAR - PreVAR
Z	-4,463 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

Nota: Mdn (pretest) = 24,00; Mdn (postest) = 35,00.

Interpretación:

La tabla 11, detalla gran puntuación de rangos positivos en los infantes de 5 años. A su vez, no existieron empates unitarios, Así mismo la significancia o p-valor es menor a 0.05, por lo cual, se admite la hipótesis alterna.

V. DISCUSIÓN

Con respecto a la hipótesis general, habilidades cognitivas en el área de comunicación, se determinó que el desarrollo cognitivo basado en recursos digitales E-learning, influyen significativamente en el aprendizaje, así mismo, en los resultados inferenciales los infantes mostraron que no existen rangos negativos y que el 100% de estudiantes obtuvieron rangos positivos, admitiendo la hipótesis alterna ($\text{sig}=,000$, $p <0.005$). Así mismo, en los resultados descriptivos se observó que en la evaluación de inicio pretest más un 30% se hallaba en un nivel bajo, mientras que el 53.8% en un nivel medio, luego de la aplicación del programa “jugando a aprender” y en la evaluación del posttest, más del 88% de niños se posicionaron en un nivel alto.

Diversos autores en sus estudios reportaron coincidencias, en ellos se evidenció influencia favorable en el aprendizaje basado en recursos digitales E-learning, causando efectos positivos en el incremento cognitivo del niño. Pérez et al. (2020) Confirma que las herramientas virtuales tienen gran significancia, para mejorar el proceso de aprendizaje mediante recursos digitales permitiendo la pluralización en la educación. así mismo, Rengifo (2019) afirma que el uso de recursos digitales en niños tiene una influencia positiva, ya que los infantes logran desarrollar habilidades al interactuar con herramientas tecnológicas. De igual forma el desarrollo cognitivo basado en recursos digitales E-learning, como base del programa “Jugando a aprender”, se realizó de manera significativa el aprendizaje en el área de comunicación, mediante diversas sesiones como juegos de memoria, creaciones de cuentos y lectura de pictogramas.

Referente al tema teórico, se acepta la teoría cognitivista de Piaget (1982) porque el desarrollo cognitivo en niños se da de forma natural respetando tiempos, ritmos y etapas, por lo tanto, los estudiantes que fueron participes de este estudio, desarrollaron mejoras en su rendimiento educativo, desarrollando así su cognición a través de la interacción con diferentes recursos digitales e intercambiando ideas entre ellos, generando logros en las actividades que trabajaron.

En cuanto a la hipótesis específica, habilidades cognitivas básicas, se determinó que el desarrollo de habilidades acompañado de recursos digitales E-learning, tuvieron un efecto positivo, evidenciando mejoras significativas en su adquisición de habilidades básicas en el área de comunicación, por lo tanto, en los resultados inferenciales los infantes mostraron que no existe rangos negativos y que el 100% de infantes obtuvieron rangos positivos, confirmando así la hipótesis alterna ($\text{sig}=,000, p <0.005$). Así mismo, en los resultados descriptivos se evidencio que en la evaluación del pretest más del 69.2% se encontraban en un nivel bajo y el 30.8% en un nivel medio, posterior al desarrollo del programa “jugando a aprender” y la evaluación de medición de postest, el 89% de estudiantes que obtuvieron un nivel alto, demostrando empeño en cuanto a comprensión auditiva, comprensión de texto y memoria.

Otros análisis coinciden con resultados similares, por ello hacen mención que las herramientas digitalizadas son primordiales en la actualidad para el desarrollo cognitivo. Di Giacomo et al. (2017) Respalda que las herramientas digitales están relacionadas con el desarrollo cognitivo, puesto que los niños mejoran sus habilidades verbales y visuales gracias al entorno digital. Algo semejante ocurre con De Oliveira et al. 2019), manifiesta que los infantes que están en constante interacción con diversos programas digitales desarrollan de forma asertiva su área cognitiva. Así mismo el desarrollo de habilidades cognitivas básicas mediante entornos digitales, teniendo en cuenta el programa “Jugando a aprender”, tuvo un efecto positivo en el aprendizaje del área de comunicación, ya que se lograron desarrollar con éxito los indicadores de comprensión de texto, comprensión auditiva y memoria de trabajo.

Alusivo a la visión teórica, fue admisible ya que da a conocer, que el desarrollo cognitivo significativo, se da a través de la experiencia y manipulación generando nuevos aprendizajes en base a conocimientos previos y su nexos con el entorno que lo rodea generando mejoras en el sujeto (Ausubel, 1938). Por ello se evidencia modificaciones positivas en su desarrollo cognitivo y rendimiento educativo, a través de la interacción de los infantes con el programa basado en herramientas digitales generando logros en las actividades.

En cuanto a la hipótesis específicas habilidades del lenguaje oral, los resultados evidenciaron que hay diferencias positivas ya que el 100% de infantes obtuvieron cambios positivos ($\text{sig}=,000$, $p <0.005$), por lo cual, se admite la hipótesis alterna, por ello se evidencia que el desarrollo de habilidades lingüales basado en recursos o herramientas digitales mejoró la dimensión de habilidades del lenguaje oral. En los descriptivos se observó que la evaluación de medición del pretest más del 88.5 % se posicionaban en un rango bajo mientras que el 11.5% en una puntuación de medio, posterior a la aplicación del programa “jugando a aprender” y la evaluación de medición de posttest se apreció que más del 96% de infantes tuvieron un nivel alto, desarrollando la expresión oral, su conciencia fonológica y el vocabulario.

Estos resultados presentan similitudes, con otros escritores en sus estudios experimentales, por ello asumen que los recursos digitales o la enseñanza basada en entornos virtuales benefician el proceso educativo. Cirali & Kocak (2019) afirman que las habilidades de escritura y expresión son primordiales en el aprendizaje del menor, por ello indica que las narraciones digitales fortalecen el coeficiente intelectual del infante, mostrando mejoras en su lenguaje. También Cualí et al. (2017) asegura que la aplicación de programas digitales incrementa puntuaciones significativas en el área psicolingüística, beneficiando al infante en su desarrollo educacional. Por último, el aprendizaje de la locución basado en recursos digitales teniendo como base el programa “jugando a aprender”, obtuvo un efecto positivo en los temas de vocabulario, expresión oral y conciencia fonológica de la dimensión habilidades del lenguaje oral, debido a los siguientes factores como el diálogo fluido, el ser orador y finalmente el intercambio de ideas.

Con respecto al enfoque teórico, fue admisible ya que indica que el conocimiento por interacción y socialización tiene una influencia positiva en el proceso del desarrollo de habilidades de expresión o del lenguaje oral, a través de recursos o estrategias que apliquen para la obtención de un aprendizaje significativo (Vigotsky, 1978). Por lo tanto, esta teoría generó modificaciones beneficiosas para el niño o niña.

VI. CONCLUSIONES

- 1.** En relación a la hipótesis general sobre habilidades cognitivas en el área de comunicación, se concluyó que existen diferencias importantes, en la evaluación de pretest y posttest ($\text{sig}=,000$, $p <0.005$), evidenciando así resultados óptimos con un incremento de un 0% al 86% de la totalidad de los infantes, colocándolos en el nivel alto, el cual permitió comprobar efectos positivos en las dimensiones: a) habilidades cognitivas básicas, b) habilidades del lenguaje oral. En consecuencia, se admitió la hipótesis alterna que confirma el incremento de habilidades cognitivas luego de aplicar el programa “jugando a aprender”.
- 2.** En cuestión a la hipótesis específica habilidades cognitivas básicas, se demostró diferencias alcanzadas en la pre evaluación y post evaluación ($\text{sig}=,000$, $p <0.005$), revelando resultados positivos, que incremento de 0% a un 89% de totalidad de estudiantes, obteniendo así un nivel alto, por ello se confirma la hipótesis alterna que permitió el progreso de la primera dimensión, con respecto a la investigación, después de llevar a cabo el programa “jugando a aprender”.
- 3.** Con respecto a la hipótesis específica habilidades del lenguaje oral, se evidenció resultados positivos en la medición del pretest y posttest ($\text{sig}=,000$, $p <0.005$), obteniendo así un incrementó de un 0% al 96 % posicionando a los estudiantes en un nivel alto, por ende, se afirma la hipótesis alterna que permitió la modificación de la segunda dimensión, con respecto a la investigación, luego de la ejecución del programa denominado “jugando a aprender”.

VII. RECOMENDACIONES

- 1.** Referente a estrategias metodológicas, se aconseja que los docentes dirijan la enseñanza a través de entornos digitales, con el objetivo de que el niño o niña tenga una enseñanza de calidad. Así mismo lograr la adaptación con la tecnología y a futuro ser un sujeto competitivo en un mundo globalizado.
- 2.** Concerniente a la investigación se sugiere desarrollar e incrementar estudios de diseño experimentales elaborados en distintos idiomas, se busca que estos sean adaptados para el nivel de preescolar y sirvan como guía para investigaciones futuras. En cuanto a los instrumentos se propone una elaboración que respete la edad y el contexto del infante teniendo en cuenta la finalidad del investigador, generando confiabilidad para obtener resultados exitosos.
- 3.** En relación a la pedagogía, es primordial que los educadores estén en constante innovación al momento de brindar conocimiento teniendo en cuenta recursos o herramientas digitales para facilitar un pleno desarrollo cognitivo y asegurar un aprendizaje exitoso.

REFERENCIAS

- Albornoz, E., y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. *Centro desarrollo infantil Nuevos Horizontes*, 8(4), 40-42.
<http://rus.ucf.edu.cu/>
- Alesi, M. (2020). Diferenciación motora y habilidades cognitivas en la edad preescolar. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 19(1), 50-59.
<https://doi.org/10.6018/cpd>
- Andreopoulou, P., y Moustakas L. (2019). Mejora de habilidades y aprendizaje lúdico. *ResearchGate*, 3, 61-62.
<https://doi.org/10.32591/coas.ojer.0301.03025a>
- Arias, M. (2016) Desarrollo de habilidades del lenguaje, *a través de la producción de texto. Educación y Ciencia*, 19, 13-14.
<https://doi.org/10.19053/01207105.7764>
- Arotinco, A. (2018). *Aprendizaje cooperativo y habilidades cognitivas en comprensión lectora de estudiantes en la Institución Educativa N° 38459. Apongo*. [Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/37577>
- Barrios, B. (2018). La epistemología genética de Jean Piaget. *ResearchGate*, 4, 151-152.
https://www.researchgate.net/publication/329731394_La_epistemologia_genetica_de_Jean_Piaget
- Escobar, P. (2018). Desempeño cognitivo de atención y memoria de trabajo, en niños y niñas, en etapa escolar. [Tesis de grado, Universidad Unam].
<https://cuved.unam.mx/divulgacion/index.php/CPMDP/XIICPPUNAM2018/about>

- Cárdenas, S. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Innovación educativa*, 7, 49-50. http://portal.perueduca.edu.pe/modulos/m_pancho/
- Castro, M., y Zuluaga, B. (2019). Evaluación de atención, memoria y flexibilidad cognitiva en niños bilingües. *Educación y Educadores*. *Educación y educadores*, 22, 96-97. <https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.2.1>
- Choquichanca, R., y Inga, M. (2020). Estrategias metodológicas docentes en comprensión lectora y rendimiento académico en el área de Comunicación. *Desde el sur*, 12, 485-486. <https://doi.org/10.21142/DES-1202-2020-0027>
- Cirali, H., & Kocak, Y. (2019). Computers & Education The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education. Informática y educación*, 94, 298-299. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>
- Cosme, L. (2020). Conciencia fonológica en segunda lengua en niñas y niños Shipibo-Conibo de Yarinacocha, Ucayali. *Revista Científica de Kolpa*, 1(2), 10-12. <http://dx.doi.org/10.47258/rceke.v1i2.8>.
- Cueli, M. (2017). Eficacia del programa informatizado EPI.com para la mejora de la comprensión y la expresión de estudiantes entre 3 y 6 años. *Psicodidáctica*, 22, 128-129. <http://dx.doi.org/10.1016/j.psicod.2017.05.008>
- De Oliveira, C. (2019). Program for the Neuropsychological Stimulation of Cognition in Students: Impact, 32 Effectiveness, and Transfer Effects on Student Cognitive Performance. *Frontiers sychology*, 10, 200-201. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01784>

- Di Giacomo, D. (2017). Digital Learning as Enhanced Learning Processing? Cognitive Evidence for New insight of Smart Learning. *Frontiers in psychology*, 8, 5-6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01329>
- Escobar, B. (2018). Desempeño cognitivo de atención y memoria de trabajo, en niños y niñas, en etapa escolar. *Revista virtual* <https://cuved.unam.mx/divulgacion/index.php/CPMDP/XIICPPUNAM2018/about>
- Ferroni, M. (2019). Perfiles cognitivos de niños de nivel socioeconómico bajo con dificultades en la velocidad lectora: análisis de los resultados de una intervención. *Interdisciplinaria*, 36, 274-275. <https://doi.org/10.16888/interd.2019.36.1.18>
- Firdaus, A. y Rahayu, G. (2019) Efecto del aprendizaje basado en STEM en la mejora de las habilidades cognitivas. *Mimbar sekolah dasa*, 6, 198-199. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i2.17562>
- Fong, C., & Ho, C. (2017). What are the contributing cognitive-linguistic skills for early Chinese listening comprehension Learning and Individual. *Learning and Individual Differences*, 59, 78-79. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2017.08.001>
- Fuentes, M. (2017). *Niveles de habilidades cognitivas del aprendizaje significativo en infantes de cinco años de la I. E. I Augusto Beleguia – puente piedra*. [Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1708>
- García, V. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. *Credos*, 2, 36,37. <http://hdl.handle.net/10366/131421>

