



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Taller “Kallpa” de juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños de
3 años en una Institución Educativa de Trujillo

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial**

AUTORA:

Yupanqui Sandoval, Luz Karen (ORCID: 0000-0002-1507-4147)

ASESORES:

Dra. Lara Malca Donatila Doris (ORCID: 0000-0002-9782-3227)

Dr. Rojas Ríos Víctor Michael (ORCID: 0000-0003-1125-4519)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación del aprendizaje

TRUJILLO-PERÚ

2019

DEDICATORIA

A mi madre por haberme formado como persona que soy, a ella dedico todos mis logros, mi esfuerzo siendo ella mi motivación. El cual agradezco a Dios por ser ella la que con dedicación y paciencia pudo sacarnos adelante a pesar de muchos obstáculos que la vida le ponía en frente ella siguió delante de la mano de sus dos hijos y sin mirar atrás supo formarnos y enseñarnos de la vida y haciendo de nosotros personas de bien, nadie dijo que fue fácil pero tú lo lograste me enseñaste a como levantarme de los momentos difíciles, por escucharme, tus consejos, tus llamadas de atención por eso y por ello te agradezco mucho, no es mi logro es el tuyo madre el que con tu trabajo, esfuerzo y tus manos que me hicieron llegar hasta donde estoy y por ello te debo todo lo que soy y seré en la vida; te quiero y te amo Luz Mercedes Sandoval Rosas de Yupanqui. A mi hermano Denilson Aldair Yupanqui Sandoval que me enseñó muchas cosas que como hermana aprendí siendo el mí soporte, mi amigo y es gratificante saber que el siempre estará hay conmigo en todo momento que necesitare de su apoyo y que el siempre contara conmigo. Los quiero y los amo.

Gracias Dios y gracias mamá

Luz

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios y a la virgen de la puerta por cada día de mi vida y por bendecirme con una maravillosa familia otorgándonos salud y amor.

Agradecer a mi hija que a su corta edad supo entenderme y tenerme paciencia en momentos que necesitaba salir a estudiar y sacar de mí ese lado de ser madre primeriza el cual me hice vivir experiencias nuevas que son gratificantes en mi vida. Te amo hijita Adelize, mi cielito

A mi esposo Carlos Rodríguez Mantilla que con su apoyo y su esfuerzo logro esta meta que en un tiempo me tracé, por su paciencia, palabras de aliento, su amor siendo el mi soporte, mi amigo, mi pareja, padre de mi hermosa hija y esposo. A ti te agradezco por formar parte de mi vida y por los momentos que viviremos juntos. Te amo mi amor

Luz

PÁGINA DEL JURADO

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Luz Karen Yupanqui Sandoval estudiante de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 70009498, con la tesis titulada: "Taller "Kallpa" de juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños de 3 años en una institución educativa de Trujillo".

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, un duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados, plagio, información sin citar autores) autoplagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajea) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo

Trujillo, 07 de julio del 2019



Yupanqui Sandoval, Luz Karen

DNI N° 70009498

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
PÁGINA DEL JURADO	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vii
ÍNDICE.....	viii
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO.....	14
2.1. Tipo y diseño de investigación	14
2.2. Operacionalización de variables	15
2.3. Población, muestra y muestreo	19
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	20
2.5. Procedimiento.....	20
2.6. Métodos de análisis de datos	20
2.7. Aspectos éticos	21
III. RESULTADOS.....	22
IV. DISCUSIÓN	33
V. CONCLUSIONES	36
VI. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS.....	38
ANEXOS.....	43
Anexo 01: Consentimiento informado	43
Anexos 02: Constancia de aplicación de tesis	44
Anexo 3: Guía de observación.....	45
Anexos 04: Base de datos.....	46
Anexos 05: Taller de juegos pedagógicos.....	50
Anexos 06: Sesiones.....	53
Anexos 07: Validaciones.....	122
Anexos 08: Constancia de abstract	139
Anexos 09: Acta de aprobación de originalidad de tesis	140
Anexos 10: Pantallazo del software turnitin.....	141

Anexos 11: Autorización de publicación de tesis.....	142
Anexos 12: Autorización de la versión final del trabajo de investigación.....	143

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo evaluar la influencia del taller “Kallpa” de juegos pedagógicos en el desempeño académico del área de comunicación en niños de 3 años de una institución educativa inicial de Trujillo, La Libertad. Se contó con la participación de 54 niños (57% niñas) divididos en dos grupos, control (aula amistad, 50%) y experimental (aula solidaridad, 50%), ambos grupos fueron seleccionados por métodos no probabilísticos. El diseño de investigación fue cuasi experimental con grupo control y pre y post test. Se construyó una guía de observación para medir el nivel de desempeño académico en los niños, esta fue validada por criterio de jueces expertos. Los resultados evidenciaron que la evaluación del pre test de ambos grupos fueron *deficientes*; sin embargo, en el pos test el grupo experimental, el 81% de niños lograron un nivel bueno, mientras que el grupo control solo el 30%. Además, se presentó medidas más concentradas y homogéneas en el pos test del grupo experimental (CV=13.3%) mientras que en el control de 54.9%. Existente diferencias estadísticamente importantes y significativas entre el pre y pos test del grupo experimental ($t_{(26)}=-24.9$; $p^{**}<.01$; $d_{cohen}=-4.8$); del mismo modo, entre el pos test del grupo control y experimental ($t_{(48)}=5.66$; $p^{**}<.01$; $d_{cohen}=1.6$). Se concluye la efectividad del taller “Kallpa” sobre el desempeño académico del área de comunicación en niños y niñas de 3 años de institución educativa de Trujillo.

Palabras clave: *juegos pedagógicos, desempeño académico, área de comunicación*

ABSTRACT

This research had the objective of evaluating the influence of the educational-games workshop “Kallpa” on the academic achievement of 3 year-old children in the area of communication at a nursery-school in Trujillo, La Libertad. The sample was composed of 54 children, 57% of them girls, divided into two groups, control (“amistad” class, 50%) and experimental (“solidaridad” class, 50%), which were selected using non-probabilistic methods. A quasi-experimental design was used with group control and pre and post-test. An observation guide, validated by experts, was created to measure the academic achievement level of the children. The results showed that the pre-test evaluation of both groups was deficient, however in the post-test, 81% of the children in the experimental group achieved a good level, while in the control group only 30%. In addition, more concentrated and homogeneous measures were presented in the post-test of the experimental group (cv=13.3%) in comparison with the control group (cv=54.9%). There are statistically important and significant differences between the pre and post-test of the experimental group ($t(26)=-24.9$; $p^{**}<.01$; $d_{\text{cohen}}=-4.8$), the same happens between the post-test of the control and experimental group ($t(48)=5.66$; $p^{**}<.01$; $d_{\text{cohen}}=1.6$). In conclusion, the “Kallpa” workshop is effective for the academic achievement of 3 year-old children in the area of communication at a nursery-school in Trujillo

keywords: educational games, academic achievement, communication area

I. INTRODUCCIÓN

El fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) estima que alrededor de 175 millones de niños menores de 6 años no asisten a la escuela (Benítez, 2019), lo que impide que obtengan conocimiento suficiente para desarrollar nuevas habilidades en edades avanzadas; del mismo modo, en la capacidad de retener información novedosa y más compleja teniendo en cuenta que los primeros mil días de la formación de un niño es imprescindible para su futuro (ABC de España, 2019)

Entre otros factores que merman la capacidad del desempeño escolar, especialmente en niños de preescolar, pues según instituto Nacional de Salud del Perú, una alimentación insana podría tener efectos a corto y largo plazo sobre las capacidades de retención de información, atención y desarrollo cognitivo; pues se estima que un desayuno insuficiente podría no aportar entre el 10 al 15% de los requerimientos calóricos (Zavala, 2019).

Alternando, factores como el clima social familiar (Carranza, 2017), la ansiedad infantil (Mamani, 2018), los estilos de aprendizaje (Conde, 2018), incluso el ambiente, las condiciones físicas del aula pueden ser un factor de impacto en el desempeño académico (Apaza, 2018) por lo que, una especial atención necesitan los niños de preescolar a fin de asegurar sus capacidades desarrollando y sedimentándolas.

Sin embargo, uno de los factores que influyen en el aprendizaje de los niños suelen ser las didácticas y formas de envolver el conocimiento para obsequiar al párvulo. Un estudio logró determinar el impacto positivo de las técnicas de juego en los niños menores de 5 años, siendo un factor significativo para la resolución de conflictos matemáticos (Olivera, 2016), por lo que desprende la idea de investigar sobre el impacto que pueda tener los juegos sobre la educación y aprendizaje.

Los niños en edades tempranas suelen estar inmersos en un mundo que aún desconocen y desean explorarlo con todos sus sentidos (ABC de España, 2019), implicando que el educador tenga un vasto y complejo conocimiento de técnicas que dirijan la mirada del infante hacia un conocimiento productivo (Sulca, 2016).

El impacto de los maestros de nivel inicial se ve empañado por limitaciones en metodologías lúdicas. Esto en parte, se refleja en el rechazo a ser evaluados. En el 2017 se realizó la Evaluación de Desempeño Docente (EDD) en maestros de nivel inicial, que trajo muchas controversias a nivel nacional e inconformidades en el sector educativo (Bárcena & Sánchez, 2017). Los docentes no admitieron ser evaluados por miedo a ser despedidos, a la frustración

de no alcanzar el estándar, descender en la categoría salarial, o por no ser capacitados previamente.

Parte de esta problemática es la pobre formación tanto a nivel nacional como internacional en maestros (Pereyra, 2018) y la infravaloración de la educación inicial (ABC de España, 2018). Sin embargo, parte de los esfuerzos está en gestionar nuevas formas de aprendizaje, otorgando herramientas y métodos a los docentes en su quehacer profesional, siendo uno de los propósitos de esta investigación.

En la actualidad, todos estos factores han formado un talón de Aquiles en la educación nacional. Se estima que 1 ha de 10 niños que van al primer grado de primaria tiene dificultades de aprendizaje, también niños que llegan con una escasa base en su formación académica (RPP Noticias, 2017; TVPerú, 2017), por ende, logran un deficiente desempeño escolar.

Entre las didácticas que mejor se adaptan en niños de preescolar son las estrategias de juegos, la cual puede ser un herramienta eficaz (Olivera, 2016; Rodríguez, 2013) para la introducción de nuevos saberes sin que haya un ambiente de presión. Los juegos tiene un efecto recreativo y participativo en los niños menores de 5 años, y estas pueden expandirse en diferentes actividades como motricidad fina y gruesa, diálogos, curiosidad, etc. (Sulca, 2016).

Algunos estudios realizados a nivel internacional avalan la eficacia que los juegos pueden tener como potencializador de algunas áreas curriculares, por ejemplo Ayala-Gavilanes (2016) aplico un taller de arte, junto con técnicas de juego libre, para el desarrollo de la inteligencia emocional en párvulos de 2 a 3 años en una institución inicial en Riobamba, Ecuador. El estudio de corte cuasi experimental contó con la participación de 25 niños y niñas de las edades de 2 a 3 años. Para recabar la información se utilizó técnicas observación y entrevista, las cuales fueron registradas en una ficha estructurada. Los resultados evidenciaron que, en la pre evaluación, el factor desarrollo emocional se encontraba en un nivel de inicio en el 60% de los niños; por el contrario, en la post evaluación el 52% de los niños logró dominar el desarrollo emocional.

Del mismo modo, Álvarez (2016) creo un programa de juegos didácticos para impulsar el desarrollo de la noción lógica matemática en niños de 3 y 4 años de inicial de la ciudad de Loja, Ecuador. Se creó un instrumento de medida AEI para realizar un diagnóstico diferencial en función a la noción lógico-matemática a partir del pre y post test aplicando a una muestra de 26 niños, 8 niños y 18 niñas entre las edades de 3 y 4 años. Los resultados

evidenciaron en el área cuantitativa los niños incrementaron un 73.1%, mientras que en orientación espacial el incremento fue de 38.5%. El estudio concluye en la efectividad de los juegos didácticos en el desarrollo de las áreas cuantitativas y de orientación espacial de la noción lógico-matemática.

En México, Andrade (2016) modeló un programa de juegos cognitivos para fortalecer los pensamientos matemáticos en niños de 3 a 4 años de una institución inicial en Montemorelos. El estudio de cohorte cuasi experimental reclutó a 19 niños, 8 niñas y 11 niños a los cuales se les observó y registró en una ficha de cotejo en un antes y después del tratamiento. Los resultados mostraron, con respecto al pensamiento matemático, en el pre test que el 42% de niños no lograron el nivel esperado, mientras que en el post test, el 53% de niños logró un nivel esperado mejorando.

A nivel nacional se han evidenciado estudios como el de Sandoval, (2017), quien realizó un estudio cuasi experimental para determinar si los juegos infantiles pueden mejorar de la atención en 74 niños y niñas de 3 años de una institución educativa de Chiclayo. La muestra la conformó 16 niños y 10 niñas del aula *amarilla* seleccionada por un muestreo no probabilístico y evaluada por una lista de cotejo de 12 ítems para evaluar la atención. El taller estuvo compuesto por 14 sesiones, y la evaluación del pre - test demostró que el 88% de los niños tenían un nivel bajo de atención, seguido por el 12% que se encontraba el nivel regular. Luego de aplicado el taller se determinó que el 85% de niños y niñas de 3 años habían aumentado su atención y solo el 15% se estimaron en el nivel regular. Se efectuó el análisis de t de Student comparando las observaciones del pre y post test, se evidenciaron diferencias estadísticamente significativas ($p^{**}<.01$) entre ambos grupos.

Flores, (2018) determinó la influencia de un programa de juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en niños de 3 años de inicial en el Callao. El estudio fue de corte cuasi experimental y recolectó la información mediante una ficha de observación que mide la expresión oral en tres dimensiones: dicción, fluidez y emotividad; y fue aplicada a 53 niños de entre hombres y mujeres mediante un muestreo no probabilístico intencional. En la evaluación del pre test al grupo control, con respecto a expresión oral, se mantuvo en nivel medio (96%) siendo en el post test el 100% para el mismo nivel. Con respecto al grupo experimental se determinó en el pre test predominancia de la muestra hacia un proceso (72%) de expresión oral, seguido por el 28% que se encuentran en inicio. El post test reveló que el 100% de los sujetos logro desempeñar adecuadamente. A través del análisis inferencial se determinó las diferencias estadísticas entre grupos en el pre y post test ($p^{**}<.01$).

Y García, Gutierrez, & Huayta, (2014) aplicaron un programa en base a juegos orientado por medio de reglas para el aprendizaje psicomotor. El estudio se llevó a cabo en 219 niños y niñas de 3 años las instituciones iniciales de distrito de Villa María del Triunfo, Lima; la muestra fue seleccionada por medio de técnicas no probabilísticas para un diseño cuasi experimental con pre y post prueba, para lo cual se construyó una lista de cotejo para medir el nivel de avance psicomotriz. Se halló evidencia que avala que los juegos basados en reglas mejoran medianamente la educación psicomotriz.

En las universidades locales se ha puesto énfasis sobre la eficacia de los juegos, así por ejemplo Plasencia, (2015) ejecutó un taller de juego psicomotrices para desarrollar el conocimiento del esquema corporal un conjunto de niños de una institución educativa inicial de Casa Grande. La muestra la conforman 11 niños que fueron seleccionados por un muestreo no probabilístico por conveniencia siendo 9 niños y 2 niñas. Se les aplicó una ficha de cotejo dosificada en dos dimensiones, de motriz cognitivo y de motriz instrumental, en un antes y después del taller. Los resultados post test demostraron que 94% de los niños calzaron de manera positiva en los indicadores de la dimensión motriz cognitiva, del mismo modo, el 85% de niños obtuvieron datos favorables en la dimensión motriz instrumental.

Cruzado y Mego, (2016) realizaron un estudio en el que verifican la efectividad de un programa a base de juegos psicomotores para el desarrollo de esquema corporal en niños de 3 años de un jardín en Trujillo. El estudio de índole cuasi experimental reunió una muestra, mediante técnicas no probabilista, a 31 niños (45%) y niñas (55%) en dos grupos, control y experimental. Se desarrolló una ficha de observación para la evaluación del pre y post test. Los resultados del pre test evidencian que el grupo control obtuvo predominancia en la categoría inicio (45.5%), mientras que el experimental tuvo una proporción balanceada entre el nivel inicial y regular (45.2%). En el grupo experimental se observó un promedio de eficacia promedio de 55.9% en el pre test, y en el post test de 84.1%.

De la Cruz y Monzón, (2017) evidenciaron el efecto que tendría un programa basado en juegos llamado “Actitud” sobre la expresión oral en niños de 3 años en un jardín de Trujillo. La muestra se constituyó por 12 niñas y 14 niños como grupo experimental y 22 niñas y 5 niños para el grupo control, mediante un muestreo no probabilístico. Fue de diseño cuasi experimental y se aplicó un pre y post test por medio de una ficha de observación. Los resultados mostraron que el grupo experimental tuvo un notable crecimiento en promedio en el post test con respecto al pre test en el que obtuvo una acumulación en el nivel medio de 30%, mientras que en post test logró el 52% en el nivel alto.

Si bien es cierto, el juego ha sido ampliamente estudiado sobre sus efectos en el área de matemáticas, se desconoce proporcionalmente en los diferentes sectores del currículo nacional implicando un punto de partida para realizar una investigación sobre sus efectos en el desempeño académico.

A nivel local, específicamente en la institución educativa Mi Mundo Maravilloso, se ha observado levemente el efecto que tienen los juegos en la socialización de los niños, así como en la captación de la atención, sin embargo, se desconoce aún los efectos empíricos en el desempeño académico general de los preescolares. Por tanto, se plantea sólidamente la necesidad de indagar este vacío en el conocimiento planteando la propuesta de un taller denominado “Kallpa” en base a juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños de 3 años en la I. E. N° 1733 Mi Mundo Maravilloso, Trujillo, 2019.

Como se ha visto líneas arriba, los juegos desde siempre han formado parte del quehacer infantil, resulta una de las formas de actividad más inherente al ser humano (Nunes de Almeida, 1994) por lo que su dinámica se es vista como una parte fundamental del desarrollo, siendo esta una evidencia de la interacción social y que no es única de la infancia pero en es donde mayor utilidad para el desarrollo tiene (López-Chamorro, 1989). Sin embargo, queda la moneda en el aire: ¿qué entendemos por juego?

El juego, como el Ministerio de Educación (2009) intenta definirlo, se trata de una actividad espontánea y placentera cuya finalidad es la de recrear y transformar la realidad de un niño, evidenciado su experiencia interna y contrastándola con el mundo exterior en el cual participa.