- González, L. (2020). El papel de la clase social de los padres, la educación y el desempleo en el desarrollo cognitivo infantil. *Gaceta Sanitaria*, 34, 51-52. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2018.07.014>
- González, M., y Chávez. (2021). Enriquecimiento de las habilidades cognitivas de niños con aptitud sobresaliente. *Católica del norte*, 64, 71-72. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a4>
- González, M., y Martín, I. (2016). Intervención temprana del desarrollo del lenguaje oral en niños en riesgo de dificultades de aprendizaje Un estudio longitudinal. *Psicología*, 33, 50-51. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243056043006>
- Hauser, M., y Labin, A. (2018). Evaluación cognitiva de niños: un estudio comparativo en San Luis, Argentina. *Psicología*, 37(1), 52-53 <https://doi.org/10.22544/rcps.v37i01.02>
- Herbein, E. (2018). Fostering elementary school children's public speaking skills: A randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 55, 158-159. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.10.008>
- Hernández, E. (2018). *Metodología de la Investigación Científica*. Innovación y Desarrollo. <https://dx.doi.org/10.17993/CcyLI.2015.15>
- Hortigüela, D. y Pérez, Ángel. (2016). Análisis de la implicación y la regulación del trabajo del alumno mediante el uso de herramientas virtuales. *Vivat Academia*, 131, 88-89. <https://doi.org/10.15178/va.2015.131.82-112>
- Jongpil, C. (2013). An investigation of mobile learning readiness in higher education based on the theory of planned behavior. *Informática y Educación*, 59(3), 75-76. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.015>
- Lerma, H. (2016). Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto. Ecoe ediciones. <https://www.ecoediciones.com/wp->

content/uploads/2016/04/Metodolog%C3%ADa-de-la-investigaci%C3%B3n-5ta-Edici%C3%B3n.pdf

- Limachi, M. (2020). Evaluación del desarrollo madurativo en niños de 4-5 años en etapa Preescolar. *Psicológica*, 24, 109-110. <https://revistainvestigacionpsicologica.umsa.bo/>
- Loor, D. (2018). E-learning e innovación educativa. *Ciencia Digital*, 2(1), 75-76. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v2i1.6>
- Lopez, B., y Urquiza, (2019). *Recursos didácticos, habilidades cognitivas y rendimiento académico en niños de edad pre escolar*. [Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/52510>
- Luna, H. Ramírez, C. y Arteaga, M. (2019). Familia y maestros en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. *Conrado*, 15 (70), 73-98. <http://orcid.org/0000-0003-0553-2287>
- Madruga, A. G. (2019). Cognición y desarrollo. *Revista de Psicología*, 14 (27), 1-18. <https://erevistas.uca.edu.ar/index.php/RPSI/article/view/1354>
- Matus, I., y Urrutia, A. (2016). Aptitud física y habilidades cognitivas. *Andaluza de medicina del deporte*, 10(1), 9-13. <https://doi.org/10.1016/j.ramd.2016.04.004>
- McDonald, S. (2017). Introducing the model of cognitive-communication competence: A model to guide evidence-based communication interventions after brain injury. *Brain Injury*, 31, 13-14. <https://doi.org/10.1080/02699052.2017.1379613>
- Meneses, A. (2019). Desarrollo de habilidades en pensamiento Crítico y Científico mediante representaciones iconográficas. *Revista científica*, 42(3), 264. <https://doi.org/10.14483/issn.2344-8350>

- Mera, S. Z. y Solórzano, W. A. (2019). *Tecnología de la información y comunicación en el desarrollo cognitivo en la asignatura de lengua y literatura*. [Tesis doctoral, Universidad de Guayaquil] <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40861>
- Miller, S. (2019). *Desarrollo de las habilidades cognitivas: en los más pequeños*. Narcea s.a. <https://books.google.com.pe/books?id=PPikDwAAQBAJ>
- Moore, R. (2016). Gricean Communication and Cognitive Development. *The Philosophical Quarterly*, 67(267), 303-326. <https://doi.org/10.1093/pq/pqw049>
- Munch, L. y Ángeles, E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación*, Universidad nacional autónoma de Honduras. *Trillas*. <https://docplayer.es/23995471-Metodos-y-tecnicas-de-investigacion-i.htm>
- Muñoz, L y Cruz, J. (2016). The Preschool Classroom as a Context for Cognitive Development. *Electrónica de investigación Psicoeducativa*, 14(38), 1-22. <http://dx.doi.org/10.14204/ejrep.38.15033>
- Neyra, L. (2020). Desarrollo de competencias digitales en docentes universitarios a través de entornos virtuales: experiencias de docentes universitarios en Lima, *Eulethera*, 22(2), 71- 87. <https://doi.org/10.17151/elev.2020.22.2.5>
- Parra, D. H. (2019) *La educación de los niños y el uso de la tecnología. Experiencias en casa, escuela y con amigos. y oportunidades de la educación básica*. Pearson. [https://www.researchgate.net/publication/333677300 Realidades y oportunidades de la educacion basica en Mexico](https://www.researchgate.net/publication/333677300_Realidades_y_oportunidades_de_la_educacion_basica_en_Mexico)
- Pérez, Á., y Hernández, A. (2020). Efectos del programa affective e-learning en el desarrollo de la Competencia Digital en estudiantes del Grado en Educación

- Primaria, *Educatio siglo XXI*, 38(3), 129-150.
<https://doi.org/10.6018/educatio.416431>
- Pérez, S. (2020). Realidad Aumentada y simuladores: astronomía para niños y niñas de cinco años. *Revista de Educación*, 15(1), 25-35.
<https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.02>
- Rapallini, C., & Rustichini, A. (2019). Personality and cognitive skills in a network of friends, for multi-ethnic schools. *Research in Economics*, 73(1), 1-14.
<https://doi.org/10.1016/j.rie.2019.01.001>
- Raynaudo, G., y Peralta, O. (2017). Cambio conceptual: una mirada a las teorías de Piaget y Vygotsky. *Liberabit*, 23, 110-122.
<https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.10>
- Rengifo, F. (2019). *Influencia del uso de recursos TIC en el desarrollo de habilidades cognitivas para el juego de ajedrez en los niños de educación básica primaria de la escuela Andrés Rocha del municipio de Chaparral*. [Tesis doctoral, Universidad privada Norbert Wiener]
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/2863>
- Salas, L. (2019). Yachay quechua: plataforma web para promover el aprendizaje del quechua cusqueño mediante tecnologías de la información. *Yachay - Revista Científico Cultural*, 7(1), 1-6.
<https://doi.org/10.36881/yachay.v7i01.86>
- Uribe, R. et al. (2019). Oralidad: fundamento de la didáctica y la evaluación del lenguaje, *Educación y Educadores*, 22(3), 1-16.
<https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.3.7>
- Van der Fels, R. (2015). The relationship between motor skills and cognitive skills in 4–16 year old typically developing children, A systematic review. *Science*

and Medicine in Sport, 18(16), 697-703.

<https://doi.org/10.1016/j.jsams.2014.09.007>

Vargas, N. (2019). *Aprendizaje basado en proyectos mediados por tic para superar dificultades en el aprendizaje de operaciones básicas matemáticas*. [tesis doctoral, Universidad pedagógica y Tecnológica de Colombia]

<https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/3211>

Yadav, S., Chakraborty, P. (2021) Digital Content Design for Kids: Understanding Children's Capabilities, *Educacion infantil*, 97(1), 75-78.

<https://doi.org/10.1080/00094056.2021.1873699>

Young-Suk, G. (2016). Direct and mediated effects of language and cognitive skills on comprehension of oral narrative texts (listening comprehension) for children, *Journal of Experimental. Child Psychology*, 141(2) 101-120.

<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2015.08.003>

Zakharova, V. Maydankina, N. y Zakharova, L. (2020). Investigar los efectos del desarrollo cognitivo y físico en la educación infantil. *Journal of Educational Psychology Propósitos*, 8(2), 1-12.

<https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.475>

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de operacionalización de variables

Variable independiente: Recursos digitales E-learning

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INST
Variable independiente Recursos digitales E-learning	Al igual que, García y Muñoz (2016) Que los recursos digitales en el área educativa, se considera una herramienta que cubre necesidades en los estudiantes, este término se emplea al hacer referencia del material o herramienta incluida en el proceso o desarrollo de un curso, que sirve de apoyo al desempeño planteado en el currículo nacional, logrando así objetivos educativos. Estos materiales consisten en diversas herramientas con un	Habilidades cognitivas	Es difundir diversos conocimientos o aprendizajes para formar o adquirir nuevos saberes los cuales unidos con los conocimientos previos fortalecen el aprendizaje (García y Muñoz, 2016)	*Adquisición de información constante. *Estrategias de estímulos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendiendo con audiocuentos. 2. Aprendiendo con audiocuentos 2. 3. Pongamos en orden el cuento. 4. Conociendo las funciones de los colaboradores de nuestra comunidad. 5. Reconocemos las funciones de los personajes. 6. Aprendiendo sonidos onomatopéyicos. 7. Jugando con los sonidos onomatopéyico 8. Realizamos sonidos onomatopéyicos. 9. Descubriendo pictogramas. 10. Aprendiendo con los pictogramas. 11. Jugamos creando pictogramas. 		Actividades de aprendizaje
		Interacción cara a cara	Se conoce como el poder de intercambiar ideas mediante la interacción del mediador y el receptor de conocimientos (García y Muñoz, 2016)	*Apoyo entre estudiantes. *Valoración de diferentes pensamientos.			
		Responsabilidad individual y grupal	Se da mediante la valoración del desempeño que ejerce cada estudiante, para definir quien necesita apoyo y mayores estrategias y estímulos	*Desempeño individual. *Desempeño grupal.			

	formato digital, el cual puede incluir: videos, gif, audios, fotos entre otros.		de aprendizaje (García y Muñoz, 2016)		12. Somos lectorcitos. 13. Jugando con los colores 14. Piensa piensa cabecita. 15. Ejercitando nuestra memoria. 16. Nos convertimos en inspectores. 17. Observando aprendamos. 18. Aprendemos jugando con las imágenes. 19. Observo conozco y aprendo. 20. Aprendiendo nuevas palabras. 21. Aprendiendo nuevas palabras 2. 22. Conociendo profesiones y sus funciones. 23. Todo objeto tiene una función. 24. Compartiendo mis gustos y preferencias.		
		Habilidades sociales	Se consolida cuando un individuo aprende a auto escucharse respetando sus ideas, e intercambian pensamientos para cooperar en el aprendizaje tanto individualmente como grupal. (García y Muñoz, 2016)	*Convivencia en grupo. *Interacción social *Desarrollo de la autonomía.			
		Uso de la recompensa	el condicionamiento de recompensa es un tipo de condicionamiento instrumental, también	*Palabras de motivación.			

			<p>conocido como incentivo para poder alcanzar un propósito particular (Garcia y Muñoz, 2016)</p>	<p>*Incentivos por participación.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 25. Nos volvemos narradores. 26. Jugamos a ser oradores. 27. conociendo el orden de las letras. 28. Jugando con la letra inicial. 29. conociendo el orden de las letras. 30. Jugando con la letra final. 31. Conociendo las vocales. 32. Jugando con las vocales. 33. Formando palabras con las vocales. 34. Conociendo las silaba. 35. Jugando con las silabas. 36. Conteo de silabas. 37. Silabas locas. 38. Ordenando silabas. 39. Descubriendo el tesoro de palabras. 40. Recordando lo aprendido. 		
--	--	--	---	---------------------------------------	---	--	--

Variable dependiente: Habilidades cognitivas

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INST
Habilidades cognitivas en el área de comunicación	Las habilidades cognitivas son operaciones mentales que el ser humano realiza con la finalidad de procesar y recibir información a través de los sentidos para así generar una base de conocimientos que le permita razonar, comprender ideas, pensar, resolver problemas y aprender en base a las experiencias (Kell, 2018, Wang et al., 2020).	se define como los procesos de pensamiento que permite al ser humano, ser una persona funcional, esta dividido en dos dimensiones que son habilidades cognitivas básicas y habilidades del lenguaje oral, cada una de las dimensiones cuenta con dos indicadores las mismas que serán medidas mediante la evaluación. Young-Suk (2016)	Habilidades cognitivas básicas	Comprensión auditiva	1. Ordenar la secuencia del cuento escuchado, mediante imágenes.	Nominal Logro: 2 puntos. Avance: 1 punto. Inicio: 0 puntos.	Prueba de conocimiento
					2. Relaciona cada personaje con la función que realiza en la historia escuchada.		
					3. Escucha e identifica según el sonido onomatopéyico que animal es.		
					4. Escucha e identificar según el sonido onomatopéyico que instrumento es.		
				Comprensión de texto	5. Observa y lee el pictograma y completa si es verdadero o falso.		
					6. Observa y lee el pictograma y		

NIVELES		
BAJO	MEDIO	ALTO
0 - 13	14 - 27	28 - 40
0. - 6	7. - 13	14. - 20
0. - 6	7. - 13	14. - 20

					marca la respuesta correcta.			
					7. Lee el texto y marca la imagen correcta.			
				Memoria de trabajo	8. Memoriza las siguientes parejas.			
					9. Memoriza el número de cada imagen y completa con la cantidad que corresponde en cada figura.			
					10. Observa, identifica y encierra la imagen que No se repite.			
			Habilidades del lenguaje oral	Vocabulario	11. Relaciona las palabras con las ilustraciones.			
						12. Escoge una vocal y menciona dos palabras que conozcas que empiece con esa letra.		
						13. Observa la imagen y menciona su función.		

				Expresión oral	<p>14. Relata una historia de tu personaje favorito.</p> <p>15. Elige y dibuja el personaje de tu película favorita y menciona sus características.</p>																	
				Conciencia fonológica	<p>16. Observa y nombra la imagen para descubrir con que rima.</p> <p>17. Encierra con un círculo todas las imágenes que empiecen con la vocal asignada.</p> <p>18. Cuenta los sonidos de cada imagen y une con el número que corresponda.</p> <p>19. Encierra el dibujo que empieza por la silaba indicada.</p>	<p>Logro: 2 puntos. Avance: 1 punto. Inicio: 0 puntos.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">NIVELES</th> </tr> <tr> <th>BAJO</th> <th>MEDIO</th> <th>ALTO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0 - 13</td> <td>14 - 27</td> <td>28 - 40</td> </tr> <tr> <td>0. - 6</td> <td>7. - 13</td> <td>14. - 20</td> </tr> <tr> <td>0. - 6</td> <td>7. - 13</td> <td>14. - 20</td> </tr> </tbody> </table>	NIVELES			BAJO	MEDIO	ALTO	0 - 13	14 - 27	28 - 40	0. - 6	7. - 13	14. - 20	0. - 6	7. - 13	14. - 20	
NIVELES																						
BAJO	MEDIO	ALTO																				
0 - 13	14 - 27	28 - 40																				
0. - 6	7. - 13	14. - 20																				
0. - 6	7. - 13	14. - 20																				
				20. Pinta de acuerdo a la cantidad de silabas.																		

Anexo 2:

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	TIPO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	TÉCNICA	MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS
¿Como influye el uso de recursos digitales E-learning en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021?	Objetivo general: determinar la influencia del uso de recursos digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021 Objetivos específicos: -Identificar qué efectos tienen los recursos	El uso de recursos digitales E-Learning influye significativamente sobre el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021	Variable dependiente: Habilidades cognitivas en el área de comunicación. Variable independiente: Recursos digitales E-learning.	Tipo aplicada con un enfoque cuantitativo.	26 infantes de 5 años de Lima.	Técnica de evaluación.	Se empleo el programa Excel para el vaciado de datos y también el programa spss en el cual se procesó los porcentajes.
				DISEÑO: experimental.		MUESTRA: 26 infantes de 5 años de Lima.	

	<p>digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas básicas en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021</p> <p>-Identificar qué efectos tienen los recursos digitales E-Learning en el desarrollo de habilidades cognitivas del lenguaje oral en el área de comunicación en niños de 5 años, Lima, 2021</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--

Anexo 3: Instrumento

Instrumento de recolección de datos

EVALUACIÓN DE HABILIDADES COGNITIVAS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

NOMBRE Y APELLIDO			
EDAD			
FECHA		Genero	
		F	M

I. Comprensión auditiva

1. Ordenar la secuencia del cuento escuchado mediante imágenes.

LOS 3 CHANCHITOS

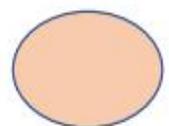
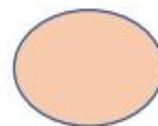
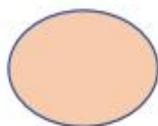
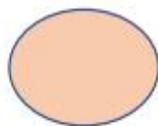
Tres hermanitos chanchitos querían tener su propia casita. El menor decidió hacerla de pajitas, porque eran más livianas y era más fácil de construir.

El segundo la hizo de maderitas, demoró un poco más, pero quedó muy contento. El hermano mayor demoró más pues la hizo de ladrillos. Quería que sea muy segura ya que había un lobo que hace tiempo se los quería comer.

Un día el lobo atacó al chanchito menor y con un sólo soplido derribó su casita. El asustado chanchito fue a refugiarse donde su hermano que hizo la casita de madera pues estaba más cerca y pensó que allí el lobo no los molestaría.

Pasaron unas horas y el lobo ya estaba frente a la casita de madera y con un poco más de fuerza y tiempo también la tumbó. Los dos chanchitos huyeron hacia la casa de ladrillo y muy agotados tocaron y se escondieron muy asustados. El hermano mayor les dijo que allí estarían seguros y que le darían una gran lección al lobo. Y así fue.

El lobo llegó y sopló y sopló, pero no pudo derribar la casita de ladrillos. Pensó en como entrar por la chimenea, se subió y se bajó, pero cayó en una olla de agua hirviendo que habían preparado los chanchitos. El lobo escapó como pudo, todo quemado y pelado. Nunca más volvió a molestar a los tres hermanitos.



2. Relaciona cada personaje con la función que realiza en la historia escuchada.



3. Escucha e identifica según el sonido onomatopéyico que animal es.



4. Escucha e identificar según el sonido onomatopéyico que instrumento es.



II. Compresión de texto

5. Observa y lee el pictograma y completa si es verdadero o falso.

El  Tomi es
muy comelon,
le gustan las 
el  y las 
también le gusta
tomar té en su 

Responde si es verdadero (V) o falso (F)

- a) Tomi es un perro ()
- b) A tomi le gustan las galletas ()
- c) Tomi toma te en un plato ()

6. Observa y lee pictograma y marca la respuesta correcta.



A) La historia trata sobre los animales domésticos

B) La historia trata sobre los animales de la granja

7. Lee el texto y marca la imagen correcta.

Paseando por el bosque Ricitos de Oro encuentra una casita abierta y entra. Es la casa de papá y mamá osos, y su hijo el osito. En ella cada uno tiene su plato de la cena, su silla y su cama. Ricitos va probando cada una de estas cosas, para terminar, eligiendo siempre las del osito. Así, se come su cenita, rompe su sillita y se queda dormida en su camita. Al llegar los osos, van descubriendo los cambios con enfado y sorpresa, hasta encontrar a Ricitos, quien se despierta con un terrible susto y sale corriendo por la ventana.

a) ¿Quién vivía en la casita del bosque?

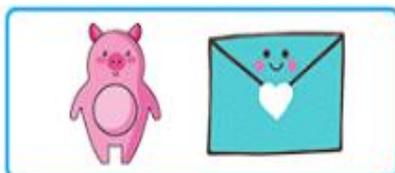
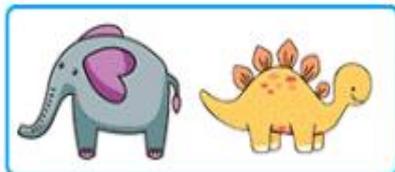


b) ¿Quién entro a la casita de los ositos?



III. Memoria de trabajo

8. Memoriza las siguientes parejas. (cuando hayas memorizado las parejas, une con una flecha cada figura con su pareja).



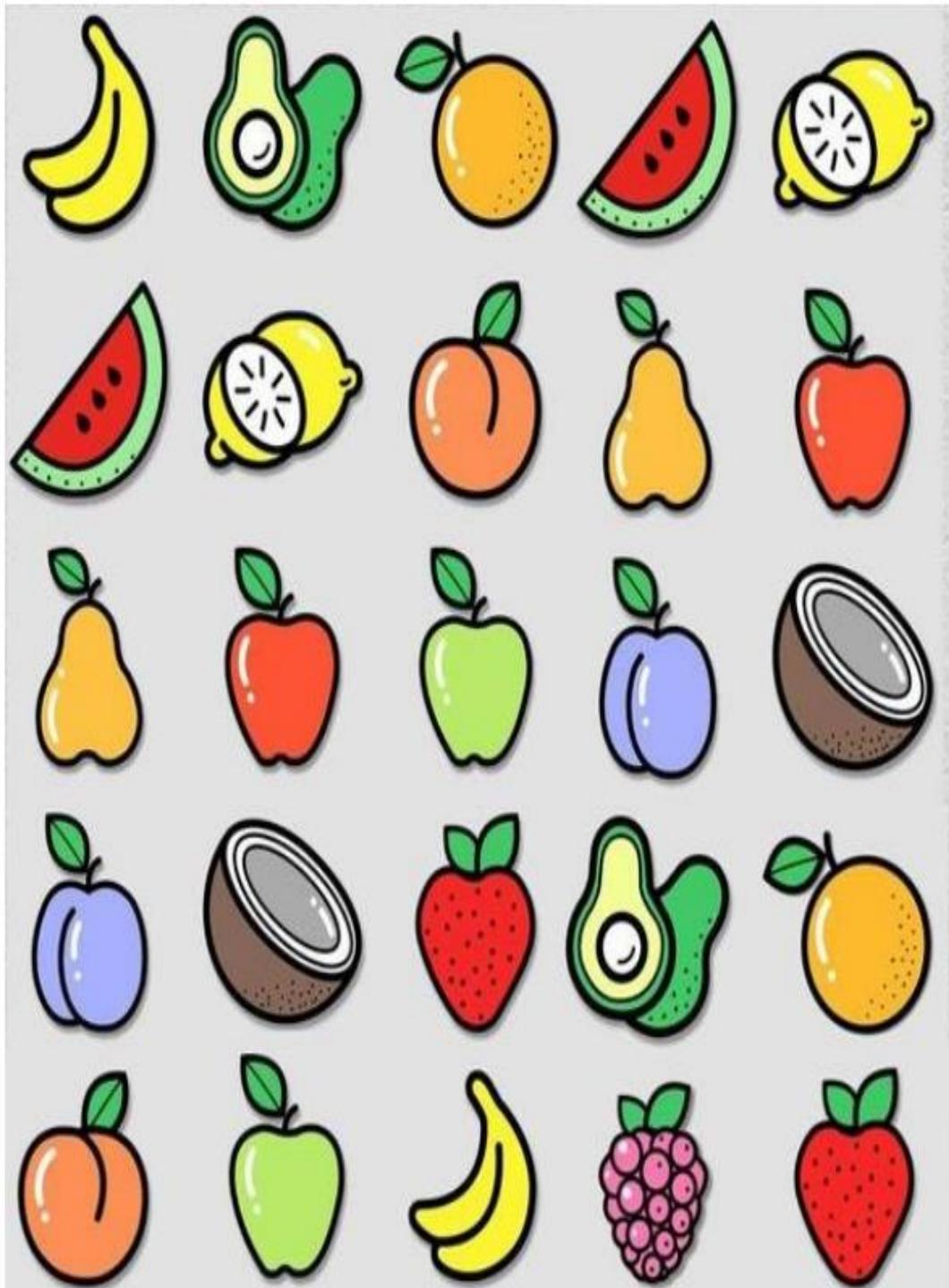


9. Memoriza el número de cada imagen y completa con la cantidad que corresponde en cada figura.

							
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
8	3	7	6	1	5	4	2

10. Observa, identifica y encierra la imagen que NO se repite.



IV. Vocabulario

11. Relaciona las palabras con las ilustraciones.



Avión

Enano

Iglesia

Uva

Oso

12. Escoge una vocal y menciona dos palabras que conozcas que empiece con esa letra.



13. Observa la imagen y menciona su función.



V. Expresión oral

14. Relata una historia de tu personaje favorito.

En esta parte deberás contarnos sobre tu personaje favorito, puede ser un futbolista, un superhéroe, una princesa, un deportista, cantante, actor, etc.