Así mismo, el ministerio refuerza la idea anteponiéndola de algunas actividades que podrían solaparla, como “explorar” y “actividad recreativa dirigida” (Ministerio de Educación, 2009). La primera hace referencia a la exploración de su medio, del entorno, el cual le será útil para jugar, ya que se forjará como herramienta; la segunda, por sentido común se entiendo que es direccionada por un adulto, quien con fines definidos orienta las acciones del juego, antagónicamente a la idea de la espontaneidad del juego.

Grandes teóricos del desarrollo han manifestado su posición ante esta actividad, Vygotski, (2008), por ejemplo, contempla la idea que el juego nace de la necesidad insatisfecha o un deseo que no se realizó en su debido tiempo que estalla en la edad escolar (p. 142). Así mismo plantea el proceso en el que discurre el juego, siendo este su origen en la imaginación, cuando el niño preescolar tiene deseos irrealizables que desea resolver pero les es impedido, entra en un mundo ilusorio e imaginario (Vygotski, 2008).

Se entiende que el lapso entre deseo y satisfacción en un niño no es extenso, por lo que al ser incapaces de satisfacer u olvidar crean ese mundo (ilusorio), que luego pasará a ser una acción (Vygostski, 2008), y no contrariamente como se creía que es primero un conjunto de acciones que generan o desarrollan a la imaginación.

Cuando se refiere a la acción y significado del juego, se deja entrever que existe una relación muy íntima entre lo observado y lo imaginario (Vygostski, 2008), es decir, un niño antes de los 3 años no podría realizar un juego solo a base de imaginación, sino que deberá tener en consideración su percepción del mundo, en el cual se desarrollará, siendo este su nivel evolutivo real. De ahí nace la frase que un “niño nunca miente”, no porque no quiera hacerlo, sino porque su nivel evolutivo no lo permite. Pasada esta edad empieza el desfase. Por ejemplo, un palo puede ser un caballo como un tronco podría simular una niña.

Por otra parte, la propuesta de Piaget (López-Chamorro, 1989) estima que el juego es un paradigma del proceso de asimilación en cuanto que es la actividad infantil por excelencia mediante la cual el niño interacciona con una realidad que lo desborda.

Piaget consideraba que el juego estaba relacionado con los estadios cognitivos, que cambian a lo largo de la vida del infante paralelamente a su desarrollo siendo consecuencia de las transformaciones o roces entre la asimilación y acomodación (López-Chamorro, 1989).

Así mismo consideraba que parte de los juegos era el desarrollo moral (López-Chamorro, 1989; Piaget, 1981) cuya finalidad era de afinar mediante normas una conciencia colectiva sobre la normatividad que rige la sociedad a fin de lograr una adaptación.

La influencia que este ejerce sobre los niños es abundante, especialmente en el aprendizaje y en los demás sistemas ejecutivos. La cognición es la capacidad de pensar, sentir y actuar; expresar en funciones motoras como el lenguaje y movimientos generales, involucrándose también las funciones ejecutivas principales como la emoción, percepción, conciencia, juicio y aprendizaje (Hernandez, 2006).

Entre los 3 a 5 años es la edad en la que la mayoría de las funciones neurológicas toman forma, como el caso de la cognición y el aprendizaje que son difíciles de valorar debido a esta transición del desarrollo. Debido a las grandes fluctuaciones que existen en esta etapa, el juego tomar un papel prioritario, ya que es por este medio por el que se desarrolla sus funciones (Hernandez, 2006).

Las principales características que se presentan como parte del desarrollo del sistema cognitivo son el desarrollo de funciones simbólicas, la comprensión de identidades y la de funciones (Hernandez, 2006); es decir, en esta etapa el niño tiene la capacidad de poder

representar en su mente imágenes visuales, auditivas o kinestésicas el objeto representativo, así mismo, de entender que la identidad del objeto percibido es la misma por más transformaciones que esta tenga siguiendo así intacto el aspecto de sus funcionalidades.

Jugar es una de las actividades más imperantes en el desarrollo de un niño. Jugar genera mayor fluidez en las conexiones nerviosas y por tanto genera un mejor desarrollo en el aprendizaje, dinamizando el proceso de aprendizaje (Ministerio de Educación, 2009).

Por ello es importante generar un ambiente propicio para que se dé un juego espontáneo, sin necesidad de guiar o cuadricular el juego; sin embargo, no debe faltar la intervención afectiva, interacciones humanas amorosas, ya que así genera seguridad para desplegar la imaginación. Del mismo modo, este puede resultar como un espejo del desarrollo alcanzado, entendiendo que el juego evolucionará proporcionalmente en la medida que el desarrollo evolutivo del niño se dé (Hernandez, 2006; Ministerio de Educación, 2009).

Desde la óptica genética se pone en escrutinio los procesos de *asimilación* y *acomodación* que son la base de aparato cognitivo, siendo el equilibrio entre ambas la inteligencia; en su defecto, cuando la asimilación es mayor que la acomodación se producen los juegos simbólicos (Piaget, 1981) y cuando la acomodación supera a la asimilación se trataría de la imitación.

Para Piaget, (1981) existen distintos tipo de juegos, los cuales puede clasificarse en: *juegos de ejercicio*; se trata de las actividades que se realizan sin ninguna estructura, pero si con el fin de asimilar funciones nuevas (Piaget, 1981). Este es característico del periodo sensorio motor (0-2 años) por los movimientos repetitivos, de toda clase, incidiendo en sobre contenidos sensorial y motor con y sin fin aparente. Así mismo, estas actividades son al azar y de manera voluntaria secuencias visuales, motoras, sonoras, pero sin referencia a alguna representación en conjunto. Esta actividad sensorio motriz tiene como finalidad la satisfacción inmediata, y actúa sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos (López-Chamorro, 1989).

Los juegos simbólicos, se trata de eventos que están basado en estructuras definidas, las cuales representan realidades irrealizables del campo perceptivo (Piaget, 1981). Se produce en la etapa pre conceptual (2 a 4 años) y están caracterizados por el concepto que empiezan a tener de la realidad, siendo un instrumento importante la iniciación del habla, que ayudarán a generar mejores representaciones. En esta etapa de juego es cuando los símbolos se estabilizan y son parte de las convencionalidades. En sus juegos pueden atribuir a los objetos toda clase de significado más o menos evidentes, empiezan los juegos de roles, los

personajes ficticios, los que coordina de manera más compleja, a múltiples situaciones; así, acercándose más a la realidad que representan. Casi todos los juegos simbólicos implican actos más complejos, que fueron afinados en la etapa sensorio motriz (López-Chamorro, 1989).

Los juegos de construcción o montaje, marca la posición intermedia entre transición de los diferentes niveles de juegos y las conductas adaptativas. En ella se pone en manifiesto un conjunto y complejo conjunto de movimientos, de manipulación, acciones coordinadas las cuales tiene un propósito definido; es entonces cual el juego se torna un montaje de elementos de toman formas distintas, se entiende la concepción de procesos de inducción y deducción (López-Chamorro, 1989).

Los juegos de regla se tratan de una nueva estructuración que implica el compromiso de las de una persona, debido a que las reglas de estructura nacen de la sociabilización. La gama de juegos es amplia en ese punto ya que abarca actividades sensorio motoras hasta juegos abstractos (Piaget, 1981). Este tipo de juego depende en gran medida del ambiente en donde se desarrolle el niño, ya que a la edad de 4 a 7 años un es confuso, por tal motivo resulta favorable si hay presencia de hermanos mayores e instituciones que faciliten y sensibilicen a los niños en estos juegos (López-Chamorro, 1989).

El Ministerio de Educación del Perú (2009) ha realizado una clasificación de los tipos de juegos que se dan en edad preescolar en función al tipo de área que desarrolla.

El juego motor está asociado a los movimiento que se pueden realizar con el cuerpo, así como sensaciones que el niño pueda generar, siendo en esta etapa en la que ellos cuentan con más energía, buscar tener un dominio completo de su cuerpo por lo que es pertinente acondicionar espacios suficientes (Ministerio de Educación, 2009).

El juego social está dirigido por la interacción con personas de su entorno como objeto de juego del niño, así pues, aprender a interaccionar con sus pares, siendo capaces de discernir conductas adecuadas o inadecuadas y como es captado por el otro sujeto (Ministerio de Educación, 2009).

Los juegos cognitivos ponen en marcha la creatividad y curiosidad de los niños, desarrollando directamente su área intelectual. Este tipo de juegos son el prelude de para desarrollar juegos abstractos y más complejos (Ministerio de Educación, 2009).

El Juego simbólico ponen en evidencia la imaginación mediante la transformación de objetos para crear situaciones y mundo irreales, por tanto se necesita reconocimiento del mundo real y del irreal para desarrollarlo (Ministerio de Educación, 2009, 2019).

El desempeño académico se trata de un indicador que cuantifica lo aprendido por el estudiante en aula, siendo una forma cuantitativa de valorar el desempeño según evaluaciones del sistema educativo en el Perú (Conde, 2018), es decir, resulta en una medición del aprendizaje siendo el objeto final en la educación.

Ante esta conceptualización, hay autores que no solo enfatizan el sentido académico, además, adjunta las características psicológicas desarrolladas como parte del proceso enseñanza-aprendizaje que facilita la funcionalidad del estudiante en un periodo simplificándose al final con un calificativo cuantitativo (Apaza, 2018).

Del mismo modo para Navarro, (2003) el desempeño académico es un constructo que adopta valores cuantitativos y cualitativos en los que se puede valorar el perfil de habilidades, conocimientos, actitudes y valores desarrollados del alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desempeño académico puede ser medido por diferentes técnicas e instrumentos, siendo a partir de estos los que establecen el nivel de aprendizaje de una determinada área de enseñanza, su propósito final es de valorar el conocimiento, dominio, contenido, capacidad y competencia del educando al final del proceso de enseñanza (Mamani, 2018).

Parafraseando a Mamani, (2018) sobre el desempeño académico, concluye de igual modo que se trata del producto de actividades que concierne cuatro aspectos principales: cognitivo, emocional, sociales y prácticos. Con estos se puede concluir que mucho que hay una concordia entre autores sobre la concepción del desempeño académico.

Se ha especulado mucho sobre la funcionalidad del desempeño académico, ciertamente este ha sido símbolo de potencial cognitivo, sin embargo, en muchos casos los alumnos con este gran potencial no lo reflejan en su desempeño académico (Thornberry, 2003).

La educación inicial en el Perú está dispuesta desde antes de la edad de los 6 años, con la intención de establecer las bases para el desarrollo potencial biológico, social y cognitivo del párvulo, siendo en esta edad la propicia para este método, ya que es de gran relevancia para asegurar la coherencia pedagógica en los próximos años de edad escolar (Ministerio de Educación, 2016).

La metodología está sujeta al eje de respeto hacia los niños y niñas, acogiendo la idea de que son sujetos de derecho y que necesitan de un ambiente propicio para el desarrollo, tomando en cuenta sus características del desarrollo (propias de su maduración) primando el juego, la exploración, descubrimiento y el abanico de situaciones de cuidado como factores de dinamismo en el aprendizaje (Ministerio de Educación, 2009, 2016).

En esta etapa, siendo acorde a la edad de maduración se prioriza el desarrollo y aprendizaje en conjunción con la familia, debido a que esta institución es el primer grupo de apoyo social que existe en los primeros años de vida (Ministerio de Educación, 2016).

Para el Ministerio de Educación, la educación se puede dividir en dos ciclos, en los cuales, acordes a las etapas de desarrollo del menor, selecciona a los niños en para que se asimilen a una cuna o a un jardín, siendo el primero correspondiente al ciclo I que va de los 0 a 2 años y el segundo al ciclo II que va de 3 a 5 años.

En el ciclo I el trabajo es conjunto y la compenetración familiar es esencial para el desarrollo, ya que por medio de ellos se pueden brindar espacios seguros sobre la base de un vínculo afectivo en los que permita a los bebés moverse con libertad para desarrollarse de manera integral (Ministerio de Educación, 2016).

Esta etapa es en la que los bebés hacen sus primeros esfuerzos por explorar el mundo, y lo hacen de manera paulatina sectorizando en pequeños grupos de maduración que van desde los 0 a 24 meses; en los primeros 9 meses se espera que el recién nacido mueva cada uno de sus miembros sin, aun, moverse; a diferencia de los niños de 9 a 19 meses que empiezan a desplazarse por el espacio de diferentes formas (gatear, rodar) hasta la edad de 19 meses cuando empiezan a caminar, afinando el sentido de equilibrio hasta llegar a los 24 meses de edad (Cabezuelo & Frontera, 2012; González-Osornio, 2015; Ministerio de Educación, 2016).

En el caso de la educación inicial de II ciclo, a diferencia de la anterior, esta pone énfasis en las condiciones para el aprendizaje, tomando en consideración la seguridad emocional, organización del tiempo y espacio, así como de los materiales con los que interactúa. Desde luego, en esta etapa que comprende desde la edad de 3 a 5 años se estimula el área motriz, su independencia e identidad, el lenguaje, la exploración de su ambiente, la curiosidad y cuestionamientos, la observación y descripción de lo observado, en conjunto pueden dar los primeros atisbos de ideas de cantidad, espacio, tiempo y causalidad (González-Osornio, 2015; Ministerio de Educación, 2016)

Las áreas curriculares son los esquemas de organización de cada uno de los procesos en los que el niño debe desarrollarse para alcanzar un aprendizaje óptimo, en este caso las áreas curriculares se centrarán en el Ciclo II en la edad de 3 años y estas estarán conformadas por un conjunto de competencias que operacionalizarán cada una de las áreas a fin de hacer más observable los desempeños; estos estarán ligados entre sí, siendo irrelevante y facta la independencia de cada uno como factor individual.

- *Área de comunicación:* es de vital importancia desarrollar esta área a fin de poder desarrollar, no solo el aspecto social, el aspecto cognitivo, ya que por medio de la comunicación son capaces de expresar emociones y sentimiento, y conocimiento, experiencia (Ministerio de Educación, 2016).

Entre sus componentes se encuentra la competencia de *se comunica oralmente en su lengua materna*, compuesta por las capacidades de *obtiene información del texto oral, infiere e interpreta información del texto oral, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada, utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral*. Por medio de esta es capaz de comunicar sobre lo leído así formular inferencias sencillas y detectar información expresa en lo leído. Así mismo puedo generar opiniones sobre lecturas, y puede expresar de manera espontánea una amalgama, no compleja, de pensamiento en función a su experiencia.

La siguiente competencia, *lee diversos tipos de textos*, está compuesta por la capacidad *obtiene información del texto escrito, infiere e interpreta información del texto escrito, y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito*.

Otra de las competencias que componen el área de comunicación es la de *escribir diversos tipos de textos en su lengua materna*, ésta a su vez está compuesta por la capacidad de *adecuar el texto a la situación comunicativa, organiza y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada, utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente, y reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto escrito*. A diferencia de la competencia anterior ésta no posee desempeño a la edad de tres años debido para que esta edad el párvulo debería comprender textos y desarrollar textos en lengua castellana.

La última competencia está dirigida a *crear proyectos desde los lenguajes artísticos*. Para alcanzar esta competencia el Infante debe desarrollar tres capacidades principales: *explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos, y socializa sus procesos y proyectos*. A partir de esta competencia el niño y niña es capaz de generar propias ideas a partir de su experiencia, pudiendo plasmarlas en textos y expresarlas de manera adecuada; empieza a entender el lenguaje simbólico, el dibujo, la pintura y toda expresión de arte con la intención de comunicar la imagen mental o sentimientos y emociones.

¿En qué medida el taller “Kallpa” de juegos pedagógicos mejorará el desempeño académico de los niños y niñas de 3 años de una institución educativa N°1733 Mi Mundo Maravilloso de Trujillo, 2019?

Se ha discutido mucho sobre el uso de los juegos como herramienta para facilitar el entendimiento de algunas áreas del conocimiento, a nivel nacional estudios han avalado de manera independiente los efectos que tiene sobre las áreas curriculares o desempeños; sin embargo, este estudio buscó integrar el conocimiento de los juegos pedagógicos y su repercusión en los desempeños de los párvulos a fin de sistematizar el conocimiento condensándolo en una fórmula teórica.

El estudio buscó aportar con técnicas y métodos para esquematizar y dosificar, integrando el aspecto académico con una actividad natural. Por ello, se construyó un programa detallando de principio a fin las actividades y sesiones, así mismo, aportando con un instrumento de medida para obtener evidencias empíricas del cambio o efecto que tendrá el taller.

Los resultados logrados beneficiarán a otros investigadores siendo un precedente para nuevas y futuras adaptaciones en nuevas poblaciones de estudiantes. Así mismo, los administrativos de las instituciones educativas o del estado tendrán aval suficiente para realizar y ejecutar nuevas políticas de enseñanza-aprendizaje, siendo los maestros, también, beneficiados ya que podrán capacitarse en mejores metodologías para facilitar la transmisión de su conocimiento.

(H_i): El taller “Kallpa” de juegos pedagógicos influye significativamente en el desempeño académico del área de comunicación de niños y niñas de tres años de la I.E. N1733 Mi Mundo Maravilloso, Trujillo, 2019.

(H₀): El taller “Kallpa” de juegos pedagógicos no influye significativamente en el desempeño académico del área de comunicación de niños y niñas de tres años de la I.E. N1733 Mi Mundo Maravilloso, Trujillo, 2019.

Determinar si el taller “Kallpa” de juegos pedagógicos mejora el desempeño académico en niños y niñas de tres años de la institución educativa N°1733 Mi Mundo Maravilloso, Trujillo, 2019.

Identificar el nivel de desempeño académico en el área de comunicación mediante la evaluación del pre test de niños y niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo. Aplicar el taller juegos pedagógicos “Kallpa” en niños y niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo.

Identificar el nivel de desempeño académico en el área de comunicación mediante la evaluación del post test de niños y niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo. Evaluar el efecto en el pre y post test del taller de juegos pedagógicos “Kallpa” en niños y

niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo.

II. MÉTODO

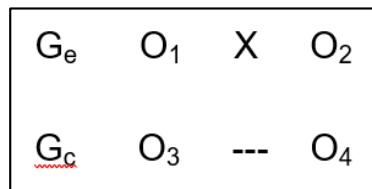
2.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación:

El tipo de investigación estuvo referido desde el enfoque cuantitativo, experimental, debido a la precisión de su problemática, enfocando el punto de análisis en algo concreto mediante técnicas estadísticas. Así mismo, intenta dar explicación a fenómenos por medio de la experimentación y manipulación de variables (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista-Lucio, 2014).