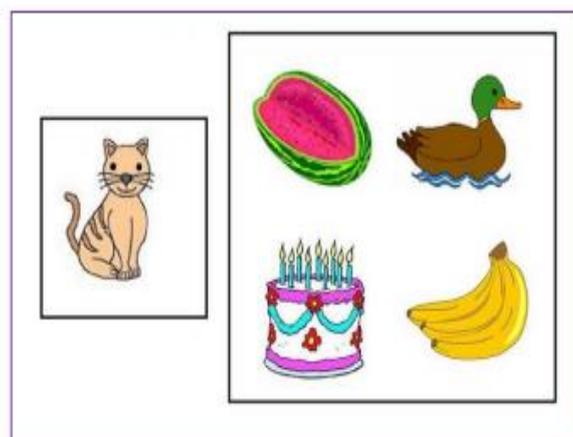
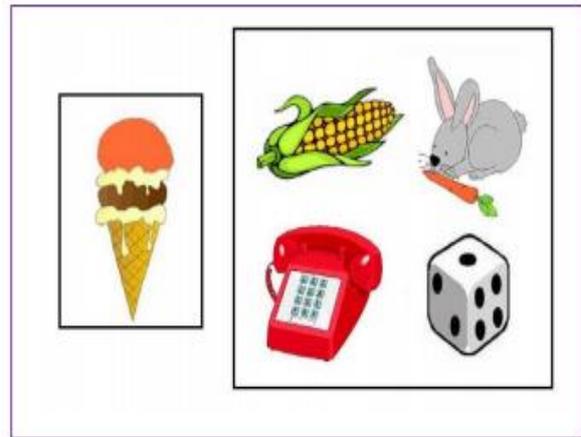
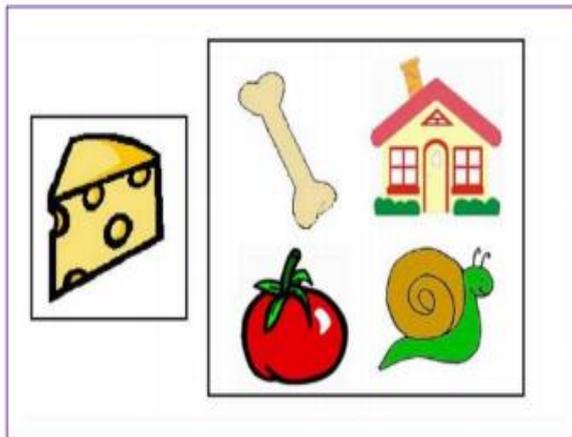
15. Elige y dibuja el personaje de tu película favorita y menciona sus características.

A continuación, en una hoja realizaras un dibujo de tu personaje favorito, puede ser un futbolista, un superhéroe, una princesa, un deportista, cantante, actor, etc.

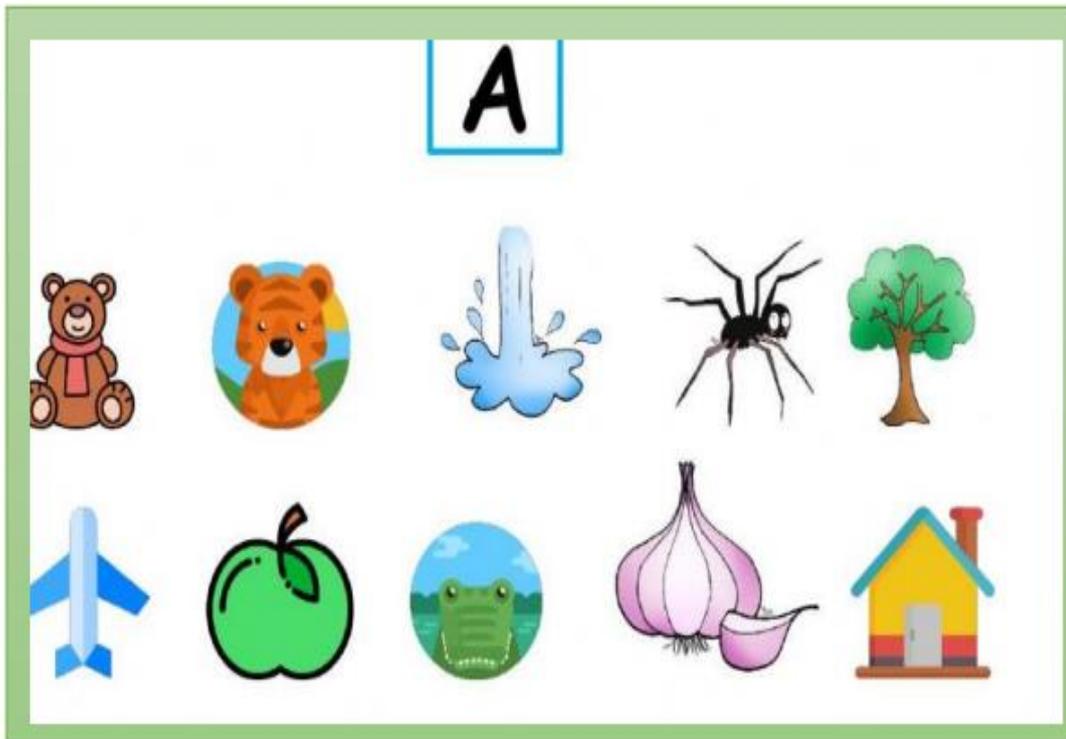


VI. Conciencia fonológica

16. Observa y nombra la imagen para descubrir con que rima.



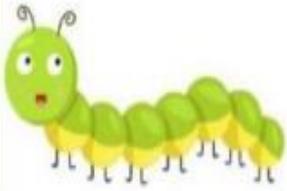
17. Encierra con un círculo todas las imágenes que empiecen con la vocal A



• Encierra con un círculo todas las imágenes que empiecen con la vocal E

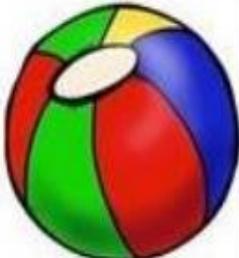
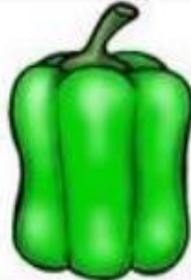
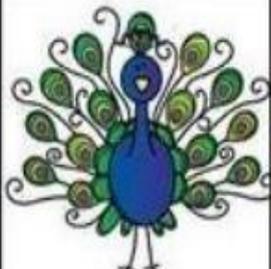
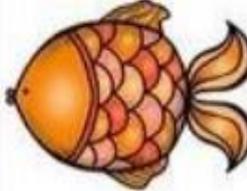


18. Cuenta los sonidos de cada imagen y une con el número que corresponda (Guíate del ejemplo)

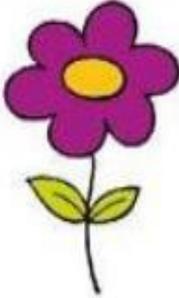
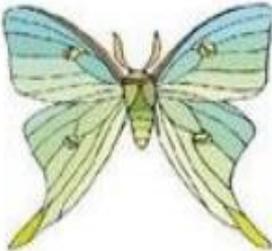
		
		
		
		

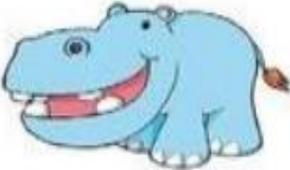
A black line connects the number 2 in the middle column to the dog in the right column.

19. Encierra el dibujo que empieza por la silaba indicada

pa			
pe			
pi			
pe			
pu			

20. Pinta de acuerdo a la cantidad de sílabas. (Guíate del ejemplo)

		
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

		
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Anexo 4: validaciones

Validación del instrumento (Evaluación de habilidades cognitivas en el área de comunicación)

Investigación: desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años de Lima, 2021

variable: habilidades cognitivas en el área de comunicación

DIMENSION	Nº DE ITEMS	ITEM	CLARIDAD		ADECUACION		RELEVANCIA		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS ESPECIFICAS
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades cognitivas básicas	1	Ordenar la secuencia del cuento escuchado, mediante imágenes.	X		X		X		
	2	Relaciona cada personaje con la función que realiza en la historia escuchada.	X		X		X		
	3	Escucha e identifica según el sonido onomatopéyico que animal es.	X		X		X		
	4	Escucha e identificar según el sonido onomatopéyico que instrumento es.	X		X		X		
	5	Observa y lee el pictograma y completa si es verdadero o falso.	X		X		X		
	6	Observa y lee pictograma y marca la respuesta correcta.	X		X		X		
	7	Lee el texto y selecciona la imagen correcta.	X		X		X		
	8	Memoriza las siguientes parejas.	X		X		X		
	9	Memoriza el número de cada imagen y completa con la cantidad que corresponde en cada figura.	X		X		X		
	10	Observa, identifica y encierra la imagen que No se repite.	X		X		X		
Habilidades del lenguaje oral	11	Relaciona las palabras con las ilustraciones.	X		X		X		
	12	Escoge una vocal y menciona dos palabras que conozcas que empiece con esa letra.	X		X		X		
	13	Observa la imagen y menciona su función.	X		X		X		

14	Relata una historia de tu personaje favorito.	x		x		x		
15	Elige y dibuja el personaje de tu película favorita y menciona sus características.	x		x		x		
16	Observa y nombra la imagen para descubrir con que rima.	x		x		x		
17	Encierra con un círculo todas las imágenes que empiecen con la vocal asignadas.	x		x		x		
18	Cuenta los sonidos de cada imagen y une con el número que corresponda.	x		x		x		
19	Encierra el dibujo que empieza por la silaba indicada.	x		x		x		
20	Pinta de acuerdo a la cantidad de silabas.	x		x		x		

Apellido y nombres del juez: Condorchúa Bravo, Gladys Edith

Especialidad: Dra. En Educación – Especialidad: Educación inicial, Fecha de validación: 25/06/2021

Firma: _____



DNI:08499070

Validación del instrumento (Evaluación de habilidades cognitivas en el área de comunicación)

Investigación: desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años de Lima, 2021

variable: habilidades cognitivas en el área de comunicación

DIMENSION	Nº DE ITEMS	ITEM	CLARIDAD		ADECUACION		RELEVANCIA		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS ESPECIFICAS
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades cognitivas básicas	1	Ordenar la secuencia del cuento escuchado, mediante imágenes.	X		X		X		
	2	Relaciona cada personaje con la función que realiza en la historia escuchada.	X		X		X		
	3	Escucha e identifica según el sonido onomatopéyico que animal es.	X		X		X		
	4	Escucha e identificar según el sonido onomatopéyico que instrumento es.	X		X		X		
	5	Observa y lee el pictograma y completa si es verdadero o falso.	X		X		X		
	6	Observa y lee pictograma y marca la respuesta correcta.	X		X		X		
	7	Lee el texto y selecciona la imagen correcta.	X		X		X		
	8	Memoriza las siguientes parejas.	X		X		X		
	9	Memoriza el número de cada imagen y completa con la cantidad que corresponde en cada figura.	X		X		X		
	10	Observa, identifica y encierra la imagen que No se repite.	X		X		X		
Habilidades del lenguaje oral	11	Relaciona las palabras con las ilustraciones.	X		X		X		
	12	Escoge una vocal y menciona dos palabras que conozcas que empiece con esa letra.	X		X		X		
	13	Observa la imagen y menciona su función.	X		X		X		

14	Relata una historia de tu personaje favorito.	x		x		x		
15	Elige y dibuja el personaje de tu película favorita y menciona sus características.	x		x		x		
16	Observa y nombra la imagen para descubrir con que rima.	x		x		x		
17	Encierra con un círculo todas las imágenes que empiecen con la vocal asignadas.	x		x		x		
18	Cuenta los sonidos de cada imagen y une con el número que corresponda.	x		x		x		
19	Encierra el dibujo que empieza por la sílaba indicada.	x		x		x		
20	Pinta de acuerdo a la cantidad de sílabas.	x		x		x		

Apellidos y nombres del juez: Reggiardo Romero, Rosmery Ruth

Especialidad: Dra. En Administración de la Educación, fecha de validación 22/06/2021

Firma  (Firma) , DNI/CNI 07976163

Validación del instrumento (Evaluación de habilidades cognitivas en el área de comunicación)

Investigación: desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años de Lima, 2021

variable: habilidades cognitivas en el área de comunicación

DIMENSION	Nº DE ITEMS	ITEM	CLARIDAD		ADECUACION		RELEVANCIA		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS ESPECIFICAS
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades cognitivas básicas	1	Ordenar la secuencia del cuento escuchado, mediante imágenes.	X		X		X		
	2	Relaciona cada personaje con la función que realiza en la historia escuchada.	X		X		X		
	3	Escucha e identifica según el sonido onomatopéyico que animal es.	X		X		X		
	4	Escucha e identificar según el sonido onomatopéyico que instrumento es.	X		X		X		
	5	Observa y lee el pictograma y completa si es verdadero o falso.	X		X		X		
	6	Observa y lee pictograma y marca la respuesta correcta.	X		X		X		
	7	Lee el texto y selecciona la imagen correcta.	X		X		X		
	8	Memoriza las siguientes parejas.	X		X		X		
	9	Memoriza el número de cada imagen y completa con la cantidad que corresponde en cada figura.	X		X		X		
	10	Observa, identifica y encierra la imagen que No se repite.	X		X		X		
Habilidades del lenguaje oral	11	Relaciona las palabras con las ilustraciones.	X		X		X		
	12	Escoge una vocal y menciona dos palabras que conozcas que empiece con esa letra.	X		X		X		
	13	Observa la imagen y menciona su función.	X		X		X		

14	Relata una historia de tu personaje favorito.	X		X		X		
15	Elige y dibuja el personaje de tu película favorita y menciona sus características.	X		X		X		
16	Observa y nombra la imagen para descubrir con que rima.	X		X		X		
17	Encierra con un círculo todas las imágenes que empiecen con la vocal asignadas.	X		X		X		
18	Cuenta los sonidos de cada imagen y une con el número que corresponda.	X		X		X		
19	Encierra el dibujo que empieza por la silaba indicada.	X		X		X		
20	Pinta de acuerdo a la cantidad de silabas.	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez: Llanos Castilla, José Luis

Validación Metodológica

fecha de validación: 01-07-21



 Firma

DNI/ 42150770

Validación del instrumento (Evaluación de habilidades cognitivas en el área de comunicación)

Investigación: desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años de Lima, 2021

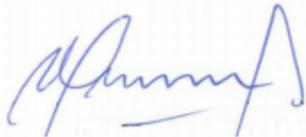
variable: habilidades cognitivas en el área de comunicación

DIMENSION	Nº DE ITEMS	ITEM	CLARIDAD		ADECUACION		RELEVANCIA		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS ESPECIFICAS
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades cognitivas básicas	1	Ordenar la secuencia del cuento escuchado, mediante imágenes.	X		X		X		
	2	Relaciona cada personaje con la función que realiza en la historia escuchada.	X		X		X		
	3	Escucha e identifica según el sonido onomatopéyico que animal es.	X		X		X		
	4	Escucha e identificar según el sonido onomatopéyico que instrumento es.	X		X		X		
	5	Observa y lee el pictograma y completa si es verdadero o falso.	X		X		X		
	6	Observa y lee pictograma y marca la respuesta correcta.	X		X		X		
	7	Lee el texto y selecciona la imagen correcta.	X		X		X		
	8	Memoriza las siguientes parejas.	X		X		X		
	9	Memoriza el número de cada imagen y completa con la cantidad que corresponde en cada figura.	X		X		X		
	10	Observa, identifica y encierra la imagen que No se repite.	X		X		X		
Habilidades del lenguaje oral	11	Relaciona las palabras con las ilustraciones.	X		X		X		
	12	Escoge una vocal y menciona dos palabras que conozcas que empiece con esa letra.	X		X		X		
	13	Observa la imagen y menciona su función.	X		X		X		

14	Relata una historia de tu personaje favorito.	X		X		X		
15	Elige y dibuja el personaje de tu película favorita y menciona sus características.	X		X		X		
16	Observa y nombra la imagen para descubrir con que rima.	X		X		X		
17	Encierra con un círculo todas las imágenes que empiecen con la vocal asignadas.	X		X		X		
18	Cuenta los sonidos de cada imagen y une con el número que corresponda.	X		X		X		
19	Encierra el dibujo que empieza por la sílaba indicada.	X		X		X		
20	Pinta de acuerdo a la cantidad de sílabas.	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez: Augusto César Mescua Figueroa

Especialidad: Metodólogo – experto en psicología de la educación. fecha de validación: 18 de junio del 2021



Firma _____, DNI/CNI: 09929084

Validación del instrumento (Evaluación de habilidades cognitivas en el área de comunicación)

Investigación: desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años de Lima, 2021

variable: habilidades cognitivas en el área de comunicación

DIMENSION	Nº DE ITEMS	ITEM	CLARIDAD		ADECUACION		RELEVANCIA		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS ESPECIFICAS
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades cognitivas básicas	1	Ordenar la secuencia del cuento escuchado, mediante imágenes.	X		X		X		
	2	Relaciona cada personaje con la función que realiza en la historia escuchada.	X		X		X		
	3	Escucha e identifica según el sonido onomatopéyico que animal es.	X		X		X		
	4	Escucha e identificar según el sonido onomatopéyico que instrumento es.	X		X		X		
	5	Observa y lee el pictograma y completa si es verdadero o falso.	X		X		X		
	6	Observa y lee pictograma y marca la respuesta correcta.	X		X		X		
	7	Lee el texto y selecciona la imagen correcta.	X		X		X		
	8	Memoriza las siguientes parejas.	X		X		X		
	9	Memoriza el número de cada imagen y completa con la cantidad que corresponde en cada figura.	X		X		X		
	10	Observa, identifica y encierra la imagen que No se repite.	X		X		X		
Habilidades del lenguaje oral	11	Relaciona las palabras con las ilustraciones.	X		X		X		
	12	Escoge una vocal y menciona dos palabras que conozcas que empiece con esa letra.	X		X		X		
	13	Observa la imagen y menciona su función.	X		X		X		
	14	Relata una historia de tu personaje favorito.	X		X		X		

15	Elige y dibuja el personaje de tu película favorita y menciona sus características.	X		X		X		
16	Observa y nombra la imagen para descubrir con que rima.	X		X		X		
17	Encierra con un círculo todas las imágenes que empiecen con la vocal asignadas.	X		X		X		
18	Cuenta los sonidos de cada imagen y une con el número que corresponda.	X		X		X		
19	Encierra el dibujo que empieza por la silaba indicada.	X		X		X		
20	Pinta de acuerdo a la cantidad de silabas.	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez: ___ CASTAÑEDA JIMÉNEZ, CÉSAR ABEL ___

Especialidad: ___ PSICOLOGÍA ___ , fecha de validación ___ 12 DE JULIO DE 2021 ___

Firma 
 MS. CASTAÑEDA JIMÉNEZ, CÉSAR ABEL
 C.P.S.P. 2271

DNI/CNI ___ 46033072 ___

Anexo 5:

Confiabilidad del instrumento

Alfa de cronbach

1	Alfa de cronbach (POLITOMICAS)										RESPUESTAS		VALOR										
2											Logro		2										
3											Avance		1										
4											Inicio		0										
5																							
9	HABILIDADES COGNITIVAS EN EL AREA DE COMUNICACIÓN																						
10	HABILIDADES COGNITIVAS BASICAS										HABILIDADES DE LENGUAJE ORAL												
11	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20			
12	sujeto 1	0	1	1	1	1	0	0	2	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	19	
13	sujeto 2	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	1	1	20	
14	sujeto 3	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	24	
15	sujeto 4	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	27	
16	sujeto 5	0	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	0	1	1	1	1	25	
17	sujeto 6	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	31	
18	sujeto 7	1	0	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	
19	sujeto 8	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2	27	
20	sujeto 9	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	33	
21	sujeto 10	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	29	
22	VI	0.61	0.36	0.09	0.2	0.21	0.56	0.44	0.41	0.24	0.41	0.24	0.24	0.29	0.49	0.21	0.29	0.24	0.16	0.16	0.16	VT	23.41
23	SUMA VI	6.01																					
24											Numero de items 20												
25																							
26																							
27																							
28																							
29																							
30																							
31																							
32																							
33																							
34																							
35																							
36																							
37																							
38																							

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

$$\alpha = \frac{20}{20-1} \left(1 - \frac{23.41}{6.01} \right)$$

Tabla: Escala de Valoración del Alfa de Cronbach

Valor Alfa de Cronbach	Apreciación
[0.95 a + >	Muy elevada o Excelente
[0.90 - 0.95>	Elevada
[0.85 - 0.90>	Muy buena
[0.80 - 0.85>	Buena
[0.75 - 0.80>	Muy Respetable
[0.70 - 0.75>	Respetable
[0.65 - 0.70>	Mínimamente Aceptable
[0.40 - 0.65>	Moderada
[0.00 - 0.40>	Inaceptable

Fuente: De Vellis (1991)

$$\alpha = 0.78239169$$

Anexo 6:

Carta de presentación a la directora



¡"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

16 de septiembre del 2021

Señor (a): Zully Pastor Reynoso

Directora de la I.E.: San José de Comas

Presente. –

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tenemos el agrado de dirigimos a usted para saludarlo cordialmente, somos las estudiantes **Alegre Neola, Nancy Fabiola y Castillo Navarro, Alexandra Arcely**, de la Universidad César Vallejo - filial Lima, de la escuela profesional de educación inicial IX ciclo, con código de matrícula N°7001130149 N°7001125423, quienes estamos desarrollando el trabajo de investigación de fin de carrera titulado **"Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños, 2021"** por lo que recurrimos a su digna institución para solicitarle a usted tenga bien autorizar la aplicación del instrumento y programa de dicha investigación; cuya información será de suma importancia para elaborar el informe y sustentación de la respectivo trabajo(tesis) para la obtención de nuestro título profesional.

Haciendo de su conocimiento que el programa cuenta con 40 sesiones los cuales serán aplicados en un tiempo máximo de dos meses, desarrollando así una sesión por día haciendo un total de 5 sesiones por semana, con duración de 30 minutos, las sesiones se trabajarán mediante la plataforma zoom con actividades basadas en recursos digitales teniendo como base el power point y diversos aplicativos didácticos. Se debe tener en cuenta que para dar inicio a la apelación de nuestras actividades es necesario tomar un examen de ingreso para evaluar sus niveles de desarrollo cognitivo, posteriormente al finalizar las sesiones, se evalúa con un examen de salida para determinar cómo influyo el programa en los estudiantes.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente nos despedimos de usted deseándole los mejores deseos.

Atentamente

Las estudiantes de la escuela profesional de Educación Inicial

Alegre Neola, Nancy Fabiola

Castillo Navarro, Alexandra Arcely

Universidad César Vallejo

Anexo 7:

Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Alejandra Anlas Lazo

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

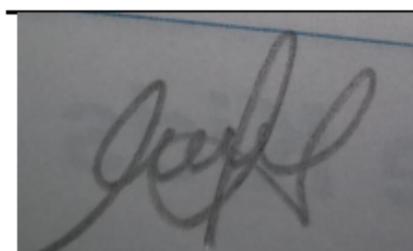
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Alejandra Anlas Lazo

DNI: 70245088

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Brigitte Zanabria

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

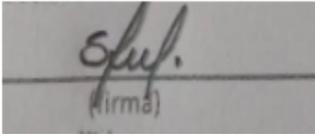
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres: Brigitte Zanabria

DNI: 47639765

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Kaishia Guerra Delgado

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

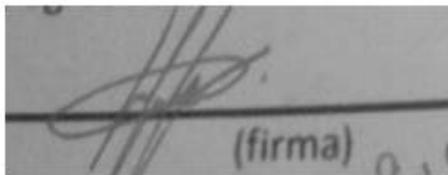
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres: Kaishia Guerra Delgado

DNI: 47707934

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: lucia villacorta malvacino

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Lucia

(firma)

**Nombres y apellidos: lucia villacorta
malvacino**

DNI: 74645182

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: FERNANDEZ ESPINOZA SUAN

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

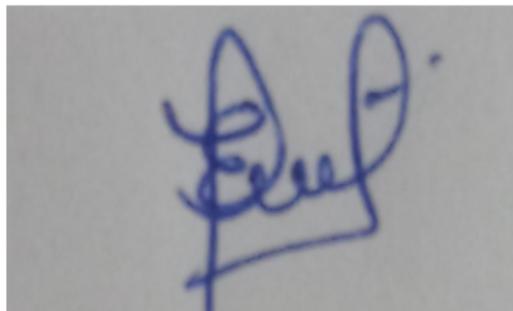
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

**Nombres y apellidos: SUAN
FERNANDEZ ESPINOZA
DNI: 46527305
Universidad César Vallejo**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Guisela Sánchez Guevara

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

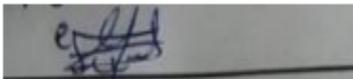
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres: Guisela Sánchez Guevara

DNI: 47630124

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor:YENI DIANA HERRERA ROJAS

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

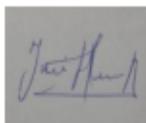
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	X	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma) **Nombres
y apellidos: Yeni Herrera Rojas**
DNI: 42210070
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: ... Nelly Milagros Tupayachi Ylla

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Nelly Milagros

Tupayachi Ylla

DNI: 76324545

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Bickelly Ramos Oro

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

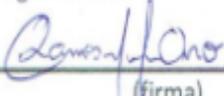
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Bickelly Ramos Oro
DNI: 72567144

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: lady montalban estela

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

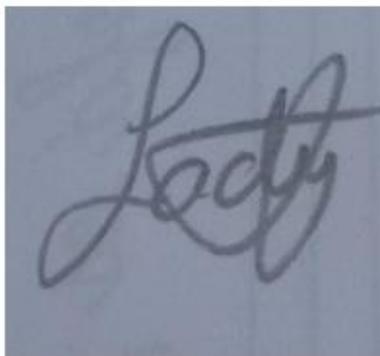
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Lady montalban estela

DNI: 74645182

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Neyda Navarro Aranda

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

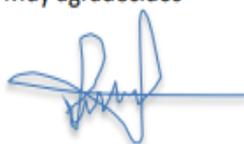
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



Nombres: Neyda Navarro Aranda

DNI: 48164532

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Katherine Bozeta Escudero

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Katherine

(firma)

Nombres: Katherine Bozeta Escudero

DNI: 48113450

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Juan Carlos Monja Córdova

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

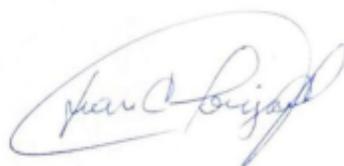
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	X	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Juan Carlos Monja Córdova
DNI: 41710986

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Roció Milagros Calla Sánchez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos


(firma)
Nombres y apellidos: Roció milagros
calla sanchez
DNI: 42048495
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: ROSITA ISABEL ARZAPALO JACO