Diseño de Investigación:

El estudio estará dirigido desde un diseño cuasi experimental con grupo control y pre y post test, debido a que se tomarán como referencias grupos experimental y de control según como se han sectorizados según sus necesidades desvirtuando el factor de aleatorización (Hernández-Sampieri et al., 2014).



G_e: Grupo experimental

G_c: Grupo control

O₁ y O₃: Aplicación del pre-test de desempeño académico

O₂ y O₄: Aplicación del post-test de desempeño académico

x: Taller de Kallpa

2.2. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Sesiones	Indicador
Taller “Kallpa” de Juegos pedagógicos	El juego es la realización imaginaria, ilusoria de deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente; mediante reglas (mediadores instrumentales) y aprende a determinar su conducta por el sentido de la situación creada (mediador semiótico) como fuente del desarrollo y crea la zona de desarrollo próximo	Juegos de ejercicio	Jugando con mis emociones	Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.
			Jugando con mis vocales	Obtiene información del texto oral.
			Jugando con el sonido	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
			Jugando aprendo valores	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
		Juegos simbólicos	Jugando con las imágenes absurdas	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
			Me divierto con mi propia historia	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

	(Montealegre, 2016; Piaget, 1981; Piaget, Mackenzie, & Lazarsfeld, 1982)		Me divierto jugando con mi amigo el Erizo	Infiere e interpreta información del texto escrito.
		Juegos de construcción o montaje	Me divierto uniendo las piezas	Da cuenta de lo que puede hacer y no, según se lo hayan pedido.
			Jugando con mi imaginación	Explora y experimenta los lenguajes del arte.
			Jugando con mi silueta	Aplica procesos creativos.
			Jugando con las adivinanzas	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
		Juego de reglas	Me divierto pintando mi mural	Socializa sus procesos y proyectos.
			Jugando con las analogías	Infiere e interpreta información del texto escrito.
			Jugando con las hadas	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

Cuadro 1

Operacionalización de la variable desempeño académico.

Variable	Def. conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Desempeño Académico en el área de comunicación	El desempeño académico se trata de un indicador que cuantifica lo aprendido por el estudiante en aula, siendo una forma cuantitativa de valorar el desempeño según evaluaciones del sistema educativo en	Se comunica oralmente en su lengua materna.	- Obtiene información del texto oral.	Comenta sobre conversaciones realizadas en casa. Da cuenta de lo que puede hacer y no, según se lo hayan pedido.
			- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Mantiene conversaciones con sus compañeros de clase.
			- Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	Cuando se le da órdenes sobre un juego, sabe cómo expresarlas ante sus compañeros.
			- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Diferencia entre personajes de fantasía y de la realidad durante los cuentos.
			- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa su molestia o inconformidad de personas o situaciones en el juego. Formula pregunta sobre lo que le interesa saber.
		Lee diversos tipos de	- Infiere e interpreta	Por medio de indicadores puede determinar qué tipo

<p>el Perú, es decir, resulta en una medición del aprendizaje siendo el producto final en la educación (Conde, 2018; Ministerio de Educación, 2016)</p>	<p>textos escritos en lengua materna.</p>	<p>información del texto oral.</p>	<p>de personaje es.</p>
			<p>Infiere mediante concatenación de ideas o imágenes posibles alternativas de desenlace de los cuentos.</p>
		<p>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>Manifiesta la sensación que le provocó leer alguna historia.</p>
		<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p>	<p>Es capaz de expresar sus ideas mediante dibujos o textos</p>
		<p>- Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p>	<p>Puede utilizar diversos materiales artísticos (colores, papel, tijeras, lápiz) para expresar sus ideas.</p>
		<p>- Aplica procesos creativos.</p>	<p>Realiza dibujos, recortes, textos sobre lo que experimenta cotidianamente.</p>
	<p>- Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros.</p>	

2.3. Población, muestra y muestreo

Población

Estuvo conformado por 75 niños (45%) y niñas (55%) de 3 años de la I.E 1733 Mí Mundo Maravilloso, que la conforman 3 secciones, el aula *Solidaridad* (36%) que cuenta con 27 estudiantes al igual que el aula *Amistad* (36%), y el aula *Ternura* (28%), que la conforman 21 niños y niñas.

Tabla 1

Población de niños y niñas de tres años de la I.E 1733 Mí Mundo Maravilloso.

Aulas	Niños/as (N=75)				Total	
	Hombres		Mujeres			
	f	h%	f	h%	f	h%
Solidaridad	12	16%	15	20%	27	36%
Ternura	11	15%	10	13%	21	28%
Amistad	11	15%	16	21%	27	36%
Total	34	45%	41	55%	75	100%

Fuente: extraído de Estadística de la Calidad Educativa del 2019

Muestra

Estuvo conformado por 2 aulas, *Solidaridad* fungirá como aula experimental, mientras que el aula *Amistad* será el grupo control, debido a la homogeneidad sub-grupal que ambas aulas, mientras que la tercera aula (*Ternura*) será tomada como grupo piloto.

Tabla 2

Muestras de niños y niñas de tres años de la I.E 1733 Mí Mundo Maravilloso.

Aulas	Niños/as (n=54)				Total	
	Hombres		Mujeres			
	f	h%	f	h%	f	h%
Solidaridad (<i>Experimental</i>)	12	22%	15	28%	27	50%
Amistad (<i>Control</i>)	11	20%	16	30%	27	50%
Total	23	43%	31	57%	54	100%

Fuente: extraído de Estadística de la Calidad Educativa del 2019

Muestreo

Para la selección las muestras se recurrió al muestreo *no probabilístico circunstancial* debido a la proximidad y facilidad de poder adoptar las cantidades muestrales para un estudio cuasi experimental con grupo control (Colican, 2005; Hernández-Sampieri et al., 2014).

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica de recolección de datos

Para la recolección de datos se empleará la técnica de observación.

Instrumentos de recolección de datos

Se utilizó una guía de observación para registrar el desempeño académico desde una valoración de tipo de respuesta Likert de 3 anclas.

La guía de observación fue puesta al escrutinio de 5 jueces expertos con grados de maestría y especialización, con experiencia comprobable en la rama de interés de esta investigación.

La confiabilidad fue evaluada a partir de una aplicación piloto, en la cual se evaluará a un grupo de sujetos a fin de evidenciar la consistencia de los ítems. Este criterio será reportado mediante el coeficiente alfa de Cronbach.

2.5. Procedimiento

Se pidió permiso a las autoridades de la institución educativa por medio de una carta de presentación emitida por la Dirección de Investigación de la Universidad César Vallejo. Se programó las fechas de evaluación y aplicación del taller con los docentes de aula y auxiliares, así mismo se remitió el consentimiento informado a los padres de familia solicitando el permiso correspondiente e informando sobre las condiciones del estudio. Las sesiones se llevaron a cabo en el aula de clase con los materiales correspondientes siguiendo el planeamiento del proyecto.

La recolección de datos se realizó en dos momentos, antes de la aplicación del taller y luego de haber culminado en ambos grupos de estudio – control, experimental – y luego se procedió a codificar los datos en una hoja de cálculo en el programa MS Excel 2019 para luego ser tratados estadísticamente y presentar resultados.

2.6. Métodos de análisis de datos

Los datos fueron recolectados mediante la guía de observación y codificados en una hoja de Microsoft Office Excel 2019, en el cual fueron ordenados en una matriz de doble entrada

mediante numerales para luego ser exportados al programa estadístico Jamovi v. 0.9.6.11 (The jamovi project, 2019) para ser tratados estadísticamente en función de las hipótesis y objetivos.

Se reportó la estadística descriptiva como medidas de tendencia central, media, y mediana; de dispersión, desviación estándar, coeficiente de variación; y de ubicación, cuartiles, mínimo, máximo, asimetría y curtosis; y de conteo como el recuento simple y porcentual, con el fin de observar el comportamiento de los datos en función de la variable de estudio.

Así mismo, se reportará desde la estadística inferencia con el fin de poner a escrutinio la hipótesis del investigador. Se reportó la prueba de normalidad W de Shapiro-Wilk para determinar la distribución muestral, determinando ese aspecto, se seleccionó la prueba t de Student para muestras pareadas e independientes de uno cola.

Finalmente, los resultados se presentarán en tablas, gráficos y figuras en formato APA con su respectiva descripción.

2.7. Aspectos éticos

El estudio buscó preservar la ética científica ciñéndose al código de ética de la Universidad César Vallejo (Llempén-Coronel & Sasteban-Chávez, 2017). Del mismo modo, se buscó mantener la seguridad, imparcialidad y rigurosidad del estudio, por lo que se facilitó una carta de consentimiento informado (*véase anexo*), siendo uno de los requisitos en casos de estudios con seres humanos (Chávez-Ventura, Santa Cruz-Espinoza, & Grimaldo-Muchotrigo, 2014); además de la utilización de herramientas para la gestión de referencias según formato APA, como el Mendeley, y el programa para la detección de coincidencias en la redacción, Turnitin (Aparicio, Banzato, & Liberatore, 2016; Olaz & Medrano, 2014).

III. RESULTADOS

Tabla 3

Pre y pos test del área de comunicación en el grupo experimental (aula solidaridad)

Intervalo	Nivel	Grupo experimental			
		Pre test		Pos test	
		n=27		n=27	
		f	%	f	%
14 - 23	Deficiente	18	67%	0	0%
24 - 32	Regular	9	33%	5	19%
33 - 42	Bueno	0	0%	22	81%
Total		27	100%	27	100%

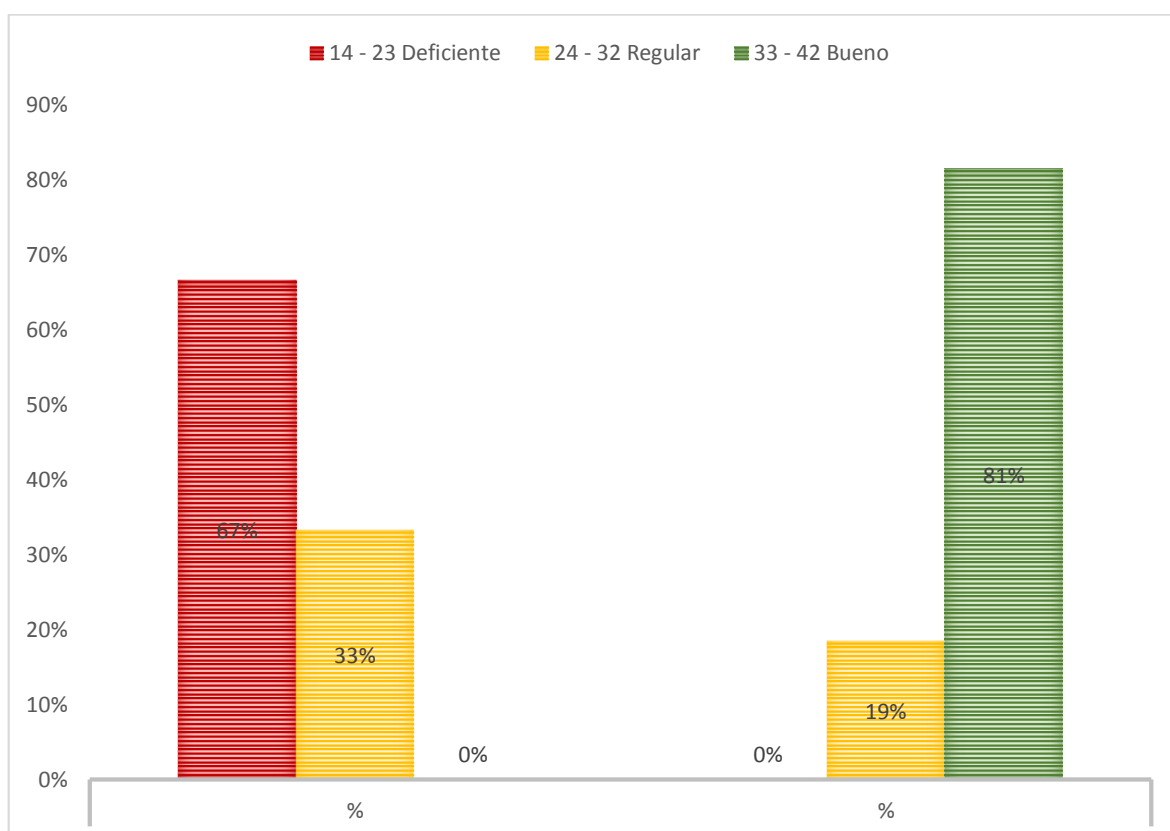


Gráfico 1: *Pre y pos test del área de comunicación en el grupo experimental (aula solidaridad)*

En la tabla 3 se observa los resultados por niveles categoriales del pre y pos test del área de comunicación en el grupo experimental. Se evidencia en el pre test que el 67% de los niños

se encuentran en un nivel deficiente, y el 33% en el nivel intermedio. En el pos test el 81% de ellos están en un buen nivel y el 19% en proceso de desarrollo en función del área.

Tabla 4

Pre y pos test de las competencias del área de comunicación en el grupo experimental (aula solidaridad)

		<i>Grupo experimental</i>							
		<i>Pre test</i>				<i>Pos test</i>			
		<i>n=27</i>				<i>n=27</i>			
<i>Intervalo</i>	<i>Nivel</i>	<i>Comunicación</i>		<i>Comunicación</i>		<i>Oral</i>		<i>Lectura</i>	
		<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
7 - 11	Deficiente	18	67%	17	63%	0	0%	0	0%
12 - 16	Regular	9	33%	10	37%	6	22%	5	19%
17 - 21	Bueno	0	0%	0	0%	21	78%	22	81%
Total		27	100%	27	100%	27	100%	27	100%

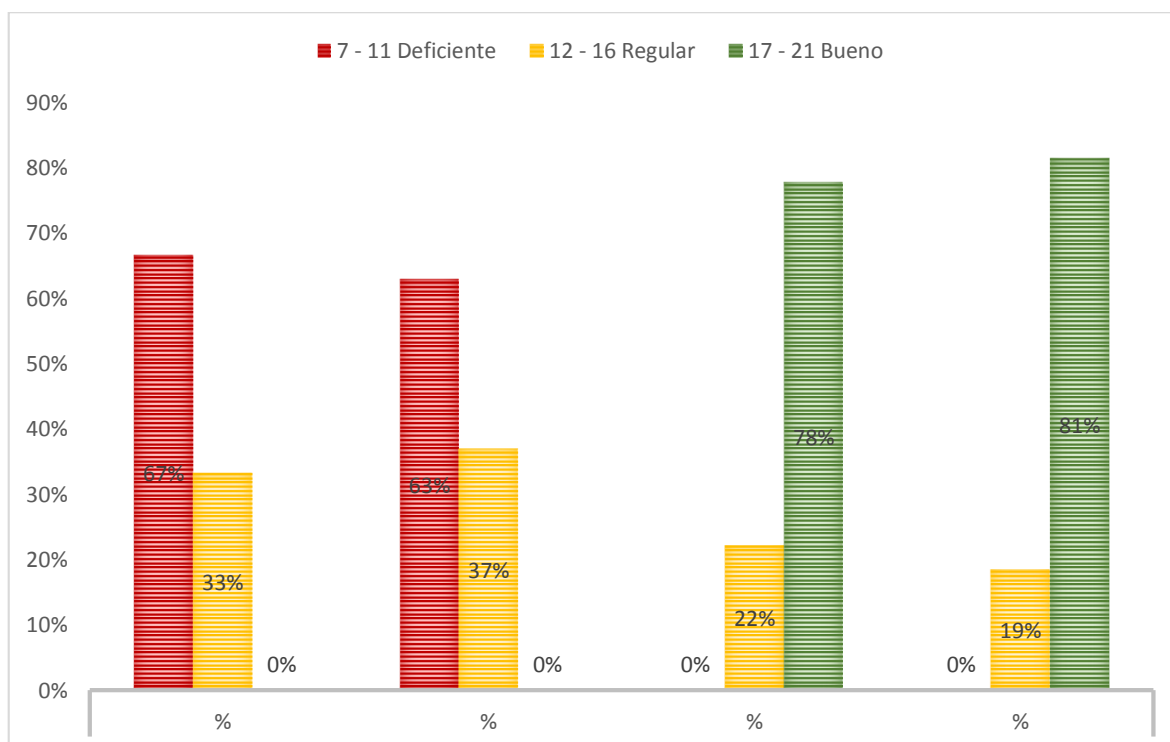


Gráfico 2: *Pre y pos test de las competencias del área de comunicación en el grupo experimental (aula solidaridad)*

En la tabla 4 se observa los resultados por niveles categoriales del pre y pos test de las competencias del área de comunicación en el grupo experimental. Se evidencia en el pre test, de la competencia de comunicación oral, que el 67% de los niños se encuentran en un nivel deficiente; y la competencia de lectura el 63% se encuentra en el nivel deficiente. En el pos test, la primera competencia, tiene el 78% en el nivel bueno y la segunda, el 81% también en el nivel bueno.