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

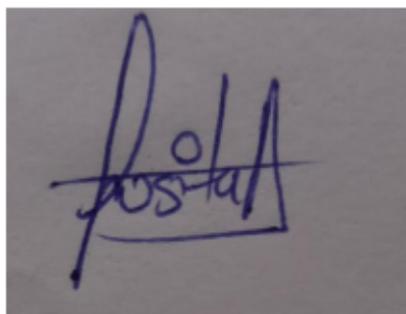
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	X	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

**Nombres y apellidos: ROSITA
ARZAPALO JACO**
DNI: 72837308
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Yesenia Romero Rodríguez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

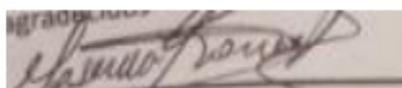
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Yesenia Romero Rodríguez
DNI: 41505066
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Margarita Rocio Preciado Atoche

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

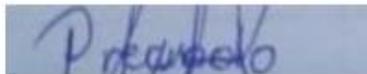
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Margarita Rocio

Preciado Atoche

DNI: 44845989

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: **VERONIKA CHAVEZ CUBA**

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	X	En desacuerdo	
------------	----------	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

veronica

(firma) **Nombres
y apellidos: VERONIKA CHAVEZ
CUBA
DNI: 41954332
Universidad César Vallejo**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Johana Alfaro Terrones

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

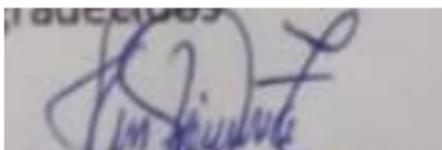
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

**Nombres y apellidos: Johana Alfaro
Terrones**
DNI: 7155266
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Jessica Vanessa Suarez Urbano

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

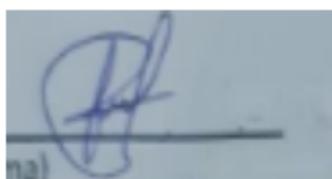
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



Nombres: Jessica Vanessa Suarez Urbano

DNI: 45843172

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Joselin vizarres Gamarra

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

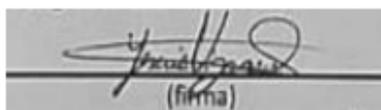
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres: Joselin vizarres Gamarra

DNI: 45556150

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Katty Bettssy Terry Dominguez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

katty

(firma)

Nombres y apellidos: katty terry

DNI: 45055499

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Vanessa Castillo Ambrosio

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Vanessa Castillo

Ambrosio

DNI: 45326083

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: keishia Guerra Delgado

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Keishia

(firma)

Nombres y apellidos:

DNI: 47707934

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Edith Mejia Mallqui

Presente.

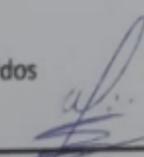
Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos


(firma)

Nombres: Edith Mejia Mallqui

DNI: 40952886

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr Padre de familia o tutor: Mabel Aguirre Salvador

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: ALEGRE NEOLA , NANCY FABIOLA Y CASTILLO NAVARRO, ALEXANDRA ARACELY; se le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E-Learning en niños de 5 años, Lima, 2021. Con el fin de mejorar o investigar en el tema de habilidades cognitivas. Es importante que usted sepa que la aplicación del programa empieza el día miércoles 29 de septiembre, culminando el día 19 de noviembre, en el horario acordado 8:50 a 9:30 am, esperamos su puntualidad y su participación constante en esta nueva oportunidad para sus pequeños.

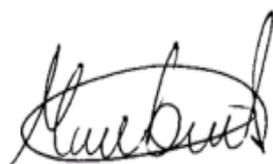
- PROGRAMA "JUGANDO A APRENDER"
- TEST PARA MEDIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Mabel Aguirre Salvador
DNI: 46750852
Universidad César Vallejo

Anexo 8:

Desarrollo de actividades programa “Jugando a Aprender”

PROGRAMA JUGANDO A APRENDER

**ASESORA:
GLORIA VILLA CORDOVA**

**AUTORAS:
ALEGRA NEOLA FABIOLA
CASTILLO NAVARRO ALEXANDRA**



PROGRAMA “JUGANDO A APRENDER”

I. BASE TEÓRICA:

El programa experimental “Jugando a Aprender” es una estrategia para el aprendizaje mediante de diferentes plataformas digitales, el cual hace uso del entorno constructivista de conocimiento, donde la virtualidad es una herramienta para cubrir diversas necesidades del estudiante en esta nueva normalidad, asimismo es de principal apoyo para el constante recibimiento de información, socialización y comunicación. En este caso también los maestros son también beneficiarios, ya que tienen alcance herramientas pedagógicas que les permite resolver problemas, diseñar productos y evaluar a sus estudiantes de forma práctica (Tvaltvadze & Gvelesiani 2018). En el mismo contexto, los enfoques de aprendizaje electrónico y de educación en línea tradicionales comparten la importancia sobre el aprendizaje remoto, lo cual quiere decir en cualquier momento y en cualquier lugar, (Ogaji et al, 2016). De la misma manera, el E-Learning implica una herramienta de aprendizaje que se da de forma total mediante el uso de internet, donde la tecnología se considera un medio para el proceso de enseñanza aprendizaje. (Aparicio et al, 2016).

II. PROPÓSITO DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA: El propósito del estudio es poder contribuir con la continuidad del programa escolar que se viene trabajando en nuestro país “perú” haciendo uso de diversas estrategias en la cual se emplean diversos recursos digitales para desarrollar habilidades cognitivas y orales, que va permitir al infante una mejor su capacidad para comprender el mundo y asu vez una correcta adaptación del contexto académico al ámbito del hogar.

III. METAS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA:

- ❖ Fomentar el trabajo cooperativo
- ❖ Desarrollar sus habilidades sociales, cognitivas y orales
- ❖ Generar interacciones agradables entre pares
- ❖ Crear reflexiones críticas acerca de sus aportaciones y de sus pares
- ❖ Priorizar el aprendizaje de manera individual y grupal

IV. DESARROLLO DE ACTIVIDADES- PROGRAMA “JUGANDO A APRENDER”

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	1	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Aprendiendo con audio cuentos.
Edad:		5 años
Objetivo: Que el estudiante adquiera la comprensión del cuento narrado, y logre ordenar secuencialmente		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • tarjetas de imágenes

- Iniciamos con la presentación de una caja de sorpresas para generar interés, el cual contendrá tarjetas de imágenes de los personajes del cuento, para que el niño pueda deducir que cuento escuchará.
- Seguidamente se presenta el audio cuento el cual contendrá imágenes para que el niño tenga un mejor apoyo y comprensión de la narración.
- Al finalizar el cuento se hacen diversas preguntas mediante una dinámica para que el niño exprese lo aprendido.
- Para culminar la actividad se les presenta imágenes del cuento escuchado para que el niño con la ayuda y guía de la docente pueda ordenarlo, de acuerdo a la secuencia.

- Paletas con números
- Cuento
- Caja sorpresa
- Cámara
- Internet
- Zoom

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	2	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Aprendiendo con audio cuentos 2
Edad:		5 años
Objetivo: Que el estudiante adquiera la comprensión del cuento narrado, y logre ordenar secuencialmente		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • tarjetas de imágenes

- Iniciamos con una canción para despertar la motivación del cuento a narrar, para que el niño pueda inferir cuál será la historia de hoy.
- Seguidamente se presenta el audio cuento el cual contendrá imágenes para que el niño tenga un mejor apoyo y comprensión de la narración.
- Al finalizar el cuento se hace diversas preguntas referidas al cuento escuchado, esto se da mediante un bingo de interrogantes para que la participación del niño sea amena.
- Para culminar la actividad se les presenta imágenes del cuento escuchado para que el estudiante pueda ordenarlo, de acuerdo a la secuencia.

- juego del bingo
- Cuento
- Canción
- Cámara
- Internet
- Zoom

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	3	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Pongamos en orden el cuento
Edad:		5 años
Objetivo: Que el niño tenga la capacidad de ordenar una historia escuchada, desarrollando su sentido de escucha y comprensión de textos narrados.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Cámara ● Internet

- Iniciamos con la presentación con una ruleta donde se da a conocer los personajes, para que el niño despierte su interés y comparta sus ideas acerca del personaje establecido.
- Continuando con la actividad se presenta el audio cuento con imágenes para que el niño tenga un mejor apoyo y comprensión de la narración.
- Para culminar la actividad se les presenta imágenes del cuento escuchado para que él pueda ordenarlo, de acuerdo a la secuencia. Asimismo pueda contar el final que él desee.

- Zoom
- tarjetas imágenes
- Ruleta
- Cuento

de

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	4	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Conociendo las funciones de los colaboradores de nuestra comunidad.
Edad:		5 años
Objetivo: Que el niño pueda conocer a los distintos trabajadores de la comunidad y sus funciones para que su entorno en el que vive permanezca limpio y seguro		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Cámara ● Internet

- -Iniciamos con la presentación con adivinanzas de cada uno de los colaboradores de la comunidad a través de un juego en línea para generar interés del estudiante.
- Luego la docente indica las funciones de cada uno de ellos y en que colaboran con nuestra comunidad mediante tarjetas de imágenes.
- Así mismo se pide al niño que elija, exprese y dibuje con qué colaborador se identifica o cuál fue su favorito
- Para culminar la actividad se le presentan diversos colaboradores para que el niño pueda socializar cuál es su función y que le gusta de dicho personaje establecido.

- Zoom
- tarjetas de imágenes
- juego de adivinanzas

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	5	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Reconocemos las funciones de los personajes.
Edad:		5 años
Objetivo: Que el niño identifique cada profesión y como es que se lleva a cabo el cumplimiento o funciones de cada profesional.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Cámara ● Internet

- Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante
- Seguidamente la docente presenta fichas con imágenes de los accesorios de cada profesional para que el niño pueda inferir de qué personaje se trata. Cuando el niño haya nombrado al personaje correcto este se descubre para socializar ideas acerca de la función que cumplen.
- Para culminar la actividad se presenta una ruleta con diferentes preguntas acerca del tema, para que el niño pueda reforzar o recordar lo aprendido acerca de cada profesión y su función

- Zoom
- Canción
- Imágenes
- Ruleta

Programa Jugando a Aprender - 2021	
Desarrollado por:	
Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra	
N°	6
Duración: 20 minutos	
Título de la actividad:	
Aprendiendo sonidos onomatopéyicos.	
Edad:	
5 años	
Objetivo:	
Que el niño logre conocer que diversos seres vivos y objetos cuentan con un sonido en especial que los hace únicos.	
Recursos:	
<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Paletas ● Instrumentos musicales ● Cámara ● Internet ● Zoom 	
Ejecución de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta a los niños diversas imágenes de animales e instrumentos musicales, se consulta a los niños si conocen qué sonidos emiten. ● Luego se explica a los niños que lo mencionado tiene un sonido que lo hace único y ayuda a poder reconocerlo por el sonido que emite. ● Finalmente, se les presenta imágenes de los animales e instrumentos musicales acompañados de su sonido para que puedan reconocerlos. 	

Programa Jugando a Aprender - 2021	
Desarrollado por:	
Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra	
N°	7
Duración: 20 minutos	
Título de la actividad:	
Jugando con los sonidos onomatopéyicos.	
Edad:	
5 años	
Objetivo: Que el infante logre imitar sonidos onomatopéyicos en una actividad musical.	Recursos:
Ejecución de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta a los niños diversas imágenes de animales y se pide a los niños que emitan el sonido de cada uno de ellos. ● Luego se propone a los niños crear una canción en base a los sonidos de los animales para ello primero se presentan diversos ejemplos. ● Finalmente, los niños presentarán su actividad musical. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Videos musicales ● Disfraz ● Cámara ● Internet ● Zoom

Programa Jugando a Aprender - 2021	
Desarrollado por:	
Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra	
N°	8
Duración: 20 minutos	
Título de la actividad:	
Realizamos sonidos onomatopéyicos.	
Edad:	
5 años	
Objetivo:	
El infante logre producir sonidos onomatopéyicos y los realice con una correcta melodía.	
Recursos:	
Ejecución de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta a los niños un video sobre los animales. ● Luego se presentan diversas tarjetas de animales y se pide que mencionen el nombre y emitan el sonido que identifica al animal. ● Finalmente, solo se presenta los sonidos de los animales e instrumentos musicales y los infantes deberán reconocer a quien le pertenece el sonido. 	
<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjetas léxicas ● Cámara ● Internet ● Zoom 	

Programa Jugando a Aprender	
Desarrollado por:	
Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra	
N°	9
Duración: 20 minutos	
Título de la actividad:	
Descubriendo pictogramas.	
Edad:	
5 años	
Objetivo:	
Que los infantes identifiquen el concepto o mensaje que expresa un dibujo.	
Recursos:	
Ejecución de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presentan diversas imágenes de personajes conocidos de cuentos tales como (caperucita, blanca nieves) y se pregunta si saben que realizaba cada uno de ellos. ● Luego se menciona a los niños que cada personaje tiene una función y significado. ● Finalmente se presenta un pictograma en base a esos personajes. 	
<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Cuentos ● pictogramas ● Cámara ● Internet ● Zoom 	

Programa Jugando a Aprender	
Desarrollado por:	
Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra	
N°	10
Duración: 20 minutos	
Título de la actividad:	
Aprendiendo con los pictogramas.	
Edad:	
5 años	
Objetivo:	
Que los infantes logren expresar textos cortos con ayuda de imágenes.	
Recursos:	
<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Cuentos ● pictogramas ● Cámara ● Internet ● Zoom 	
Ejecución de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta el cuento de los animales de la granja. ● Luego se pregunta a los niños qué función realiza cada animal. ● Finalmente se presenta un pictograma únicamente con texto, el cuándo indica las funciones de cada personaje y espacios en blanco para ir colocando a cada personaje de acuerdo a la función que cumple. 	