Tabla 5

Pre y pos test del área de comunicación en el grupo control (aula amistad)

		<i>Grupo Control</i>			
		<i>Pre test</i>		<i>Pos test</i>	
		<i>n=27</i>		<i>n=23</i>	
<i>Intervalo</i>	<i>Nivel</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
14 - 23	Deficiente	21	78%	9	39%
24 - 32	Regular	6	22%	7	30%
33 - 42	Bueno	0	0%	7	30%
Total		27	100%	23	100%

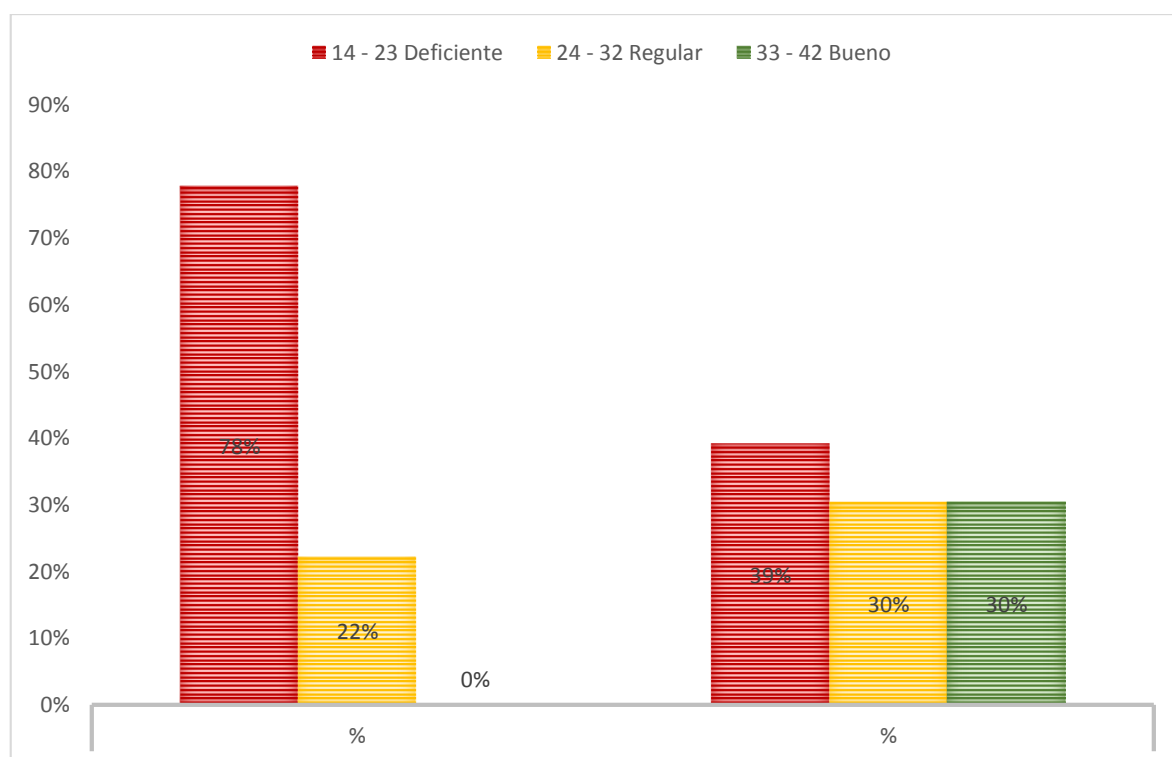


Gráfico 3: Pre y pos test del área de comunicación en el grupo control (aula amistad)

En la tabla 5 se observa los resultados por niveles categoriales del pre y pos test del área de comunicación en el grupo control. Se evidencia en el pre test que el 78% de los niños se encuentran en un nivel deficiente, y el 22% en el nivel intermedio. En el pos test el 39% de ellos están en el nivel deficiente y el 30% en proceso de desarrollo en función del área.

Tabla 6

Pre y pos test de las competencias del área de comunicación en el grupo control (aula amistad)

		Grupo Control							
		Pre test n=27				Pos test n=23			
Intervalo	Nivel	Comunicación Oral		Comunicación Lectura		Comunicación Oral		Comunicación Lectura	
		f	%	f	%	f	%	f	%
7 - 11	Deficiente	19	70%	16	59%	7	30%	11	48%
12 - 16	Regular	8	30%	11	41%	8	35%	5	22%
17 - 21	Bueno	0	0%	0	0%	8	35%	7	30%
Total		27	100%	27	100%	23	100%	23	100%

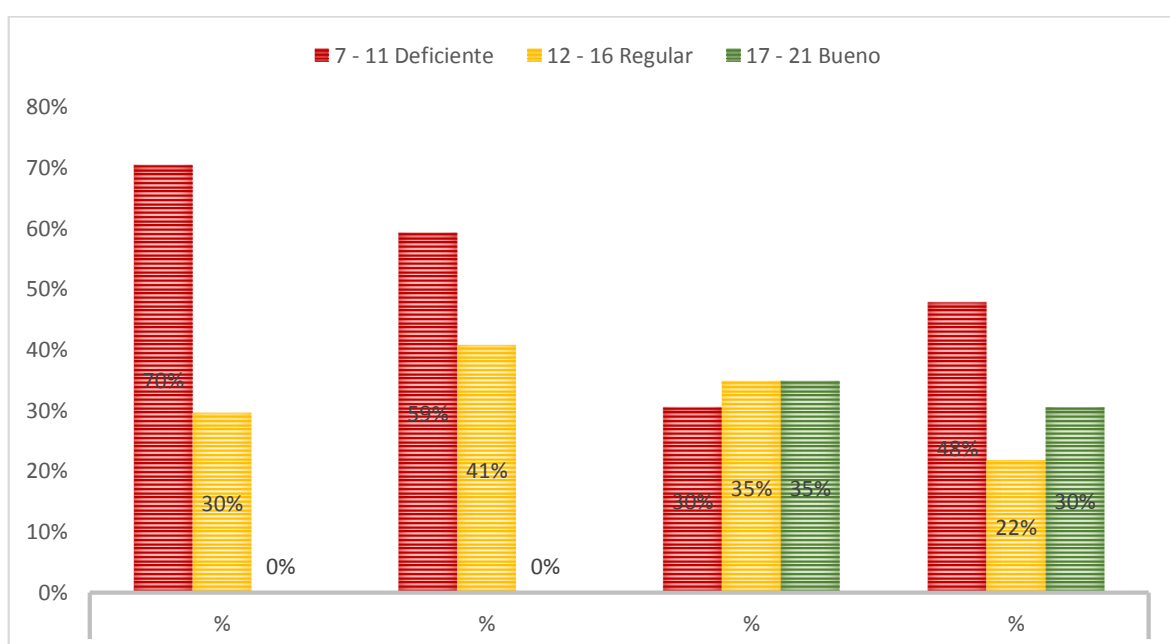


Gráfico 4: Pre y pos test de las competencias del área de comunicación en el grupo control (aula amistad)

En la tabla 6 se observa los resultados por niveles categoriales del pre y pos test de las competencias del área de comunicación en el grupo control. Se evidencia en el pre test, de la competencia de comunicación oral, que el 70% de los niños se encuentran en un nivel deficiente; y la competencia de lectura el 59% se encuentra en el nivel deficiente. En el pos test, la primera competencia, tiene el 35% en el nivel regular y la segunda, el 48% en el nivel deficiente.

Tabla 7

Medidas estadísticas del área de comunicación en el pre y pos test del grupo experimental

<i>Mediciones</i>	<i>Grupo experimental</i>	
	<i>Pre</i> <i>n=27</i>	<i>Post</i> <i>n=27</i>
M	20,3	38,1
DE	5	5,1
CV	24,5%	13,3%

Nota: M=media; DE=desviación estándar; CV=coeficiente de variación

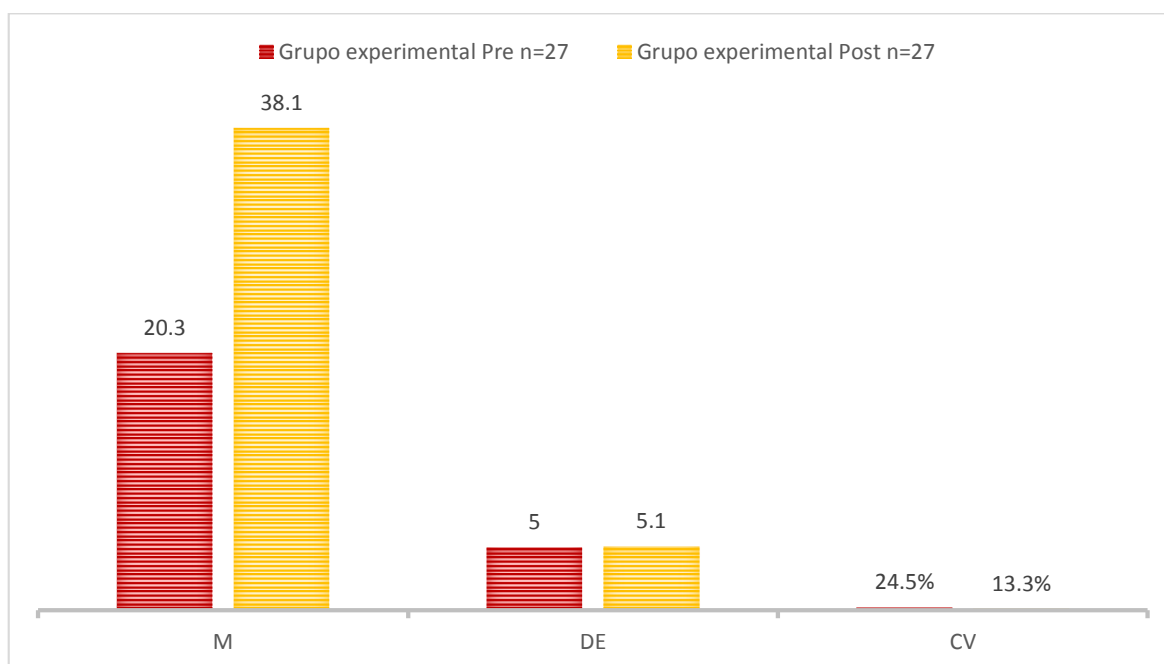


Gráfico 5: *Medidas estadísticas del área de comunicación en el pre y pos test del grupo experimental*

En la tabla 7 se muestran las medidas estadísticas del pre y post test del grupo experimental, en ellas se evidencia la media del pre test en 20.3 mientras que en el pos test es de 38.1, la desviación estándar menor se muestra en el pre test con el 5, a diferencia del post test, de 5.1. El coeficiente de variabilidad se muestra más grande en el pre test, denotando mayor heterogeneidad de los valores de esta medición a comparación de post test.

Tabla 8

Medidas estadísticas de las competencias del área de comunicación en el pre y pos test del grupo experimental

	<i>Grupo experimental</i>			
	<i>Comunicación oral</i>		<i>Lectura</i>	
	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	<i>Pre</i>	<i>Post</i>
<i>Mediciones</i>	<i>n=27</i>	<i>n=27</i>	<i>n=27</i>	<i>n=27</i>
M	10	18,9	10,4	19,2
DE	2,5	2,6	2,7	2,5
CV	25,3%	14,0%	26,2%	13%

Nota: M=media; DE=desviación estándar; CV=coeficiente de variación

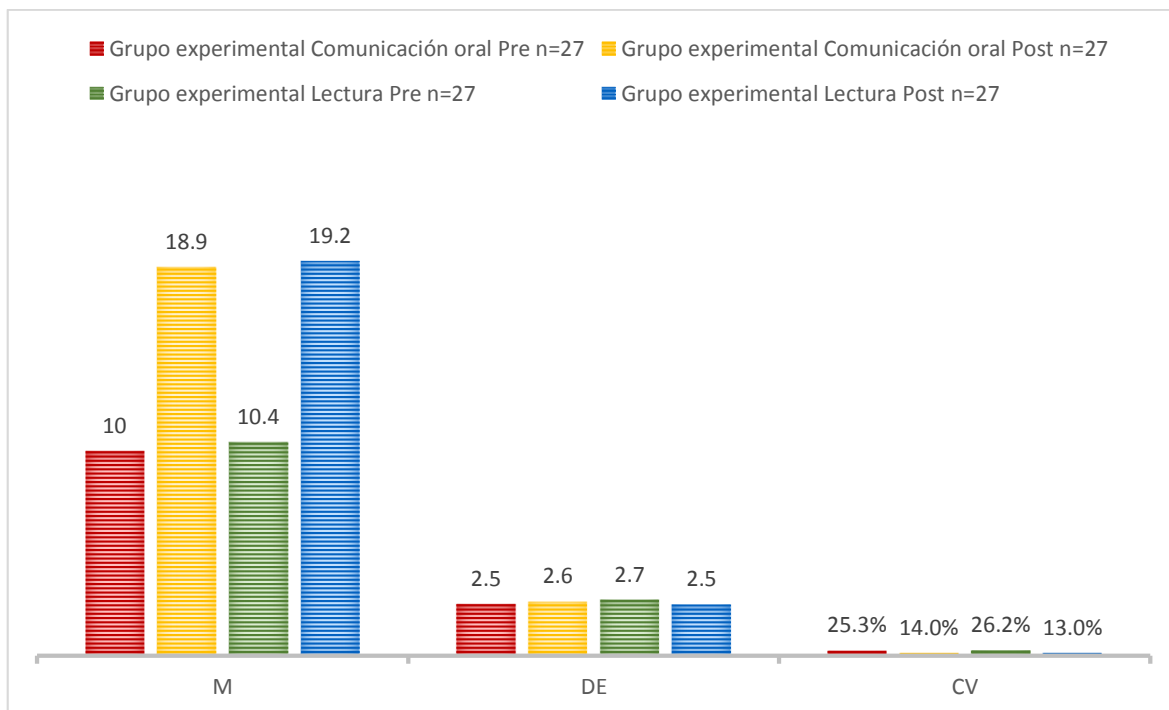


Gráfico 6: Medidas estadísticas de las competencias del área de comunicación en el pre y pos test del grupo experimental

En la tabla 8 se reportan competencias del área de comunicación en la evaluación del pre y post test del grupo experimental. Se evidenció que la media aritmética de la competencia comunicación oral es mayor en el post test siendo de 18.9, y su desviación estándar de 2.6; se reporta mayor coeficiente de variabilidad en el pre test lo que indica que hay mayor heterogeneidad de los datos. En la media aritmética de la competencia de lectura resulta ser mayor en el post test de 19.2, y su desviación estándar de 2.5; se reporta mayor coeficiente de variabilidad en el pre test lo que indica que hay mayor heterogeneidad de los datos.

Tabla 9

Medidas estadísticas del área de comunicación en el pre y pos test del grupo control

Mediciones	Grupo control	
	Pre n=27	Post n=23
M	20,7	22,9
DE	2,9	12,6
CV	13,8%	54,9%

Nota: M=media; DE=desviación estándar; CV=coeficiente de variación

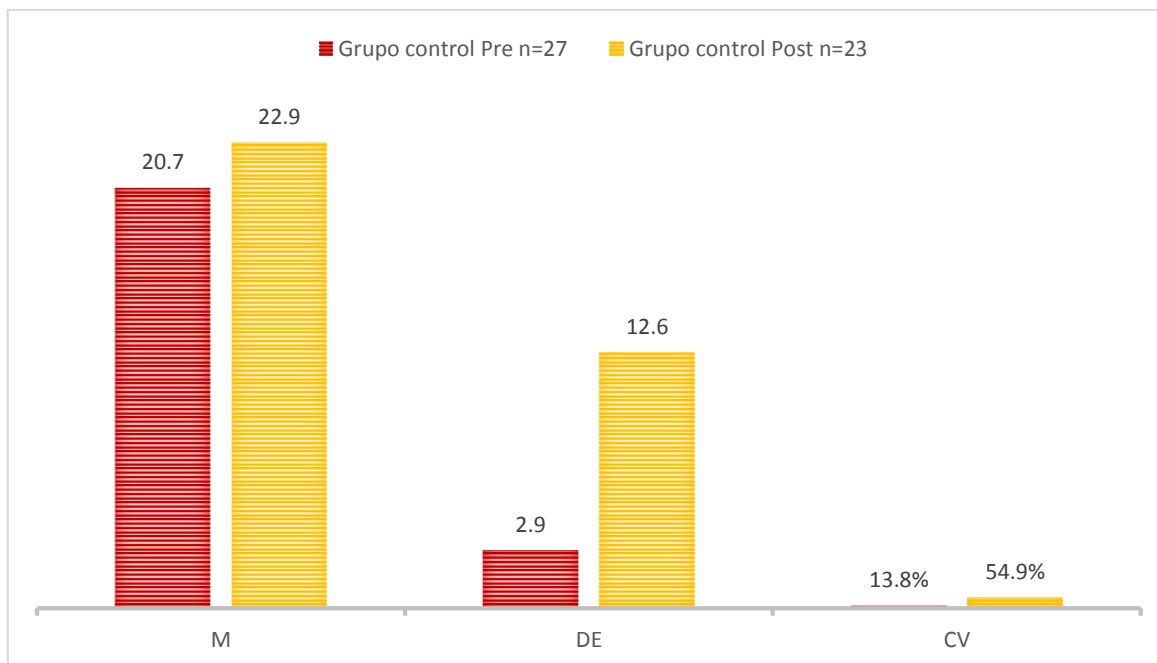


Gráfico 7: Medidas estadísticas del área de comunicación en el pre y pos test del grupo control

En la tabla 9 se muestran las medidas estadísticas del pre y post test del grupo control, en ellas se evidencia la media del pre test en 20.7 mientras que en el pos test es de 22.9, la desviación estándar menor se muestra en el pre test con 2.9, a diferencia del post test, de 12.6. El coeficiente de variabilidad se muestra más grande en el pos test, denotando mayor heterogeneidad de los valores de esta medición a comparación de pre test.

Tabla 10

Medidas estadísticas de las competencias del área de comunicación en el pre y pos test del grupo control

Mediciones	Grupo control			
	Comunicación oral		Lectura	
	Pre n=27	Post n=23	Pre n=27	Post n=23
M	10,0	14,1	10,7	12,8
DE	2,1	4,9	1,9	4
CV	20,6%	34,6%	18,2%	31,2%

Nota: M=media; DE=desviación estándar; CV=coeficiente de variación

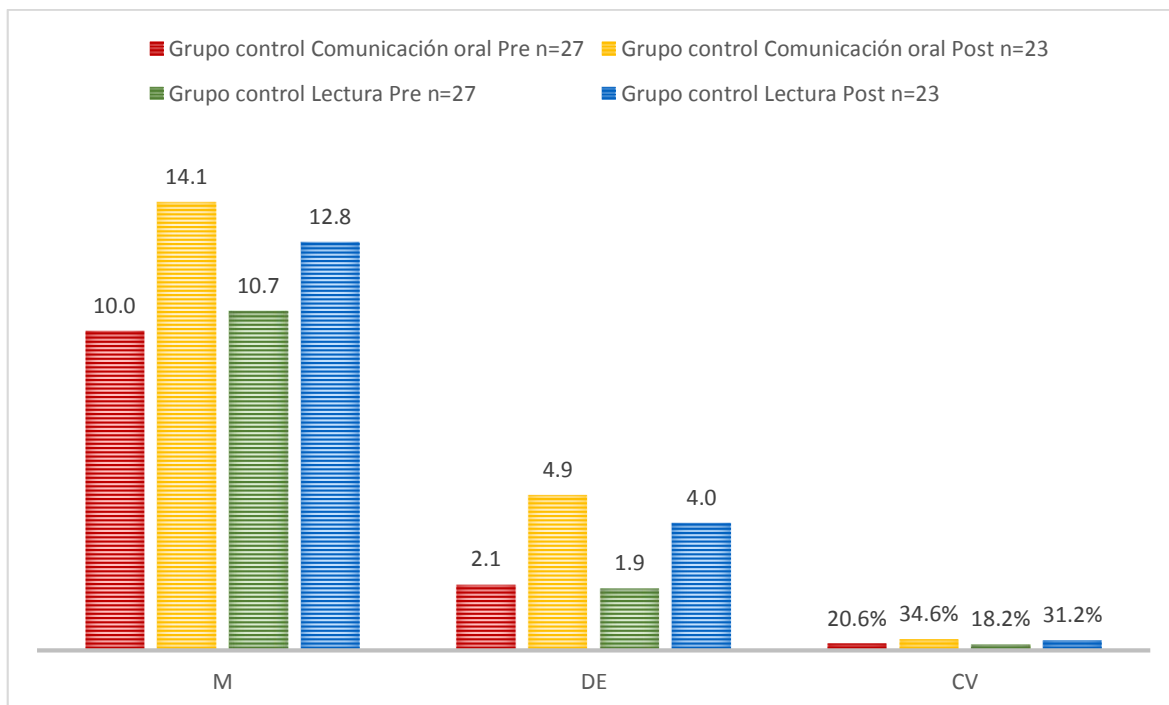


Gráfico 8: *Medidas estadísticas de las competencias del área de comunicación en el pre y pos test del grupo control*

En la tabla 10 se reportan competencias del área de comunicación en la evaluación del pre y post test del grupo control. Se evidenció que la media aritmética de la competencia comunicación oral es mayor en el post test siendo de 14.1, y su desviación estándar de 4.9; se reporta mayor coeficiente de variabilidad en el pos test lo que indica que hay mayor heterogeneidad de los datos. En la media aritmética de la competencia de lectura resulta ser mayor en el pos test de 12.8, y su desviación estándar de 4; se reporta mayor coeficiente de variabilidad en el pos test lo que indica que hay mayor heterogeneidad de los datos.

Tabla 11

Análisis de contraste de medias entre el pre y pos test del grupo experimental por medio de la prueba t de Student

Mediciones	M	DE	t	gl	p	DM	DEE	d _{Cohen}
Pre-Exp	20,3	5	-24.9	26	<.001	-17.7	.711	-4.8
Post-Exp	38,1	5,1						

Note: M=media; DE=desviación estándar; t=prueba t de Student; gl=grados de libertad; DM=diferencia de medias; DEE=diferencia de error estándar; d=tamaño del efecto por Cohen

$H_a = \text{Medida 1} < \text{Medida 2}$

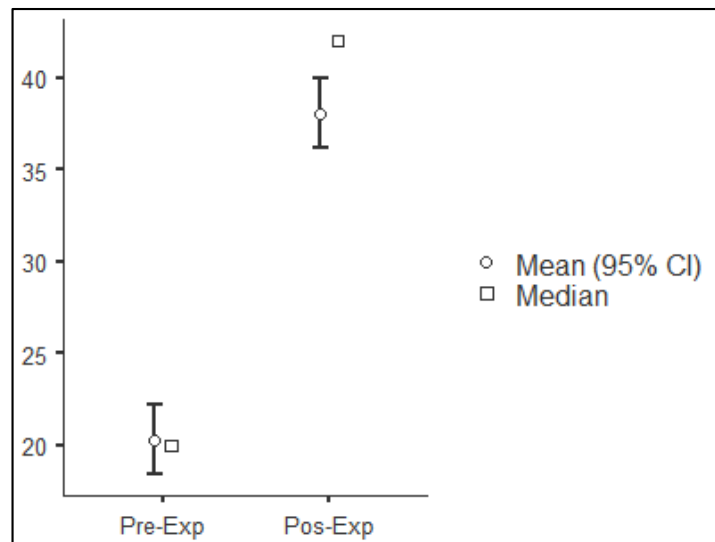


Figura 1: Análisis de contraste de medias entre el pre y pos test del grupo experimental por medio de la prueba *t* de Student

En la tabla 11 se reporta la comparación de medias entre pre y pos test del grupo experimental por medio de la prueba *t* de Student para muestras pareadas. Se evidenció que el valor de $t_{(26)}$ es -24.9, altamente significativo ($p < .01$) implicando el rechazo de la hipótesis nula y aprobando la hipótesis de que la media del pre test es menor que la del pos test. Así mismo se presentó el indicador de tamaño de efecto otorgando una magnitud grande ($d_{\text{cohen}} = -4.8$).

Tabla 12

Análisis de contraste de medias entre el grupo experimental y control en el pos test por medio de la prueba t de Student

Mediciones	M	DE	t	gl	p	DM	DEE	d _{Cohen}
Post-Exp	38,1	5,1	5,66	48	<,001	11,2	1,97	1,6
Post-Con	22,9	12,6						

Note: M=media; DE=desviación estándar; t=prueba t de Student; gl=grados de libertad; DM=diferencia de medias; DEE=diferencia de error estándar; d=tamaño del efecto por Cohen

$$H_a = \text{Post - Exp} > \text{Post - Con}$$

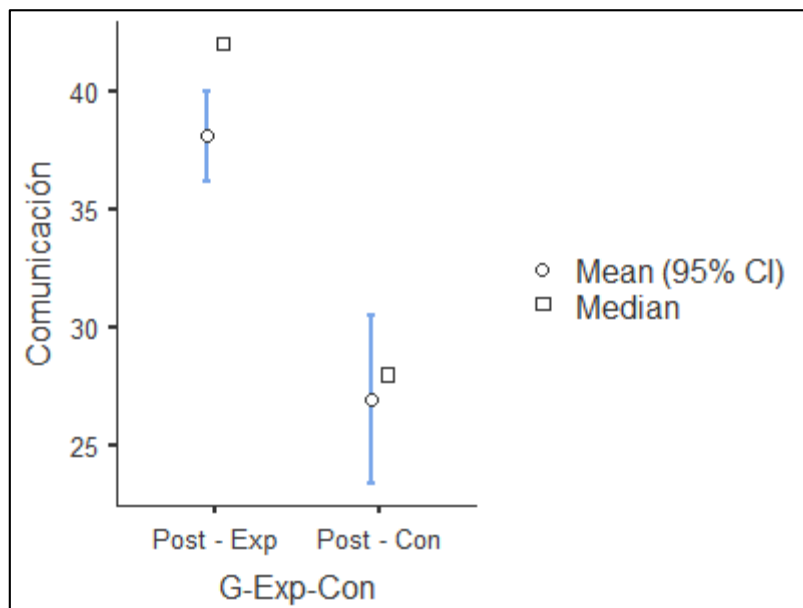


Figura 2: *Análisis de contraste de medias entre el grupo experimental y control en el pos test por medio de la prueba t de Student*

En la tabla 12 se reporta la comparación de medias entre el pos test del grupo experimental y control por medio de la prueba t de Student para muestras independientes. Se evidenció que el valor de $t_{(26)}$ es 5.66, altamente significativo ($p < .01$) implicando el rechazo de la hipótesis nula y aprobando la hipótesis de que la media del pos test del grupo experimental es menor que la del grupo control. Así mismo se presentó el indicador de tamaño de efecto otorgando una magnitud grande ($d_{Cohen} = 1.6$).

IV. DISCUSIÓN

El estudio tuvo como finalidad determinar la influencia de un taller dedicado a juegos denominado “Kallpa” en el desempeño académico del área de comunicación en niños y niñas de 3 años de una institución educativa inicial de la ciudad de Trujillo. Para lograr los objetivos del estudio se especificó una serie de hipótesis que luego se desarrollaron a lo largo de la investigación. Se aplicó el taller de juegos pedagógicos en 14 sesiones, 1 por semana a un grupo experimental y se tomó como referencia un grupo control, ambos en cantidades muestrales proporcionales. Se evaluó mediante un guía de observación validada a ambos grupos en un momento antes del desarrollo del taller, y al final de todas las sesiones para contrastar el desempeño y efectividad del taller y la presencia de variables extrañas que puedan interferir en los resultados.

Los resultados revelaron que, en el pre test del grupo experimental, el área de comunicación logró en la mayoría (67%) de participantes un nivel deficiente, mientras que solo el 33% logró un desempeño regular; por otro lado, en el pos test el 81% de los niños de 3 años alcanzó un desempeño adecuado, y el 19% regular. Este cambio dramático entre pre y pos test del grupo experimental se podría deber a los efectos de taller, por lo que para deslindar el efecto a otras variables se analizó el pre y pos test del grupo control, en el que se halló que el 78% de niños logró un nivel deficiente, mientras que el 22% un nivel regular en el pre test; por lo que en el pos test se observó que solo el 39% fue deficiente y el 30% estuvieron para regular y bueno. Algunos estudios lograron hallar resultados similares (Flores, 2018; García et al., 2014; Sandoval, 2017) en los que los efectos del juego son sumamente eficiente en generar cambios abismales en el desarrollo de los niños en su expresión oral y de comunicación entre otras características del desarrollo en niños.

Aunque la presencia de diferencias porcentuales no son el único medio para evidenciar los efectos de un tratamiento, se presentó las medidas estadísticas como la media y desviación estándar de pre y pos test del grupo experimental. Se entiende que estas medidas están libres de errores aleatorios, además de resumir los datos a un nivel más accesible de entendimiento (Bologna et al., 2013). El pre test del grupo experimental evidencio una media aritmética de 20.3 (DE=5) mientras que el pos test fue superior, siendo la media de 38.1 (DE=5.1); sin embargo, aunque se observa una distancia respetable entre ambas medias es importante verificar el grado de dispersión de los datos, que estos no se solapen, por ello se presentó el coeficiente de variación que no es más que producto de la desviación estándar sobre la media.

En el pre test ($CV=24.5\%$) se evidencia una dispersión más amplia que el pos test ($CV=13.3\%$) implicando que los resultados no solo son más amplios en función al desempeño del área de comunicación, sino también que existe mayor concentración de los casos alrededor de la media. Diferentes estudios (Álvarez, 2016; Andrade, 2016; Ayala-Gavilanes, 2016; Flores, 2018; Sandoval, 2017) han carecido de análisis estadísticos para determinar el nivel de dispersión de las puntuaciones, por lo que se limitaron a evidenciar las frecuencias porcentuales y la diferencias de muestras por medio de la *t* de Student.

Como dato adicional, se presentó las medidas estadísticas del pre y pos test del grupo control, que mostraron medias muy cercanas, sin embargo, se constató que la desviación estándar del pos test ($DE=12.6$) es sumamente más amplia en relación con el pre test ($DE=2.9$). Implicando un coeficiente de variación más robusto (54.9%). Aunque estos resultados manifiestan la ausencia de un tratamiento dedicado – taller de juegos pedagógicos – también evidencian que el grupo control al no tener una guía especializada puede generar alteraciones dramáticas en los niños de 3 años. Los estudios de (Flores, 2018) reportaron algo similar, dando evidencia indirecta de la efectividad de su programa, además de justificar su aplicación inmediata.

Como media de análisis estadístico inferencial se recurrió a la prueba *t* de Student de muestras emparejadas para la comprobación del pre y pos test del grupo experimental, en él se determinó que existe una media mayor en el pos test que en el pre test, siendo esta altamente significativa ($p<.01$). Estos resultados, como parte de la estadística inferencial parten de una probabilidad muestral, teniendo mayor impacto cuando se han muestreado de manera aleatoria a las muestras de estudio (Bologna et al., 2013); sin embargo, en esta investigación cuasiexperimental se presentaron muestras a conveniencia, por lo que es importante no solo determinar la significancia estadística entre submuestras sino también el impacto estadístico que hay en ellas (Cohen, 1988), por ello se reportó el tamaño de efecto por *d* de Cohen, siendo este de magnitud grande, refiriendo el importante impacto que tiene el taller de juegos pedagógicos Kallpa en los niños de 3 años.

En pro de la verificación de resultados se realizó también el análisis de comparación de medias grupas entre el los pos test del grupo experimental y control. En otros estudios se ha podido verificar que este procedimiento es mínimamente discutido y tratado (Flores, 2018; García et al., 2014; Plasencia, 2015), sin embargo resulta efectivo para revisar un control externo del impacto de un taller sobre un grupo que no ha sido expuesto de uno que si lo fue (Hernández-Sampieri et al., 2014). Los resultados informan que, mediante la *t* de Student

para muestras independientes, hay diferencias significativas ($p^{**}<.01$) aprobando la hipótesis de que el grupo experimental tiene una media mayor que la del grupo control, así mismo el tamaño de efecto delata una importante diferencia estadística, cuantificando su efecto en magnitud grande ($d_{cohen}=1.6$).

V. CONCLUSIONES

- Se logró determinar la influencia importante y significativa del taller “Kallpa” de juegos pedagógicos en el desempeño en el área de comunicación de niños y niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo.
- Se identificó un desempeño académico en el área de comunicación deficiente en los grupos experimental y control en la evaluación del pre test en niños y niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo.
- Se aplicó el taller de juegos pedagógicos “Kallpa” en 14 sesiones en el grupo experimental en niños y niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo.
- Se identificó un nivel de desempeño académico bueno en el grupo experimental y uno regular en el grupo control en el área de comunicación mediante la evaluación del post test de niños y niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo.
- Se evidenció un efecto importante y significativo del taller Kallpa de juegos pedagógicos en niños y niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo.

VI. RECOMENDACIONES

- Se recomienda ampliar las muestras de estudio a fin de realizar aproximaciones más generales sobre el efecto del taller en niños de la edad de 3 años.
- Se recomienda reforzar las políticas educativas a fin de incentivar el juego como medida primordial en el desarrollo de los niños y niñas, así mismo de motivar y capacitar a los docentes en técnicas más adaptadas a la edad de los niños.
- En consecuentes estudios se recomienda realizar tratamientos estadísticos más precisos y relevantes a fin de cumplir con los objetivos de las investigaciones, teniendo mayor evidencia para sustentarlas.

REFERENCIAS

- ABC de España. (2018, October 23). El método educativo para los más pequeños de Harvard que llega a España. *ABC*. Retrieved from https://www.abc.es/sociedad/abci-metodo-educativo-para-mas-pequenos-hardvard-llega-espana-201810230304_noticia.html#vca=mod-sugeridos-p2&vmc=relacionados&vso=el-metodo-educativo-para-los-mas-pequenos-de-hardvard-que-llega-a-espana&vli=noticia.foto.socieda
- ABC de España. (2019, January 24). Por qué es tan importante la educación infantil en los primeros 1.000 días de un niño. *ABC*. Retrieved from https://www.abc.es/familia/educacion/abci-importante-educacion-infantil-primeros-1000-dias-nino-201901240243_noticia.html#vca=mod-sugeridos-p1&vmc=relacionados&vso=por-que-son-tan-importante-los-primeros-1000-dias-de-educacion-infantil&vli=noticia.foto.so
- Álvarez, J. (2016). *Utilización del juego didáctico para potenciar el adesarrollo de la noción lógica-matemática en las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica ciudad de Loja, periodo 2014-2015* (Universidad Nacional de Loja). Retrieved from http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/17025/1/TESIS_WILSON_FERNANDO.pdf
- Andrade, N. (2016). *Juegos cognitivos para desarrollar el pensamiento matemático en los niños(as) del 2º del jardín de niños “Capitán Alonso de León” 2015-2016* (Universidad de Montemorelos). Retrieved from <http://bit.ly/2Bk8yIw>
- Aparicio, A., Banzato, G., & Liberatore, G. (2016). *Manual de gestión editorial de revistas científicas de ciencias sociales y humanas: Buenas prácticas y criterios de calidad* (Primera). Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Apaza, R. (2018). *Condiciones físicas del aula y rendimiento académico en niños de la Institución Educativa Primaria 72001 - Azángaro - 2017* (Universidad César Vallejo). Retrieved from http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/30973/apaza_cr.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ayala-Gavilanes, D. C. (2016). *El arte infantil en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 2 a 3 años del “Centro Infantil Universitario” de la parroquia Guanujo, cantón Guaranda, provincia de Bolívar, año lectivo 2015 – 2016*.

Universidad Nacional de Chimborazo.

- Bárcena, J., & Sánchez, K. (2017, May 8). Rechazo ante evaluación de 2 572 docentes en el sur. *La Republica*. Retrieved from <https://larepublica.pe/sociedad/1238846-rechazo-evaluacion-2572-docentes-sur>
- Benítez, M. T. (2019, April 9). Unos 175 millones de niños en edad preescolar no van al colegio. *ABC de España*. Retrieved from https://www.abc.es/sociedad/abci-unos-175-millones-ninos-edad-preescolar-no-colegio-201904090206_noticia.html
- Bologna, E., Morales, M., González, M., Faas, E., Medrano, L., Romero, W., ... Urrutia, A. (2013). *Estadística para psicología y educación (3a ed.)* (3a ed.). Córdoba: Editorial Brujas.
- Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2012). *El desarrollo psicomotor: desde la infancia hasta la adolescencia* (Primera). Madrid: Narcea SA.
- Carranza, E. (2017). *Correlación entre los niveles de clima social familiar y el rendimiento académico de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 326 de Rejopampa del distrito y provincia de Chota, Cajamarca, 2017* (Universidad San Pedro Ruiz Gallo). Retrieved from <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/2486/BC-TES-TMP-1358.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chávez-Ventura, G., Santa Cruz-Espinoza, H., & Grimaldo-Muchotrigo, M. P. (2014). El consentimiento informado en las publicaciones latinoamericanas de psicología. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 32(2), 165–179. <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.12>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis fo the Behavioral Sciences* (2da ed.). <https://doi.org/10.15713/ins.mmj.3>
- Colican, H. (2005). Métodos de investigación y estadística en psicología. In *Trabajos de estadística* (Vol. 1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Conde, G. (2018). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el área de matemáticas, en los estudiantes del quinto año de secundaria de una I. E. de la región de Moquegua 2018* (Universidad César Vallejo). Retrieved from http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/28931/conde_zg.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruzado, L., & Mego, E. (2016). *Programa de juegos psicomotores “Mi cuerpo se mueve” haciendo uso de material reciclable para mejorar el esquema corporal en los niños de*

3 años del aula arco iris del jardín de niños N° 215 de la ciudad de Trujillo en el año 2015.

- De la Cruz, M., & Monzón, R. (2017). *Programa “Actiludi” para mejorar la expresión oral en niños de 3 años de la Institución Educativa 209 Santa Ana 2016*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Flores, F. (2018). *Juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa del Callao, 2018*. Universidad César Vallejo.
- García, S., Gutierrez, M., & Huayta, G. (2014). *Efectos de los juegos sujetos a reglas en el desarrollo motor del niño y niña de 3 años de las Instituciones Educativas Iniciales Estatales de Villa María del Triunfo*. Universidad César Vallejo.
- González-Osornio, M. G. (2015). *Desarrollo neuropsicológico de las funciones ejecutivas en preescolar (Primera)*. México DF: Manual Moderno.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Métodología de la investigación (Sexta)*. McGraw-Hill.
- Hernandez, Á. (2006). El subsistema cognitivo en la etapa preescolar. *Aquichan*, 6(6), 68–77.
- Llempén-Coronel, H., & Sasteban-Chávez, V. *Resolución de consejo universitario N° 0126-2017/UCV.*, (2017).
- López-Chamorro, I. (1989). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de La Educación En Extremadura*. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78>
- Mamani, L. (2018). *La ansiedad infantil y su correlación con el rendimiento académico de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la institución educativa N° 40670, El Edén Fe y Alegría 51, Cerro Colorado, Arequipa, 2018* (Universidad Nacional San Agustín de Arequipa). Retrieved from <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7557/EDSmaqulz.pdf?sequen>
- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años* (G. Valdeiglesias, Ed.). Retrieved from <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Retrieved from www.minedu.gob.pe
- Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores* (Primera; R. Peña & E. Moscoso, Eds.). Lima: Ministerio de Educación.

- Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), 271–296.
<https://doi.org/10.14718/ACP.2016.19.1.12>
- Navarro, R. E. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *Revista Electrónica Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 1(2), 1–15.
- Nunes de Almeida, P. (1994). *Educación lúdica: técnica y juegos pedagógicos*. Retrieved from
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=AHi_OJSXRGAC&oi=fnd&pg=PA1&dq=juegos+pedagógicos&ots=F6VP5-9071&sig=NXFQ8DugZEhvWah0DeDgqgtmfm8#v=onepage&q=juegos+pedagógicos&f=false
- Olaz, F. O., & Medrano, L. A. (2014). *Metodología de la investigación para estudiantes de psicología: manual de entrenamiento y práctica* (Primera). Córdova: Editorial Brujas.
- Olivera, F. (2016). *Influencia de los juegos recreativos en la resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de educación secundaria de la institución educativa "Carlos Matta Rivera" - Mababamba - Cutervo, 2016* (Universidad César Vallejo). Retrieved from
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21303/olivera_gf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pereyra, R. (2018). *Optimizando en las docentes el desarrollo de procesos didácticos en las actividades de aprendizaje del área de matemática* (Universidad San Ignacion de Loyola). Retrieved from
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/6701/3/2018_PEREYRA_AGUILAR_ROXANA_CELEDONIA.pdf
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y Aprendizaje*, 4(sup2), 13–54.
<https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>
- Piaget, J., Mackenzie, W. J. M., & Lazarsfeld, P. F. (1982). *Tendencias de la investigación en las Ciencias Sociales*.
- Plasencia, M. (2015). *Juegos psicomotrices y el conocimiento del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular Valle Grande, del distrito de Casa Grande, 2015*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Rodríguez, S. (2013). Promoviendo el juego en la etapa preescolar. Retrieved April 26, 2019,

- from Publimetro.pe website: <https://publimetro.pe/actualidad/noticia-promoviendo-juego-etapa-preescolar-14296>
- RPP Noticias. (2017). ¿Cuáles son los problemas de aprendizaje más comunes y cómo actuar frente a ellos? Retrieved April 26, 2019, from RPP website: <https://rpp.pe/campanas/contenido-patrocinado/cuales-son-los-problemas-de-aprendizaje-mas-comunes-y-como-actuar-frente-a-ellos-noticia-1088453>
- Sandoval, P. (2017). *Talleres de juegos infantiles para estimular la atención en los niños de 3 años de la I. E. Crayolas - Chiclayo, 2015*. Universidad César Vallejo.
- Sulca, M. (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651* (Universidad Peruana Cayetano Heredia). Retrieved from http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3710/Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- The jamovi project. (2019). *jamovi*. Retrieved from <https://www.jamovi.org/>
- Thornberry, G. (2003). *Relación entre motivación de logro y rendimiento académico en alumnos de colegios limeños de diferente gestión*. 197–216.
- TVP Perú. (2017). *Uno de cada 10 niños tiene problemas de aprendizaje*. Retrieved from <https://www.tvperu.gob.pe/noticias/locales/uno-de-cada-10-ninos-tiene-problemas-de-aprendizaje-informe-especial>
- Vygotski, L. (2008). *Desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (Segunda). Biblioteca de bolsillo.
- Zavala, J. (2019, April 1). Loncheras saludables y balanceadas para niños de inicial y primaria. *Diario Correo*. Retrieved from <https://diariocorreo.pe/salud/loncheras-saludables-modelos-de-refrigerio-para-inicial-y-primaria-805261/>

ANEXOS

Anexo 01: Consentimiento informado

Carta de Consentimiento/asentimiento informado

Yo, _____ indico que se me ha explicado que mi menor hijo/a _____ formará parte de un trabajo de investigación que busca determinar la influencia del taller "Kallpa" de juegos pedagógicos en el desempeño académico en el área de comunicación de niños y niñas de tres años de una institución educativa de Trujillo. Para ello, me aplicarán un taller y además un instrumento de medición. Los resultados se juntarán con los obtenidos por los demás niños/as y en ningún momento se revelará la identidad del menor.

Se respetará mi decisión y la decisión de mi hijo de aceptar o no colaborar con la investigación, pudiendo retirarme/se de ella en cualquier momento, sin que ello implique alguna consecuencia desfavorable para mí o él/ella

Por lo expuesto, declaro que:

- He recibido información suficiente sobre el estudio
- He tenido la oportunidad de efectuar preguntas sobre el estudio.

Se me ha informado que:

- Mi participación y la de mi hijo/a es voluntaria
- Puede retirarse del estudio, en cualquier momento, sin que ello nos perjudique.
- Los resultados personales no serán informados a nadie más que al equipo investigador.

Por lo expuesto, acepto formar parte de la investigación.

Trujillo, ___ de _____ del 2019

_____ Firma del participante	_____ Karen Yupanqui Sandoval
Teléfono para contactarlo _____	DNI: 70009498

En caso de dudas e inquietudes referentes a la investigación, puede escribir al correo electrónico de la investigadora a cargo de la investigación. Karen Yupanqui: lkaren1409@gmail.com

Anexos 02: Constancia de aplicación de tesis



"Mi Mundo Maravilloso" N° 1733

Mz. F Lote 15 Urb. Monserrate – Trujillo / Telf. 044 – 762260/ Mov.978810599

"Año del Dialogo y Reconciliación Nacional"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1733 "MI MUNDO MARAVILLOSO" DEL DISTRITO DE TRUJILLO, DEPARTAMENTO LA LIBERTAD

HACE CONSTAR

Que, la señorita Luz Karen YUPANQUI SANDOVAL, identificada con DNI N° 70009498, alumna del X ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad "Cesar Vallejo" ha realizado la aplicación del proyecto de tesis denominado Taller "Kallpa" de juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños de 3 años en una institución educativa de Trujillo. Y se aplicó al aula "Solidaridad" de 3 años de edad desde el 11 de Marzo hasta el 26 de Julio del presente año lectivo 2019.

Se expide el presente documento a solicitud de la parte interesada para los fines que estime por conveniente.

Trujillo, 26 de Julio del 2019.



Dra. Vilagros Jacinto Keinoso
DIRECTORA

Anexo 3: Guía de observación

N°	ESTUDIANTES	Cuando se le da órdenes sobre un juego, sabe cómo expresarlas ante sus compañeros		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
	TOTAL			

Anexos 04: Base de datos

Pre test - experimental					
Comunicación oral en lengua materna	Lectura de diversos tipos de textos en	Desempeño en el área de comunicac	F1	F2	T
7	8	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente
10	9	19	Deficiente	Deficiente	Deficiente
11	11	22	Deficiente	Deficiente	Deficiente
8	11	19	Deficiente	Deficiente	Deficiente
10	14	24	Deficiente	Regular	Regular
13	14	27	Regular	Regular	Regular
15	14	29	Regular	Regular	Regular
13	14	27	Regular	Regular	Regular
8	7	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente
9	11	20	Deficiente	Deficiente	Deficiente
13	13	26	Regular	Regular	Regular
7	7	14	Deficiente	Deficiente	Deficiente
10	8	18	Deficiente	Deficiente	Deficiente
8	7	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente
8	12	20	Deficiente	Regular	Deficiente
12	13	25	Regular	Regular	Regular
11	10	21	Deficiente	Deficiente	Deficiente
13	14	27	Regular	Regular	Regular
7	8	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente
13	13	26	Regular	Regular	Regular
8	8	16	Deficiente	Deficiente	Deficiente
12	9	21	Regular	Deficiente	Deficiente
7	7	14	Deficiente	Deficiente	Deficiente
7	7	14	Deficiente	Deficiente	Deficiente
7	7	14	Deficiente	Deficiente	Deficiente
9	11	20	Deficiente	Deficiente	Deficiente
13	13	26	Regular	Regular	Regular

Post test - Experimental					
Comunicación oral en lengua materna	Lectura de diversos tipos de textos en	Desempeño en el área de comunicac	F1	F2	T
18	20	38	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
19	20	39	Bueno	Bueno	Bueno
14	14	28	Regular	Regular	Regular
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
18	19	37	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
15	18	33	Regular	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
16	16	32	Regular	Regular	Regular
18	19	37	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
18	19	37	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
17	17	34	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
20	19	39	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
15	14	29	Regular	Regular	Regular
14	14	28	Regular	Regular	Regular
14	15	29	Regular	Regular	Regular
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno
21	21	42	Bueno	Bueno	Bueno

Pre test - Control					
Comunicación oral en lengua materna	Lectura de diversos tipos de textos en	Desempeño en el área de comunicac	F1	F2	T
10	11	21	Deficiente	Deficiente	Deficiente
14	11	25	Regular	Deficiente	Regular
8	12	20	Deficiente	Regular	Deficiente
13	12	25	Regular	Regular	Regular
8	10	18	Deficiente	Deficiente	Deficiente
9	10	19	Deficiente	Deficiente	Deficiente
9	13	22	Deficiente	Regular	Deficiente
13	9	22	Regular	Deficiente	Deficiente
8	8	16	Deficiente	Deficiente	Deficiente
13	9	22	Regular	Deficiente	Deficiente
12	12	24	Regular	Regular	Regular
11	12	23	Deficiente	Regular	Deficiente
8	12	20	Deficiente	Regular	Deficiente
10	11	21	Deficiente	Deficiente	Deficiente
13	12	25	Regular	Regular	Regular
7	10	17	Deficiente	Deficiente	Deficiente
10	14	24	Deficiente	Regular	Regular
8	8	16	Deficiente	Deficiente	Deficiente
9	13	22	Deficiente	Regular	Deficiente
12	8	20	Regular	Deficiente	Deficiente
10	9	19	Deficiente	Deficiente	Deficiente
7	10	17	Deficiente	Deficiente	Deficiente
10	14	24	Deficiente	Regular	Regular
8	8	16	Deficiente	Deficiente	Deficiente
9	13	22	Deficiente	Regular	Deficiente
12	8	20	Regular	Deficiente	Deficiente
10	9	19	Deficiente	Deficiente	Deficiente

Post test - control					
Comunicación oral en lengua materna	Lectura de diversos tipos de textos en	Desempeño en el área de comunicac	F1	F2	T
-	-	-	FALSO	FALSO	FALSO
21	18	39	Bueno	Bueno	Bueno
13	12	25	Regular	Regular	Regular
17	15	32	Bueno	Regular	Regular
20	17	37	Bueno	Bueno	Bueno
-	-	-	FALSO	FALSO	FALSO
9	9	18	Deficiente	Deficiente	Deficiente
8	9	17	Deficiente	Deficiente	Deficiente
15	13	28	Regular	Regular	Regular
-	-	-	FALSO	FALSO	FALSO
16	10	26	Regular	Deficiente	Regular
7	7	14	Deficiente	Deficiente	Deficiente
7	8	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente
21	19	40	Bueno	Bueno	Bueno
8	9	17	Deficiente	Deficiente	Deficiente
14	14	28	Regular	Regular	Regular
7	7	14	Deficiente	Deficiente	Deficiente
11	11	22	Deficiente	Deficiente	Deficiente
16	17	33	Regular	Bueno	Bueno
14	16	30	Regular	Regular	Regular
12	10	22	Regular	Deficiente	Deficiente
20	17	37	Bueno	Bueno	Bueno
17	11	28	Bueno	Deficiente	Regular
12	10	22	Regular	Deficiente	Deficiente
21	18	39	Bueno	Bueno	Bueno
18	18	36	Bueno	Bueno	Bueno
-	-	-	FALSO	FALSO	FALSO

Anexos 05: Taller de juegos pedagógicos

TALLER “KALLPA”

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: I.E N°1733 Mi Mundo Maravilloso
- 1.2 EDAD Y SECCION: 3 años / Solidaridad
- 1.3 AREA: Comunicación
- 1.4 LUGAR: Trujillo
- 1.5 DISTRITO: Trujillo
- 1.6 AUTORA: Yupanqui Sandoval Luz Karen

II.FUNDAMENTACION

El presente trabajo se fundamenta en los aportes de los diferentes autores (Conde, 2018; Ministerio de Educación, 2016), Jean Piaget (1956), Vázquez. C (2015) que señalan que para llegar al logro del aprendizaje en niños de 3 años se utiliza el juego el cual desarrollan ciertas habilidades y destrezas en el momento que se ejecuta desarrollando ciertos conocimientos e inteligencia cognitiva que mejora el desempeño académico.

El taller “KALLPA” se creó para mejorar el desempeño académico mediante el juego y utilizando ciertos instrumentos que ayuden al aprendizaje de niños de 3 años de la I.E Mi Mundo Maravillo el cual se observó ciertas dificultades el cual logro del aprendizaje.

Considerando también como estrategias de mejora para su desarrollo corporal ya que se ejecutará con materiales y estrategias innovadoras, estratégicas y motivadoras para así captar la atención del menor y que sea divertido, pedagógico y adecuado.

III.OBJETIVOS:

OBJETIVOS GENERAL:

Determinar en qué medida el Taller Kallpa mejora el desempeño académico de niños y niñas de tres años de la I.E. N1733 Mi Mundo Maravilloso, Trujillo, 2019.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- identificar el nivel académico.
- Aplicar el pre test
- Aplicar el taller “KALLPA”
- Determinar el nivel académico mediante el post test después de la aplicación del taller “KALLPA”.
- Determinar la diferencia entre los resultados de pre test con en el post test.

IV.METAS:

Se espera lograr en un 80% que los niños del aula de 3 años de la I.E Mi mundo Maravilloso obtengan un nivel de desempeño académico superior al último.

V.ESTRATEGIAS:

Las estrategias que utilizaremos se basarán en sesiones de aprendizaje el cual tendrán sustento pedagógico que emplea el juego con dinámicas y estrategias para mejorar su desempeño académico en niños de 3 años.

VI.PROGRAMA DE ACTIVIDADES:

N°	DENOMINACION	FECHA	DURACION
	Aplicación del pre test	25/03/2019	60 minutos
	Aplicación del taller “Kallpa”		
01	Jugando con mis vocales	04/04/2019	45 minutos
02	Me divierto uniendo las piezas	11/04/2019	45 minutos
03	Jugando aprendo valores	12/04/2019	45 minutos
04	Jugando con mis emociones	26/04/2019	45 minutos
05	Jugando con las hadas	02/05/2019	45 minutos
06	Jugando con el sonido	03/05/2019	45 minutos
07	Jugando con las imágenes absurdas	09/05/2019	45 minutos
08	Jugando con las analogías	16/05/2019	45 minutos
09	Me divierto jugando con mi amigo el Erizo	30/05/2019	45 minutos
10	Me divierto con mi propia historia	31/05/2019	45 minutos

11	Jugando con las adivinanzas	06/06/2019	45 minutos
12	Jugando con mi imaginación	07/06/2019	45 minutos
13	Jugando con mi silueta	10/06/2019	45 minutos
14	Me divierto pintando mi mural	12/06/2019	45 minutos
Aplicación del pos test		Aplicación del pos test	60 minutos

Anexos 06: Sesiones

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con mis vocales.

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 04/04/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral	Recupera información explícita de un texto oral.	Comenta sobre conversaciones realizadas en casa.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA</p>	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra ingresa al aula con un tambor invitando a salir a bailar el ritmo de las vocales. <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra formara un círculo en medio del aula y entre sus manos tiene una sobre colorido con fichas delas vocales el cual nos sabe qué hacer con ellas <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños ¿Sabén con qué vocal empieza el nombre de Ariana? ¿De quién comenzara su nombre con la vocal A, E, I, O, U? ¿Qué objeto comenzara con la E? ¿Qué animalito comenzara con la O? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “Conociendo las vocales.” para el cual la maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>USB “El ritmo</p> <p>Sobre de las vocales</p> <p>Fichas de las vocales</p>	<p style="text-align: center;">60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>COMPRENSIÓN DEL TEXTO</u></p> <p>ANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra llevara a los niños al patio para sentarse formando un círculo en medio del patio la docente hará la explicación de la actividad. ✓ Seguidamente comentaran de lo que se habló en aula y con ayuda de fichas pedagógicas los niños reconocerán la vocal mediante el sonido del mismo. <p>DURANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra colocara a cinco niños un bolso pedagógico de la vocal que le corresponde y en un extremo estarán cinco niños con las fichas de los objetos u animales según su vocal inicial ✓ La maestra dirá el nombre del objeto y le preguntara al niño. ✓ Seguidamente el niño ira a colocaran la ficha dentro del bolso pedagógico en cuanto escuche el sonido del silbato. <p>DESPUÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego la maestra sacara los objetos dando una explicación de la vocal inicial del mismo. ✓ Seguidamente se bailara el ritmo de las vocales 	<p>Fichas de imágenes</p> <p>Bolso pedagógico</p> <p>Silbato</p> <p>Canciones: USB</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra dará una hoja grafica a los niños para que ellos pinten libremente. 	<p>Hojas A3</p> <p>crayolas</p>	

IV. ANEXOS:

5.1 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Comenta sobre conversaciones realizadas en casa.		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Me divierto uniendo las piezas