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	11	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Jugamos creando pictogramas
Edad:		5 años
Objetivo: Que el estudiante logre crear o construir un texto mediante imágenes en este caso un pictograma		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom • Canción • Imágenes • Powerpoint

- Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante
- Seguidamente la docente presenta fichas con imágenes de diferentes animales para que el niño pueda identificar cada uno de ellos, para que luego la docente presente un texto en el cual el niño ira colocando la imagen según la palabra mencionada
- Para culminar la actividad se presenta un juego a través de power point con diversas preguntas, las cuales el niño dará respuesta

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	12	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Somos lectores.
Edad:		5 años
Objetivo: Que el niño tenga acercamiento a diversos textos en este caso adivinanzas cortas		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom

- Se inicia la actividad con una caja de sorteo, para captar la atención de los niños
- Luego se le indica a los estudiantes que tenemos un juego, para ello se presentan diversas adivinanzas en el cual el niño tendrá que descubrir la respuesta mediante imágenes.
- Para culminar la actividad se le indica al niño que realice verbalmente una adivinanza para poder compartirla y averiguar la respuesta en grupo.

- caja
- Imágenes

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	13	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Jugando con los colores
Edad:		5 años
Objetivo: Que el niño identifique, diferencie y relacione los colores		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom

<ul style="list-style-type: none"> • Se da inicio a la actividad con una canción referida al tema. • Para luego mostrar tarjetas de colores y el niño pueda expresar y relacionar con qué objeto se relaciona en su entorno, seguidamente se le presenta un juego de memoria para que pueda encontrar pareja de colores. • Para finalizar la actividad el niño exprese que le gusto de la sesión y su color favorito 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Imágenes
---	---

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	14	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Piensa piensa cabecita.
Edad:		5 años

<p>Objetivo:</p> <p>Que el niño logre desarrollar su memoria de trabajo</p>	<p>Recursos:</p>
<p>Ejecución de la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom • Canción • Imágenes
<ul style="list-style-type: none"> • Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante • Seguidamente la docente presenta diversas imágenes en pareja ya que el estudiante tendrá que encontrar diferencias entre la imagen 1 y la 2 y lo expondrá para sus compañeros. • Para culminar la actividad la docente realiza diferentes preguntas mediante un juego didáctico para que el niño recuerde lo aprendido 	

<p align="center">Programa Jugando a Aprender - 2021</p>		
<p>Desarrollado por:</p>		<p>Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra</p>
<p align="center">N°</p>	<p align="center">15</p>	<p>Duración: 20 minutos</p>

<p>Título de la actividad:</p>	<p>Ejercitando nuestra memoria.</p>
<p>Edad:</p>	<p>5 años</p>
<p>Objetivo:</p> <p>Desarrollar la habilidad de memoria del estudiante</p>	<p>Recursos:</p>
<p>Ejecución de la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom • Cuento • Imágenes • Caja mágica
<ul style="list-style-type: none"> • Se da inicio a la actividad un cuento para hacer interesante la sesión • Seguidamente realiza preguntas mediante imágenes para que el niño responda verdadero o falso de acuerdo a como recuerde la historia contada con anterioridad. • Para culminar la actividad se presenta una caja mágica en la que el niño tendrá que memorizar la secuencia que se encuentra dentro para luego expresarla. 	

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	16	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Nos convertimos en inspectores.
Edad:		5 años
Objetivo: Que el niño logre identificar o descubrir mediante el sentido visual		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom

- Se da inicio a la actividad con una canción para motivación de los estudiantes.
- Luego la docente presenta diferentes imágenes en secuencia donde el niño mediante un juego pueda encontrar el intruso o el que no pertenece al grupo.
- Luego se continúa con un segundo juego adivina el personaje que esconde el puzzle, el niño observa la imagen en desorden y descubrirá de qué personaje se trata.
- Para culminar la actividad se realizan preguntas de metacognición

- Canción
- Imágenes
- Puzzle

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	17	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Observando aprendamos.
Edad:		5 años
Objetivo: Que el niño mediante el sentido visual adquiriera desarrollar su habilidad cognitiva		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom

- Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante
- Seguidamente la docente presenta fichas con imágenes para que el niño logre reconocer el cuento o los diferentes personajes. Luego se continua con diferentes alimentos y sus derivados para que el niño reconozca mediante fichas visuales
- Para culminar la actividad se presenta una ruleta con diferentes preguntas acerca del tema, para que el niño pueda reforzar o recordar lo aprendido mediante la observación

- Canción
- Imágenes
- Ruleta

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	18	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Aprendemos jugando con las imágenes
Edad:		5 años
Objetivo: Que el niño mediante el sentido visual adquiriera desarrollar su habilidad cognitiva		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom • Canción • Puzle • Ruleta

- Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante
- Seguidamente la docente presenta fichas con imágenes desordenadas para que el niño mediante la observación pueda descubrir de que alimento se trata, y pueda expresar un conocimiento previo con las características de dicho alimento descubierto.
- Para culminar la actividad se presenta una ruleta con diferentes preguntas acerca del tema, para que el niño pueda reforzar o recordar lo aprendido mediante la observación

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	19	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Observo conozco y aprendo.
Edad:		5 años
Objetivo: Que el niño mediante el sentido visual adquiriera desarrollar su habilidad cognitiva de forma didáctica		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom

<ul style="list-style-type: none"> • Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante • Para seguir con la presentación de distintos escenarios de nuestro país y que el niño reconozca cada lugar y que posibles animales viven en ese hábitat, luego se muestra características de cada animal acertado por los niños, para que puedan imaginar que se encuentran el lugar y conocer nuestra fauna peruana. • Para culminar la actividad se presenta cajita el juego de colores, donde encontraremos diversas preguntas para reforzar lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Imágenes • Juego
---	--

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	20	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Aprendiendo nuevas palabras
Edad:		5 años

<p>Objetivo:</p> <p>Que el infante logre la adquisición de nuevas palabras mediante actividades divertidas</p>	<p>Recursos:</p>
<p>Ejecución de la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom • Canción • Imágenes
<ul style="list-style-type: none"> • Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante • Seguidamente la docente presenta fichas con imágenes en la que el niño tendrá que ordenar el nombre por sílabas y así descubrir la palabra oculta. Para luego proceder a mostrar diferentes fonemas y el niño tendrá que nombrar palabras que inicien con el fonema presentado • Para culminar la actividad el niño dibuja y coloca el nombre de las palabras que aprendió todo ello con guía y ayuda de la docente 	

<p>Programa Jugando a Aprender - 2021</p>		
<p>Desarrollado por:</p>		<p>Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra</p>
<p>N°</p>	<p>21</p>	<p>Duración: 20 minutos</p>

<p align="center">Título de la actividad:</p>	<p>Aprendiendo nuevas palabras 2.</p>
<p align="center">Edad:</p>	<p align="center">5 años</p>
<p>Objetivo:</p> <p>Que el infante logre la adquisición de nuevas palabras mediante actividades divertidas</p>	<p align="center">Recursos:</p>
<p align="center">Ejecución de la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom • Canción • • Trabale nguas • Imágenes con silueta • Hojas
<ul style="list-style-type: none"> • Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante • Luego se da inicio a la actividad presentando diferentes trabalenguas, seguidamente se presenta las sombras de diferentes personajes ya mostrados en el trabalenguas, para que el niño infiere de quien se trata y logre adivinar el nombre, y menciona palabras pueden rimar con dicho personaje. (pato –gato) • Para finalizar el niño crea una rima con ayuda de la maestra para que pueda plasmarlo y mostrarlo en la sesión 	

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	22	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Conociendo profesiones y sus funciones.
Edad:		5 años
Objetivo: Que el estudiante reconozca diversas profesiones y sus funciones.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom

- Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante
- Seguidamente la docente presenta diversos accesorios para que el niño logre adivinar a qué profesional pertenece. Esto se mostrará mediante un juego. Para luego hablar de cada profesional y en qué momento utiliza dicho accesorio y cuál sería la función que tiene.
- Para culminar la actividad el niño dibuja la profesión que más le gusta o la que desea o sueña cuando crezca para exponerlo en la sesión.

- Canción
- Imágenes
- Hojas

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	23	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Todo objeto tiene una función
Edad:		5 años
Objetivo: El niño reconocerá que todo objeto o material tiene un fin.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom • Canción • Imágenes • video

- Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante la canción será referido al tema a trabajar.
- Seguidamente la docente explicara que nos transformaremos en expertos chefs donde se mostrara un video de diferentes niños cocinando. Para proceder a mostrar diferentes utensilios de cocina y el niño pueda inferir que función le dan en sus hogares.
- Para culminar la actividad el infante plasma los utensilios que hemos trabajado durante la sesión.

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	24	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Compartiendo mis gustos y preferencias.
Edad:		5 años
Objetivo: Lograr que el niño exprese sus gustos o sus ideas sin temor alguno.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom

- Se da inicio a la actividad con un cuento para despertar el interés.
- Seguidamente la docente presenta fichas de alimentos entre verduras y frutas para que el niño observe la secuencia y elija un alimento de su preferencia y comparta por qué le gusta y en qué plato es su preferido. Luego para continuar averiguando sobre preferencias se les muestra diversos ritmos musicales para que el niño pueda decidir cuál es su preferido.
- Para culminar la actividad el niño debe dibujar o mostrar su juguete favorito.

- Cuento
- Música

Programa Jugando a Aprender - 2021		
Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	25	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Nos volvemos narradores.
Edad:		5 años
Objetivo: Que el infante se exprese sin temor alguno		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> • Cámara • Internet • Zoom

- Se da inicio a la actividad con una canción de bienvenida para motivar al estudiante.
- Se continuará con un cuento creado por los mismo estudiantes, para ello las docentes brindan un ejemplo en el cual nos ayudaremos mediante imágenes. La actividad consistirá en mostrar una imagen y que cada niño continúe con su idea formando al final un cuento entre todos. Al culminar el cuento lo leeremos todos juntos.
- Para culminar el niño elige el cuento de su preferencia o anécdota familiar para compartirlo en el aula virtual.

- Canción
- Imágenes

Programa Jugando a Aprender - 2021	
Desarrollado por:	
Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra	
N°	26
Duración: 20 minutos	
Título de la actividad:	
Jugamos a ser oradores.	
Edad:	
5 años	
Objetivo:	
Que los infantes logren expresarse de forma fluida en su lengua materna.	
Recursos:	
Ejecución de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta diversas fichas sobre personajes tales como (un futbolista, un superhéroe, una princesa, un deportista, cantante, actor, etc.), seguidamente se conversa sobre las características de los personajes. ● Luego se indica a los niños que elijan su personaje favorito y mencionan que es lo que los caracteriza. ● Finalmente, los niños se presentan caracterizados de su personaje y mencionan sus características. 	
<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom 	

Programa Jugando a Aprender - 2021	
Desarrollado por:	
Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra	
N°	27
Duración: 20 minutos	
Título de la actividad:	
Conociendo el orden de las letras.	
Edad:	
5 años	
Objetivo:	
Que los infantes logren conocer y formar nuevas palabras.	
Recursos:	
Ejecución de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta a los niños tarjetas léxicas donde figura la palabra más la imagen, de diversos componentes tales como (frutas, animales, objetos, etc.) ● Luego se presenta a los niños una fila de letras sueltas para que puedan formar nuevas palabras según le indique la tarjeta léxica. ● Finalmente, los niños elegirán 3 opciones de imágenes y formarán 3 nuevas palabras. 	
<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom 	

Programa Jugando a Aprender - 2021	
Desarrollado por:	
Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra	
N°	28
Duración: 20 minutos	
Título de la actividad:	
Jugando con la letra inicial.	
Edad:	
5 años	
Objetivo:	
Que los infantes reconozcan que toda palabra está compuesta por una vocal o consonante inicial.	
Recursos:	
<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom 	
Ejecución de la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se muestra a los niños diversas palabras y se conversa sobre la letra o sonido inicial. ● Luego formarán un grupo de 3 y se les asignará, una palabra y deberán indicar cuál es la letra inicial. ● Finalmente, se le asigna a cada niño 2 letras y deberán encerrar aquellas palabras que inicien por la letra indicada. 	