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 11/04/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Da cuenta de lo que puede hacer o no, según se lo hayan pedido.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Salen al patio para realizar movimientos rítmicos y de respiración. ✓ Seguidamente forma un circulo para cantar “juan, paco, pedro de la mar” <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra muestra a los niños una imagen de un perro, sorprendida ella se da cuenta que le falta algunas partes del cuerpo y pedirá a los niños que menciones que es lo que le falta. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué parte falta de la imagen? ¿La imagen estará completa? ¿Qué podemos utilizar para completar la imagen? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer el tema “Me divierto uniendo las piezas” para el cual la maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>USB</p> <p>Canciones: Juan, paco, pedro de la mar.</p> <p>plumones</p>	<p>60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>COMPRENSIÓN DEL TEXTO</u></p> <p>ANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra ordenara las carpetas junto a los niños. ✓ Seguidamente forma grupos de trabajo. <p>DURANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra colocara en un extremo dos imágenes que al costado estará una mesa con las piezas correspondiente a la imagen ✓ Los niños tendrán que ir saltando por los pisos de huellitas hasta llegar a la mesa y colocar una pieza para que así el compañero siguiente coloque la pieza siguiente hasta terminar de completar la imagen. <p>DESPUÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego ingresaran hará ingresar a los niños al aula para que comenten acerca de la actividad realizada en el patio. 	<p>Títeres de las creaciones: Sol, Luna; flores, El cielo, La tierra, etc.</p> <p>Títeres de dedo</p> <p>Canciones: USB</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra dará una hoja grafica a los niños para que ellos dibujen libremente. 	<p>Hojas A3 crayolas</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Da cuenta de lo que puede hacer o no, según se lo hayan pedido.		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando aprendo valores

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 12/04/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral	Mantiene conversaciones con sus compañeros de clase	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA</p>	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra ingresa al aula con un títere (cabeza de elefante) el cual les presenta a los niños con el nombre de Bernardo el elefante ✓ Bernardo comienza a ir por los lugares de los niños presentándose y preguntando su nombre. ✓ La maestra dará las indicaciones para poder escuchar el video que se presentara. <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños ¿Por qué creen que Bernardo ya no tiene amigos? ¿Estará bien el comportamiento de Bernardo? ¿Debemos reírnos cuando un amigo se siente mal? <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra tomara nota en la pizarra de las respuestas de los niños. <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “aprendiendo valores con Bernardo” para el cual la maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>Títeres: venado, elefante, mono, burro.</p> <p>Video: USB</p>	<p style="text-align: center;">60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>COMPRENSIÓN DEL TEXTO</u></p> <p>ANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra llevara a los niños al patio. ✓ Seguidamente comenta brevemente como fue el comportamiento de Bernardo y el trato con sus compañeros describiéndole que es un elefante que no sabe respetar a los amigos y solo se pasa burlándose de ellos y por eso ellos ya no quieren ser sus amigos. <p>DURANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños escenifican o conversara acerca del comportamiento utilizando los títeres de los personajes del cuento. ✓ Seguidamente formaran un circulo en medio del patio y utilizando vinchas de los diferentes personajes bailaran la canción de los valores y yo tengo un amigo que me ama. <p>DESPUÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra y los niños comentaran acerca de las escenificaciones y el juego de baile 	<p>Títeres de los personajes</p> <p>Vinchas de Bernardo</p> <p>Canciones: USB</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra dará hojas A3 a los niños con los objetivos que ellos dibujen lo que más les gusto del cuento o personaje de su agrado. ✓ Luego, comentaran acerca de su dibujo. 	<p>Hojas a3</p> <p>crayolas</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Mantiene conversaciones por más de 2 minutos con sus compañeros de clase		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con mis emociones

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 26/04/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos verbales y no verbales de forma estratégica.	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Cuando se le da órdenes sobre un juego, sabe cómo expresarlas ante sus compañeros	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA</p>	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>La maestra ingresa muy contenta al aula con un globo y una muñeca entre sus manos y comienza a jugar con el globo (alegre) y enseña y jugar con los niños pero de repente el globo se revienta (asustada) y se pone a llorar (triste) luego se (enojo) porque su globo se reventó, pero se sorprende porque encuentra muchos globos en su bolsillo y nuevamente se pone muy contenta.</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>La maestra utiliza los globos que encontró en su bolsillo y hace un repaso de las emociones que realizo con su globo que se rompió y haciendo un repaso de la motivación dirigida por los niños la maestra dibujara en los globos los estados de ánimo que vivencio y colocara en la pizarra (enojado, triste, asustado, asombrado, alegre o sorprendido)</p> <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>La maestra hará las siguientes preguntas:</p> <p>¿Has sentido estos estados de ánimo?</p> <p>¿Qué fue lo que hiciste?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <p>Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “Mis estados de ánimo” para el cual la maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo.</p>	<p>Recurso:5.3.1 Globos</p> <p>Recurso:5.3.2 Muñeca</p> <p>Recurso:5.3.3 Plumón indeleble</p>	<p style="text-align: center;">60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <p>La maestra dará por grupo un sobre con diferentes fichas de estados de ánimo, el cual saldrá un voluntario a escenificar el estado de ánimo que le toco o gustaría imitar</p> <p><u>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</u></p> <p>La maestra pedirá a los niños que se sienten en un círculo en el centro del aula y mostrara a diferentes títeres con su estado de ánimo el cual ella dirá como esta cada uno de ellos y prestara a los niños que hagan los mismo</p> <p>Ejemplo: ¡Hola! Soy Matías y estoy enojado hum.. ¡Hola! Soy Fátima y estoy alegre.</p> <p>Luego la maestra dará un globo a cada niño jugaran y bailaran la canción</p> <p><u>ACUERDO O TOMA DE DECISIONES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra conversara con los niños de cómo fue que se sintieron al desarrollar la actividad y cómo fue que identificaron que estado estaban escenificando 	<p>TV</p> <p>USB</p> <p>Anexo: Fichas de los personajes</p> <p>Canción: "Mi globo"</p>	
	CIERRE	<p>La maestra dará a los niños una hora A3 para que ellos dibujen el estado de ánimo que más le gusto o se sientan en ese momento.</p>	<p>Hojas grafica</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Cuando se le da órdenes sobre un juego, sabe cómo expresarlas ante sus compañeros		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con las hadas

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 02/05/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral.	Diferencia entre personajes de fantasía y de la realidad durante los cuentos.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA</p>	<p>INICIO</p>	<p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra junto a los niños salen al patio para realizar diversos movimientos de coordinación y relajación. <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra ingresa al aula utilizando unas alitas y barita de hada. ✓ La maestra jugara con los niños simulando ser hechizados. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños <ul style="list-style-type: none"> ¿Existirán las hadas? ¿Has visto alguna hada? ¿Te han contado una historia de hadas? ¿Son reales las hadas? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “El bosque de las hadas”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>Títeres: hadas</p> <p>Alas y barita de hada</p> <p>Video: USB</p>	<p>60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p>ANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra contara la historia utilizando un cuento de imágenes y escenificando cada capítulo del cuento <p>DURANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra ubicara a los niños en una alfombra y entregara a un niño voluntario un títere de mano del personaje del cuento para que relate sobre el personaje y sobre el cuento. <p>DESPUÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego se diferenciara entre los personajes de fantasía y realidad con ayuda de unas fichas. 	<p>Títeres de los personajes del cuento</p> <p>Cuento de imágenes</p> <p>Fichas de imágenes USB</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra dará una hoja grafica a los niños para que ellos dibujen lo que le gusto del cuento. 	<p>Hojas A3</p> <p>crayolas</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Diferencia entre personajes de fantasía y de la realidad durante los cuentos.		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “jugando con el sonido”

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 03/05/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Expresa su molestia o inconformidad de personas o situaciones en el juego.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA</p>	<p>INICIO</p>	<p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra forma a los niños en medio del aula e ingresa cantando a la canción “Bartolito” e imitan todos lo que indica la canción. <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra se pregunta por la letra de la canción. ✓ La maestra canta la canción pide ayuda a los niños ya que no tiene coherencia la letra. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños <ul style="list-style-type: none"> ¿Esta correcto lo que dice la canción? ¿Has escuchado a una vaca? ¿Cómo hace el perro? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “Jugando con el sonido”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>Canción: Bartolito</p> <p>USB</p>	<p>60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p>ANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra dividirá a los niños en dos grupos y el primer grupo se colocara en medio del patio. ✓ Alrededor del primer grupo habrán 6 círculos el cual tendrán en media una imagen de animales. <p>DURANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra y los niños bailaran junto al compás de la música “una especial forma de caminar” y cuando suene el nombre del animal ellos se dirigirán al círculo donde corresponde. <p>DESPUÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego la maestra pedirá a los niños que imiten el caminar y sonido del animalito que se eligió. 	<p>Imágenes de los animales: perro, vaca, gato, pollo, chanco, pato.</p> <p>Canción: “una especial forma de caminar”</p> <p>USB Cinta de diferentes colores.</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra formara a los niños un círculo para hacer ejercicios de relajación y respiración el cual se utilizara una canción instrumental de fondo y una manta de relajación. 	<p>USB</p> <p>Manta de relajación.</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Expresa su molestia o inconformidad de personas o situaciones en el juego.		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con las imágenes absurdas

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 09/05/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, Movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Formula pregunta sobre lo que le interesa saber.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA</p>	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra trazara con una cinta de color al rededor del patio y con ayuda de la canción “si tú tienes muchas ganas” el cual ellos tendrán que seguir el ritmo de la canción e hacer lo que dice sin salirse de las líneas. <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra simulara estar cansada y comienza echarse aire con un lápiz ✓ Se coloca como sombrero un cuaderno y escribe en la pizarra con un pincel. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños <ul style="list-style-type: none"> ¿Esta correcto lo que estoy utilizando? ¿Por qué no puedo utilizaras de esa forma? ¿Qué es lo que se debe hacer? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “imágenes absurdas”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>Cinta de color</p> <p>USB</p> <p>Lápiz</p> <p>Cuaderno</p> <p>Pincel</p>	<p style="text-align: center;">60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p>ANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra explicara a los niños sobre el uso adecuado de los objetos. ✓ Seguidamente se tomara nota en la pizarra de sus conocimientos de los niños. <p>DURANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra formara dos equipos de trabajo con la dinámica El rey manda. El cual se agruparan por afinidad y ambos equipos tendrán dos imágenes diferentes el cual ellos tendrán que marcar uno por uno lo que no es correcto, lo que es absurdo en la imagen. <p>DESPUÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego la maestra pedirá a los niños que expliquen porque es que lo han marcado la imagen y debería de ser. 	<p>Imágenes de tamaño 1.50 x 1.00</p> <p>Plumones</p> <p>USB</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra repartirá a los niños plastilina para que ellos plasmen en una hoja boom lo que gusten. 	<p>Plastilina</p> <p>Hojas boom</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Formula pregunta sobre lo que le interesa saber.		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con las analogías

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 09/05/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Infiere e interpreta información del texto oral.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Por medio de indicadores puede determinar qué tipo de personaje es.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center; font-weight: bold;">INICIO</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra trazara con una cinta de color al rededor del patio y con ayuda de la canción “si tú tienes muchas ganas” el cual ellos tendrán que seguir el ritmo de la canción e hacer lo que dice sin salirse de las líneas. <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra mostrará a los niños un dibujo que ella pintará, el cual tendrá lápiz, temperas y pincel. ✓ Seguidamente la maestra pedirá a un niño voluntario que le ayude a pintar con el lápiz y tendrá que utilizar las temperas. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños <ul style="list-style-type: none"> ¿Se podrá pintar con el lápiz? ¿Los materiales son adecuados? ¿Qué debemos utilizar si queremos pintar con temperas? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “Analogías de objetos y usos”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>Cinta de color</p> <p>USB</p> <p>Lápiz</p> <p>Cuaderno</p> <p>Pincel</p> <p>Temperas</p>	<p>60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p>ANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra explicara a los niños sobre las analogías utilizando diversos objetos encontrados en el aula. ✓ Seguidamente se tomara nota en la pizarra de sus ejemplos e imágenes. <p>Ejemplo: Patrullero – policía Carro de bombero - bombero Triciclo – niña</p> <p>DURANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra realizara una dinámica el cual tendrán diversos realizar. ✓ En un extremo tendremos una mesa con imágenes y objetos. (carro de bombero, triciclo, patrullero, zapato, almohada, etc.) y en el otro extremo tendremos la analogía del objeto en imagen, el cual el niño tendrá que escuchar el objeto de que se indica y buscar en la mesa su analogía y tendrá que gatear por la colchoneta, pasar por el túnel y saltar por un ula ula para llegar a la imagen. <p>DESPUÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego la maestra hará la explicación del objeto y su analogía. 	<p>Imágenes: Patrullero, policía, carro de bombero, bombero, Triciclo, niña</p> <p>Objetos: carro de bombero, triciclo, patrullero, zapato, almohada, etc.</p> <p>Colchonetas</p> <p>Túneles de colores</p> <p>Ula ula</p> <p>USB</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra repartirá una hoja grafica para que ellos unan las imágenes. 	<p>Hoja grafica plumón</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Por medio de indicadores puede determinar qué tipo de personaje es.		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Me divierto jugando con mi amigo el Erizo

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 30/05/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Infiere e interpreta información del texto oral.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Infiere mediante concatenación de ideas o imágenes posibles alternativas de desenlace de los cuentos.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
<p align="center">UNIDAD DIDÁCTICA</p>	<p align="center">INICIO</p>	<p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra bailara junto a los niños con el objetivo que se suelten y estén en movimiento, motivando su desenvolvimiento. <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La auxiliar ingresa al aula con una caja llena de globos de muchos colores. ✓ La docente le pide que le infle un globito, pero ella no puede inflarlo porque le duele el diente <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué no puede inflar el globo? ¿Ustedes podrán inflar un globo? ¿Ustedes han escuchado la historia del amigo Erizo? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “conociendo la historia de nuestro amigo el Erizo”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>USB</p> <p>Caja de globos</p>	<p align="center">60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>ANTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra ubicara a los niños en la alfombra con sus respectivas almohadas para escuchar el cuento del Erizo utilizando títeres de mano la docente narrara todo el cuento <p><u>DURANTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Al término del cuento la maestra pedirá a los niños que se sienten en sus respectivos asientos. ✓ Seguidamente se preguntara a los niños cuantos personajes y quienes estuvieron en el cuento utilizando las imágenes de las mismas y con ayuda de los niños voluntarios colocaran en la pizarra. ✓ La maestra hablara de cada uno de los personajes y los niños darán sus características y porque no pudieron inflar el globo. <p><u>DESPUÉS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente la maestra dará un mensaje acerca del cuento, su reflexión y tomara nota en la pizarra de las respuestas de los niños. 	<p>Alfombra</p> <p>Almohadas</p> <p>Títeres: Erizo, Conejo, ardilla, Oso, búho; sapo.</p> <p>Imágenes</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra repartirá una hoja grafica para que ellos pinten a los personajes del cuento 	<p>Hoja grafica</p> <p>crayolas</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Infiere mediante concatenación de ideas o imágenes posibles alternativas de desenlace de los cuentos.		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Me divierto con mi propia historia

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 31/05/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Manifiesta la sensación que le provocó leer alguna historia.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra baila junto a los niños la canción “ una especial forma de caminar” <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente comunica a los niños que tiene ganas de crear un cuento, pero no sabe cómo hacerlo. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños ¿Cómo podre crear un cuento? ¿Qué debería utilizar? ¿Sera difícil poder crear un cuento? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “Creando mi propia historia”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>USB</p> <p>Canción: “Forma de especial de caminar” “El baile de la ranita”</p>	<p>60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>ANTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra ubicara a los niños en la alfombra para observar los objetos con los que se trabajara ✓ Seguidamente la maestra se coloca un gorro de forma de rana y muestra un cuento grande pero con las páginas en blanco. ✓ Luego la maestra comienza a crear su cuento con las imágenes que los niños le dan que serán pegadas en el cuento. <p><u>DURANTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra pedirá a un voluntario que pueda crear su propio cuento en cual la maestra dará las imágenes y ellos irán armando su historia de la ranita que serán escuchadas por sus compañeros. <p><u>DESPUÉS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente la maestra dará a los niños unas vinchas con la imagen de la ranita y bailara el baile de la ranita. 	<p>Alfombra</p> <p>Gorro de rana</p> <p>Cuento en blanco</p> <p>Imágenes de rana y diversos dibujos del cuento</p> <p>Vinchas de rana</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra repartirá una hoja A3 y plastilina para que ellos creen a su ranita 	<p>Hoja A3</p> <p>Plastilina</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Leyendo mi propia historia		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con las adivinanzas

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 06/06/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, Cuentos y rimas orales.	Es capaz de expresar sus ideas mediante dibujos o textos	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños son sacados al patio para la realización de diversos movimientos de ejercitación corporal. <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente muestra una caja mágica con diversos objetos que serán descritos y mostrados a los niños. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños ¿Alguna vez has jugado a las adivinanzas? ¿Puedes describir a un objeto? ¿Sabes que objeto es? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “jugando con las adivinanzas”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>USB</p> <p>Canción rítmicas</p> <p>Caja mágica</p> <p>Objetos: pelota, pincel, silla, gorra, Sol.</p>	<p>60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>ANTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños saldrán de forma ordenada del salón para dirigirse al patio el cual se dividirá en dos grupos. ✓ En el patio estarán ubicada una mesar y al otro extremo estará pegado en la pared una nube creativa y en medio habrá dos alfombras de huellas de pies y un túnel. ✓ La maestra dará las instrucciones y la realización de dicha actividad. <p><u>DURANTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra estará escogerá a un integrante de cada grupo. ✓ En la mesa la maestra dará las descripciones del objeto diciendo: ¡qué será que será! y el niño(a) cogerá la imagen, pasara por la alfombra de pies, ingresara al túnel y finalmente pegara en la nube la imagen que fue descrita por la docente. <p><u>DESPUÉS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente la maestra repetirá y señalará las descripciones del objeto y dar una estrella al grupo ganador. 	<p>Mesa</p> <p>2 alfombras de huellitas</p> <p>Túnel</p> <p>Imágenes de las partes del cuerpo</p> <p>Nube creativa de cartón</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra repartirá una hoja de color para que ellos elaboren un origami de carita de perrito dirigido por la docente de aula 	<p>Hoja de color</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Es capaz de expresar sus ideas mediante dibujos o textos		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con mi imaginación

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 07/06/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales	Puede utilizar diversos materiales artísticos (colores, papel, tijera, lápiz) para expresar sus ideas.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA</p>	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra jugara con los niños “El rey manda” <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ingresa al aula con un lienzo en blanco ✓ Seguidamente la maestra expresa su deseo de pintar su lienzo pero ya no con plumones y temperas. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños <ul style="list-style-type: none"> ¿Con que podemos pintar? ¿Qué podemos utilizar? ¿Qué podemos dibujar? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “Creando con mi imaginación”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>USB</p> <p>Lienzo</p> <p>Plumones</p> <p>Temperas</p>	<p style="text-align: center;">60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>ANTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Para la realización de la actividad se sacara las mesas al patio para que los niños tengan mayor libertad de espacio y creatividad. ✓ Luego se repartirá media plancha de cartulina blanca y una vela ✓ La maestra dará las instrucciones y la realización de dicha actividad. <p><u>DURANTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños dibujaran libremente en la cartulina blanca utilizando solamente la vela ✓ Luego de terminar el dibujo se remojará una esponja en un poquito de tempera con agua del color de la preferencia del niño para luego ser pasado sobre toda la cartulina blanca, el cual se pintara todo mejor lo que se dibujó con la vela <p><u>DESPUÉS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente los trabajos serán pegados en el muro de trabajos y expuestos por los niños, explicando y describiendo que fue lo que dibujaron o a quienes dibujaron. 	<p>Mesas</p> <p>½ cartulina</p> <p>Vela</p> <p>Esponja</p> <p>Tempera con agua</p> <p>Nube creativa de cartón</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños se relajaran con la canción “Mi globo” el cual tendrán que seguir los pasos de la canción 	<p>Globos de colores</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Puede utilizar diversos materiales artísticos (colores, papel, tijera, lápiz) para expresar sus ideas.		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con mi silueta

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 10/06/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Aplica procesos creativos.	Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Realiza dibujos, recortes, textos sobre lo que experimenta cotidianamente.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra formara un círculo en medio del aula y dará una pelota, le cual pasara por las manos de los niños y cuando se acabe la canción se le cantara como esta como esta? <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente muestra una hoja de la silueta de una mano que ha estado en su mesa. ✓ Seguidamente la maestra prueba por todas las manos de los niños haber de quien será la silueta de la mano. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños <ul style="list-style-type: none"> ¿Alguna vez ustedes han hecho la suela de alguien? ¿Qué necesitaremos para hacer una silueta? ¿Qué podemos utilizar para hacer siluetas? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “Dibujando mi silueta”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>Pelota de trapo</p> <p>Lienzo</p> <p>Plumones</p> <p>Temperas</p>	<p>60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>ANTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Para la realización de la actividad se agruparan de dos mediante el juego del ritmo el cual mediante una canción ellos bailaran y en el momento que se corte a la voz de la docente los niños se agruparan a la cantidad que se papelote y un plumón por pareja ✓ Se le repartirá un papelote <p><u>DURANTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños dibujaran la silueta de su compañero utilizando una papelote a su tamaño y un plumón ✓ Luego de haber dibujado la silueta observaran y recocerán la forma que tiene para después utilizar tempera y esponja. ✓ Realizaran la técnica del moteado para decorar la silueta de muchos colores acorde su gusto y preferencia <p><u>DESPUÉS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente los niños reconocerán su silueta y hablaran acerca y como es que realizaron el trabajo 	<p>Mesas</p> <p>½ cartulina</p> <p>Vela</p> <p>Esponja</p> <p>Tempera con agua</p> <p>Nube creativa de cartón</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños ingresaran al patio para la relajación utilizando colchonetas y música instrumental relajante de fondo 	<p>Globos de colores</p>	

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Realiza dibujos, recortes, textos sobre lo que experimenta cotidianamente.		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
	TOTAL			

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°14

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “ Mi mundo maravilloso”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Me divierto pintando mi mural

1.3. EDAD Y AULA: 3 años / Solidaridad

1.4. PRACTICANTE: Yupanqui Sandoval Luz Karen

1.5. FECHA: 12/06/2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros.	Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito	Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros.	Guía de observación

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra mostrara a los niños un video llamado” El primer día en el jardín” y luego, junto a los niños bailaran la canción “Soy una tasa”. <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente formara en filas a los niños con el objetivo de salir de la institución para observar los alrededores. ✓ Ya ubicados en el costado del jardín observamos que hay una pared en blanco buscaran una solución para que este mas colorido y adecuado al jardín. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra preguntara a los niños <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué podremos hacer en esta pared? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué podemos dibujar? <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de haber escuchado a los niños la maestra dará a conocer del tema “Pintando un mural”. ✓ La maestra dará las indicaciones y hará recordar las normas de trabajo. 	<p>USB</p> <p>video llamado” El primer día en el jardín”</p> <p>Canción: Soy una tasa.</p>	<p>60 Minutos</p>

	DESARROLLO	<p><u>ANTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra organizara en aula y formara dos grupos de trabajo. ✓ Luego, a cada grupo se le dará ½ plancha de triplay con base blanca, pinceles, escarche y temperas acrílicas <p><u>DURANTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños dibujaran libremente lo que ven en su jardín, paisajes o se dibujaran a ellos mismos. ✓ Luego la maestra observara sus dibujos y guiara el trabajo utilizando música instrumental acorde a la actividad. ✓ Se utilizara diversas técnicas de pintado que el niño pueda desarrollar. <p><u>DESPUÉS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente observaran sus trabajos y cada uno de ellos expondrán a sus compañeros lo que hicieron 	<p>2 ½ planchas de triplay con base blanca</p> <p>Pinceles</p> <p>Escarche de colores</p> <p>Temperas acrílicas.</p>	
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños colocaran los murales en los lugares establecidos. 		

IV. ANEXOS:

4.1. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ESTUDIANTES	Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros		
		S	AV	N
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
TOTAL				

LEYENDA:		
S = SIEMPRE	AV = AVECES	N = NUNCA

Anexos 07: Validaciones

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Guía de observación para evaluar el desempeño académico.

Diseñado por Luz Karen Yupanqui Sandoval cuyo propósito es medir el nivel de desempeño académico, el cual será aplicado a estudiantes niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Pública: N°1733 Mi Mundo Maravilloso, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Taller “Kallpa” de juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños y niñas de 3 años de una Institución Educativa. Trujillo, 2019.

Tesis que será presentada al Programa Académico de Educación Inicial la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a)

En educación inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas				
Nº	Ítems	E	B	M
1	Se comunica oralmente en su lengua materna.	✓		
2	Comenta sobre conversaciones realizadas en casa.	✓		
3	Da cuenta de lo que puede hacer y no, según se lo hayan pedido.	✓		
4	Mantiene conversaciones con sus compañeros de clase	✓		
5	Cuando se le da órdenes sobre un juego, sabe cómo expresarlas ante sus compañeros.	✓		
6	Diferencia entre personajes de fantasía y de la realidad durante los cuentos.	✓		
7	Expresa su molestia o inconformidad de personas o situaciones en el juego.	✓		
8	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber.	✓		
9	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	✓		
10	Por medio de indicadores puede determinar qué tipo de personaje es.	✓		
11	Infiere mediante concatenación de ideas o imágenes y da posibles alternativas de desenlace de los cuentos.	✓		
12	Manifiesta la sensación que le provocó leer alguna historia.	✓		
13	Es capaz de expresar sus ideas mediante dibujos o textos	✓		
14	Utilizar diversos materiales artísticos (colores, papel, tijeras, lápiz) para expresar sus ideas.	✓		
15	Realiza dibujos, recortes, textos sobre lo que experimenta cotidianamente.	✓		
16	Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros.	✓		

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Marisabell Cecilia Fernández Narro

D.N.I.: 18127122

Firma: 

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Marisabell Cecilia Fernández Narro, con Documento Nacional de Identidad N° 18127122, de profesión Profesora, grado académico Magister, con código de colegiatura 1518127122, labor que ejerzo actualmente como Profesora de Inicial, en la Institución 1707 "Rayitos de Sol" Viró.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Taller Kallpa de Juegos Pedagógicos, cuyo propósito es medir El desempeño académico, a los efectos de su aplicación a estudiantes de Ed. Inicial - 3 años, de la Institución Educativa Pública N° 1433 Mi Mundo Maravilloso.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems				x
Amplitud de contenido				x
Redacción de los Ítems				x
Claridad y precisión				x
Pertinencia				✓

Apreciación total: (20) puntos

En Trujillo, a los 21 días del mes de Junio del 2019



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para evaluar el desempeño académico

OBJETIVO: Identificar el nivel de desempeño académico de niños y niñas de tres años de la I.E. N1733 Mi Mundo Maravilloso, Trujillo, 2019.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3 años del nivel inicial.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Fernández Narro Marisabell Cecilia

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Licenciada en Educación, Magister en Psicología Educativa

VALORACIÓN:

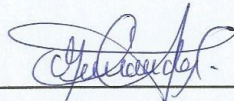
~~MUY ALTO~~

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO



FIRMA DEL EVALUADOR



MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Taller "Kallpa" de juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños y niñas de 3 años en la I. E. Mi Mundo
Maravilloso, Trujillo-2019

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES							
			S	AV	N	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCION DE RESPUESTA										
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO									
DESEMPEÑO ACADÉMICO	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el	0	1	2																	
						X		X		X		X		X		X						
						X		X		X		X		X		X						
						X		X		X		X		X		X						



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA ACREDITADA DE EDUCACIÓN INICIAL.



SISTEMA NACIONAL DE EVALUACIÓN
ACREDITACIÓN Y CERTIFICACIÓN
DE LA CALIDAD EDUCATIVA

	contenido y contexto del texto oral.	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				
	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Por medio de indicadores puede determinar qué tipo de personaje es. Infiere mediante concatenación de ideas o imágenes posibles alternativas de desenhace de los cuentos.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Manifiesta la sensación que le provocó leer alguna historia.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Es capaz de expresar sus ideas mediante dibujos o textos	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Puede utilizar diversos materiales artísticos (colores, papel, tijeras, lápiz) para expresar sus ideas.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Aplica procesos creativos.	Realiza dibujos, recortes, textos sobre lo que experimenta cotidianamente.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Socializa sus procesos y proyectos.	Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

FIRMA DEL EVALUADOR

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Guía de observación para evaluar el desempeño académico.

Diseñado por Luz Karen Yupanqui Sandoval cuyo propósito es medir el nivel de desempeño académico, el cual será aplicado a estudiantes niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Pública: N°1733 Mi Mundo Maravilloso, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Taller “Kallpa” de juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños y niñas de 3 años de una Institución Educativa. Trujillo, 2019.

Tesis que será presentada al Programa Académico de Educación Inicial la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a)

En educación inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

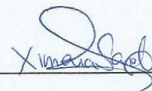
Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas				
Nº	Ítems	E	B	M
1	Se comunica oralmente en su lengua materna.	X		
2	Comenta sobre conversaciones realizadas en casa.	X		
3	Da cuenta de lo que puede hacer y no, según se lo hayan pedido.	x		
4	Mantiene conversaciones con sus compañeros de clase	x		
5	Cuando se le da órdenes sobre un juego, sabe cómo expresarlas ante sus compañeros.	x		
6	Diferencia entre personajes de fantasía y de la realidad durante los cuentos.	x		
7	Expresa su molestia o inconformidad de personas o situaciones en el juego.	X		
8	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber.	x		
9	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	X		
10	Por medio de indicadores puede determinar qué tipo de personaje es.	x		
11	Infiere mediante concatenación de ideas o imágenes y da posibles alternativas de desenlace de los cuentos.	x		
12	Manifiesta la sensación que le provocó leer alguna historia.	x		
13	Es capaz de expresar sus ideas mediante dibujos o textos	x		
14	Utilizar diversos materiales artísticos (colores, papel, tijeras, lápiz) para expresar sus ideas.	x		
15	Realiza dibujos, recortes, textos sobre lo que experimenta cotidianamente.	x		
16	Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros.	X		

Evaluated por:

Nombre y Apellido: Ximena del Carmen Milagros Sánchez León

D.N.I.: 46609736

Firma: 

Mg. Ximena Sánchez León
DOCENTE DE EDUC. INICIAL
CPPe. 154609736

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Ximena del Carmen Milagros Sánchez León, con Documento Nacional de Identidad N° 46609736, de profesión Profesora, grado académico Licenciada en Ed., con código de colegiatura 1546609736, labor que ejerzo actualmente como docente de aula, en la Institución 1733 Mi Mundo Maravilloso.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Taller Kallpa de Juegos Pedagógicos, cuyo propósito es medir el desempeño académico, a los efectos de su aplicación a estudiantes de Ed. Inicial - 3 años, de la Institución Educativa Pública N° 1733 Mi Mundo Maravilloso

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, **concluyo en las siguientes apreciaciones.**

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems				x
Amplitud de contenido				x
Redacción de los Ítems				x
Claridad y precisión				x
Pertinencia				x

Apreciación total: (20) puntos

En Trujillo, a los 27 días del mes de Junio del 2019



 Ximena Sánchez

Mg. Ximena Sánchez León
 DOCENTE DE EDUC. INICIAL
 CPPe. 1546609736

Firma

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para evaluar el desempeño académico

OBJETIVO: Identificar el nivel de desempeño académico de niños y niñas de tres años de la I.E. N1733 Mi Mundo Maravilloso, Trujillo, 2019.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3 años del nivel inicial.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Sánchez León, Ximena del Carmen Milagros

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Licenciada en Educación Inicial, Maestría en Psicología Educativa.

VALORACIÓN:

MUY ALTO

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO


.....
Mg. Ximena Sánchez León
DOCENTE DE EDUC. INICIAL
C.P.P. 154608736

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Taller "Kallpa" de juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños y niñas de 3 años en la I. E. Mi Mundo Maravilloso, Trujillo-2019

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES					
			S	AV	N	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA						
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		NO				
DESEMPEÑO ACADÉMICO	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el	0	1	2	X		X		X		X						
						X		X		X		X						
						X		X		X		X		X				
						X		X		X		X		X				



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
 FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA ACREDITADA DE EDUCACIÓN INICIAL



SISTEMA NACIONAL DE EVALUACIÓN,
 ACREDITACIÓN Y CERTIFICACIÓN
 DE LA CALIDAD EDUCATIVA

Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.	contenido y contexto del texto oral.	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber.	x			x					x			
	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Por medio de indicadores puede determinar qué tipo de personaje es.	x			y							y	
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Infiere mediante concatenación de ideas o imágenes posibles alternativas de desenlace de los cuentos.	x			x								y
	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Manifiesta la sensación que le provocó leer alguna historia.	y											y
	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Es capaz de expresar sus ideas mediante dibujos o textos	x											y
	Aplica procesos creativos.	Puede utilizar diversos materiales artísticos (colores, papel, tijeras, lápiz) para expresar sus ideas.	x			x								x
	Socializa sus procesos y proyectos.	Realiza dibujos, recortes, textos sobre lo que experimenta cotidianamente.	y											y
		Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros.	x			x								y

Ximena Sánchez

Mg. Ximena Sánchez León
 DOCENTE DE EDUC. INICIAL
 CPPE: 1546689736

FIRMA DEL EVALUADOR

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Guía de observación para evaluar el desempeño académico.

Diseñado por Luz Karen Yupanqui Sandoval cuyo propósito es medir el nivel de desempeño académico, el cual será aplicado a estudiantes niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Pública: N°1733 Mi Mundo Maravilloso, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Taller “Kallpa” de juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños y niñas de 3 años de una Institución Educativa. Trujillo, 2019.

Tesis que será presentada al Programa Académico de Educación Inicial la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a)

En educación inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

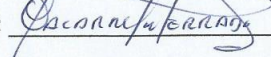
Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas				
Nº	Ítems	E	B	M
1	Se comunica oralmente en su lengua materna.	X		
2	Comenta sobre conversaciones realizadas en casa.	X		
3	Da cuenta de lo que puede hacer y no, según se lo hayan pedido.	X		
4	Mantiene conversaciones con sus compañeros de clase	X		
5	Cuando se le da órdenes sobre un juego, sabe cómo expresarlas ante sus compañeros.	X		
6	Diferencia entre personajes de fantasía y de la realidad durante los cuentos.	X		
7	Expresa su molestia o inconformidad de personas o situaciones en el juego.	X		
8	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber.	X		
9	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna	X		
10	Por medio de indicadores puede determinar qué tipo de personaje es.	X		
11	Infiere mediante concatenación de ideas o imágenes y da posibles alternativas de desenlace de los cuentos.	X		
12	Manifiesta la sensación que le provocó leer alguna historia.	X		
13	Es capaz de expresar sus ideas mediante dibujos o textos	X		
14	Utilizar diversos materiales artísticos (colores, papel, tijeras, lápiz) para expresar sus ideas.	X		
15	Realiza dibujos, recortes, textos sobre lo que experimenta cotidianamente.	X		
16	Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros.	X		

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Mirella Galaretta Ferradas

D.N.I.: 18122173

Firma: 

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mirella Margarita Galarreta Ferradas, con Documento Nacional de Identidad N° 18122173, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 1518122173, labor que ejerzo actualmente como Docente de Aula, en la Institución Mi Mundo Maravilloso N° 1733.

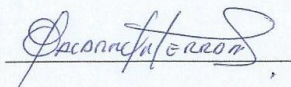
Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Taller Kallpa de Juegos Pedagógicos cuyo propósito es medir el desempeño académico, a los efectos de su aplicación a estudiantes de Ed. Inicial - 3 años, de la Institución Educativa Pública N° 1733 Mi Mundo Maravilloso

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems				x
Amplitud de contenido				x
Redacción de los Ítems				x
Claridad y precisión				x
Pertinencia				x

Apreciación total: (20) puntos

En Trujillo, a los 28 días del mes de Junio del 2019



MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Taller "Kallpa" de juegos pedagógicos para mejorar el desempeño académico de niños y niñas de 3 años en la I. E. Mi Mundo
Maravilloso, Trujillo-2019

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES			
			S	AV	N	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		NO		
DESEMPEÑO ACADEMICO	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el	0	1	2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
						Comenta sobre conversaciones realizadas en casa.	✓			✓			✓			
						Da cuenta de lo que puede hacer y no, según se lo hayan pedido.	✓			✓			✓			
						Mantiene conversaciones con sus compañeros de clase	✓			✓			✓			
			Cuando se le da órdenes sobre un juego, sabe cómo expresarlas ante sus compañeros.	✓			✓			✓						
			Diferencia entre personajes de fantasía y de la realidad durante los cuentos.	✓			✓			✓						
			Expresa su molestia o inconformidad de personas o situaciones en el juego.	✓			✓			✓						



Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.	contenido y contexto del texto oral.	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓							
	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Por medio de indicadores puede determinar qué tipo de personaje es. Infiere mediante concatenación de ideas o imágenes posibles alternativas de desenlace de los cuentos.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Manifiesta la sensación que le provocó leer alguna historia.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Es capaz de expresar sus ideas mediante dibujos o textos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Puede utilizar diversos materiales artísticos (colores, papel, tijeras, lápiz) para expresar sus ideas.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Aplica procesos creativos.	Realiza dibujos, recortes, textos sobre lo que experimenta cotidianamente.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Socializa sus procesos y proyectos.	Comparte sus expresiones artísticas con sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Diana Rodríguez
 FIRMA DEL EVALUADOR