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	29	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Conociendo el orden de las letras 2.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes logren conocer y formar nuevas palabras.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta a los niños tarjetas léxicas donde figura la palabra más la imagen, de diversos componentes tales como (frutas, animales, objetos, etc.) ● Luego se presenta a los niños una fila de letras sueltas para que puedan formar nuevas palabras según le indique la tarjeta léxica. ● Finalmente, los niños elegirán 3 opciones de imágenes y formarán 3 nuevas palabras. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	30	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Jugando con la letra final.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes reconozcan que toda palabra está compuesta por una vocal o consonante final.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se muestra a los niños diversas palabras y se conversa sobre la letra o sonido final. ● Luego formarán un grupo de 3 y se les asignará, una palabra y deberán indicar cuál es la letra final. ● Finalmente, se le asigna a cada niño 2 letras y deberán encerrar aquellas palabras que terminen por la letra indicada. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	31	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Conociendo las vocales.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes reconozcan las vocales.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta un video sobre las vocales y sus sonidos. ● Luego se presentan diversas imágenes y palabras que empiezan por las vocales. ● Finalmente, los niños mencionan las palabras y agrupan palabras que comiencen por una vocal indicada. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	32	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Jugando con las vocales.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes logren reconocer las vocales dentro de una palabra.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presentan tarjetas léxicas de las vocales. ● Luego se presentan diversas palabras las cuales contienen 2 o 3 vocales, para que los niños puedan identificarlas. ● Finalmente se asigna a cada niño 2 vocales y se le muestra una lista de 5 palabras para que pueda encerrar las vocales indicadas. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	33	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Formando palabras con las vocales.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes conozcan y formen nuevas palabras en base a las vocales.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presentan diversas palabras compuestas por 2 o más vocales, para que los niños puedan identificarlas. ● Luego se presentan diversas palabras las cuales están incompletas, para que los niños puedan identificar qué vocales faltan. ● Finalmente se forman grupos de 4 y se les muestra una lista de 5 palabras para que puedan completar con las vocales faltantes. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	34	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Conociendo las sílabas.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes conozcan acerca de las sílabas.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta un video sobre las sílabas. ● Luego se presentan diversas imágenes y palabras que empiezan por diversas sílabas. ● Finalmente, los niños mencionan las palabras. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	35	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Jugando con las sílabas.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes identifiquen las sílabas.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Tarjeta léxica ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta una lista de sílabas con diversas consonantes (s,m,p,t). ● Luego se muestra una tabla de palabras con sílabas trabajadas anteriormente. ● Finalmente, se les presenta una fila de palabras para que puedan identificar y encerrar las sílabas indicadas. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	36	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Conteo de sílabas.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes identifiquen cuántas sílabas contiene una palabra.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Cámara ● Internet ● Zoom ● fichas
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta una tabla de palabras identificadas por un número que representa el total de sílabas. ● Luego mediante el juego de ritmos, se realizará el conteo de sílabas de cada palabra. ● Finalmente, los niños colocarán el número de sílabas contadas al costado de cada palabra. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	37	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Silabas locas.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes conozcan y formen nuevas palabras empleando sílabas.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Ruleta ● Imágenes ● Video ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta una ruleta de palabras divididas por sílabas. ● Luego se pregunta al niño por cuántas sílabas está conformada la palabra. ● Finalmente se muestra una tabla de sílabas sueltas para que puedan formar nuevas palabras indicadas por la ruleta. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	38	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Ordenando sílabas.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes descubran nuevas palabras, al ordenar las sílabas.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se muestra una palabra dividida por sílabas. ● Luego se realiza el conteo y se procede a desordenar las sílabas, para que los niños puedan ordenarlo. ● Finalmente se presenta una tabla de palabras desordenadas para que los niños puedan ordenarlo. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	39	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Descubriendo el tesoro de las palabras.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes descubran nuevas palabras, al ordenar las sílabas.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes ● Video ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos con una canción motivadora para despertar el interés durante el aprendizaje. ● Después se presenta una imagen oculta, acompañado de una palabra desordenada. ● Luego se les indica que deben ordenar la palabra para descubrir la imagen y palabra oculta. ● Finalmente, los niños mencionan la palabra que han descubierto. 		

Programa Jugando a Aprender - 2021

Desarrollado por:		Alegre Neola Nancy Fabiola, Castillo Navarro Alexandra
N°	40	Duración: 20 minutos
Título de la actividad:		Recordando lo aprendido.
Edad:		5 años
Objetivo: Que los infantes recuerden todo lo trabajado y agradecer a los niños por el trabajo realizado durante todas las actividades. a través de un incentivo.		Recursos:
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● Fichas ● Hojas de colores ● Cinta ● Video ● Imágenes ● Cámara ● Internet ● Zoom
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciamos esta actividad cantando con los niños y realizando el juego “simón dice”. ● Luego sacamos todas las actividades que realizamos durante todo el programa. ● Al finalizar felicitamos a cada grupo por todo lo trabajado y se entrega un pequeño presente a cada niño. 		

Anexo 9:

Análisis de normalidad de datos

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRED1	0.232	26	0.001	0.876	26	0.005
PRED2	0.284	26	0.000	0.904	26	0.019
PREV	0.266	26	0.000	0.824	26	0.000
POSTD1	0.240	26	0.000	0.847	26	0.001
POSTD2	0.142	26	0.193	0.912	26	0.030
POSTV	0.231	26	0.001	0.846	26	0.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Anexo 10:

Datos de fiabilidad

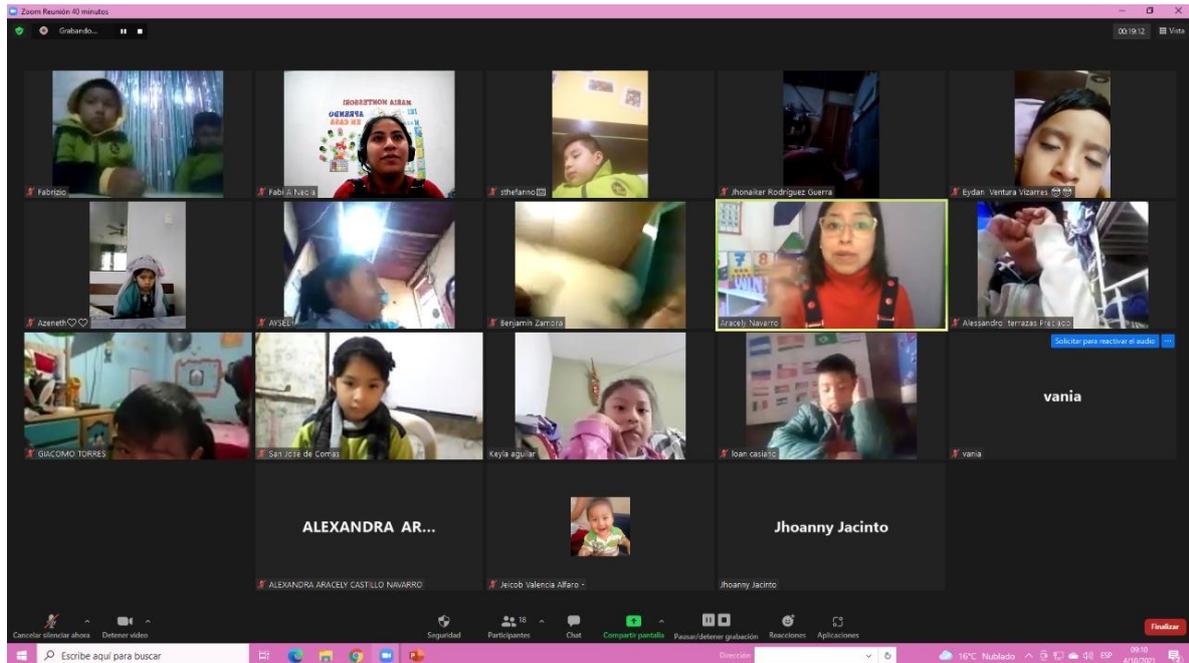
	PRED1	PRED2	PREV	POSTD1	POSTD2	POSTV
1	14	11	25	19	15	34
2	14	11	25	16	17	33
3	7	4	11	11	16	27
4	13	16	29	14	20	34
5	13	11	24	17	18	35
6	16	13	29	18	16	34
7	15	11	26	18	15	33
8	13	11	24	13	12	25
9	7	6	13	10	15	25
10	17	11	28	18	17	35
11	7	6	13	18	19	37
12	6	6	12	18	19	37
13	13	12	25	18	17	35
14	8	5	13	21	19	40
15	16	11	27	18	17	35
16	10	13	23	20	20	40
17	14	11	25	17	20	37
18	12	14	26	16	20	36
19	6	7	13	17	17	34
20	6	5	11	18	17	35
21	13	9	22	20	20	40
22	6	6	12	19	18	37
23	16	14	30	17	18	35

1

Vista de datos Vista de variables

Anexo 11:

Evidencias fotografías de sesiones aplicadas



Zoom Reunión 40 minutos Usted está viendo la pantalla de Fabi A Neola Ver Opciones

Grabando

SALIR

PRESIONA UN ANIMAL Y ESCUCHA SU SONIDO. LUEGO IMITALO

MIAU 	MUU 			

Menú

AYUDA

Cancelar silenciar ahora
Detener video

Participantes 14
Chat
Compartir pantalla
Grabar
Reacciones

Salir

Participantes (14)

Buscar un participante

- AN Aracely Navarro (Yo) 🔊 📹
- FANI Fabi A Neola (Anfitrión) 🔊 📹
- A AYSEL 🔊 📹
- EV Eydan Ventura Vizarrés 🔊 📹
- BZ Benjamín zamora 🔊 📹

Invitar Reactivar mi audio

Chat

¿Pueden ver sus mensajes? La grabación está habilitada

Enviar a: Todos 📎 🌐

<https://view.genial.ly/61588cb9a629b00dcc92e84e/interactive-content-quiz-trivial-ii>

Zoom Reunión

Grabando

PREGUNTA 1

Elige la opción correcta

¿Quieres hacer cuestionarios tan geniales como este? [¡Descubre cómo hacerlo!](#)

Cancelar silenciar ahora
Detener video

Participantes 17
Chat

Salir

Participantes (17)

Buscar un participante

- AN Aracely Navarro (Yo) 🔊 📹
- FANI Fabi A Neola (Anfitrión) 🔊 📹
- A AYSEL 🔊 📹
- BZ Benjamín zamora 🔊 📹
- EC Estebhan Cáceres villacorta 🔊 📹

Invitar Reactivar mi audio

Chat

<https://view.genial.ly/61588cb9a629b00dcc92e84e/interactive-content-quiz-trivial-ii>

De mí para Todos:

<https://view.genial.ly/61588cb9a629b00dcc92e84e/interactive-content-quiz-trivial-ii>

¿Pueden ver sus mensajes? La grabación está habilitada

Enviar a: Todos 📎 🌐

Escribir mensaje aquí...

LA PANADERÍA

El señor  trabaja en una 

todos los días cuando sale el  prende el 

para preparar  pero lo que mas le gusta al señor

son las 



Para jugar este cuestionario

1. Usa cualquier dispositivo para abrir joinmyquiz.com
2. Ingrese el código de ingreso **404407** o comparta mediante...

INICIAR

Heison	Vania	Benjamin Zamora	Loon	Jairo
Aisabeth	AYSEL	MARIA JOSE	Guissem Cajiao Sanchez	Egidio Ventura



Zoom Reunión 40 minutos

Usted está viendo la pantalla de ALEXANDRA ARACELY CASTILLO NAV...

Ver Opciones

Fabi A. Nola, Aracely Navarro, Daniel Alonso Menjá Pablo, Aysel, María José, Vanía Romero

Presentación de PowerPoint - [COLORES] - PowerPoint (Error de activación de productos)

00:10:24



Son los que no necesitan ser mezclados para tenerlos.

ROJO

AZUL

AMARILLO

Cancelar silencio ahora, Detener vídeo, Seguridad, Participantes, Chat, Compartir (Alt+S), Pausar/detener grabación, Reacciones, Aplicaciones, Finalizar

Escribe aquí para buscar

17°C, Muy nublado, 09:10 20/10/2021

Zoom Reunión 40 minutos

Usted está viendo la pantalla de ALEXANDRA ARACELY CASTILLO NAV...

Ver Opciones

Fabi A. Nola, Aysel, Aracely Navarro, María José, Eydán Ventura Vizaras, azeneth

Chat

De mí para Todos:

<https://www.cokitos.com/contar-hasta-5-con-colores/play/>

<https://www.cokitos.com/contar-hasta-5-con-colores/play/>

https://www.cokitos.com/contar-hasta-5-con-colores/play/

ENFRÉNTATE A LA OSCURIDAD

CUENTA HASTA CINCO CON COLORES

Cuenta las formas y arrástralas al número del mismo color

Comprobar

DIGIPUZZLE.NET

¿Quién puede ver sus mensajes? La grabación está habilitada

Enviar a: Todos

Escribir mensaje aquí...

Cancelar silencio ahora, Detener vídeo, Seguridad, Participantes, Chat, Compartir pantalla, Pausar/detener grabación, Reacciones, Aplicaciones, Finalizar

Escribe aquí para buscar

17°C, Muy nublado, 09:12 20/10/2021

