



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje
en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés
Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Br. Rojas Prado de Llacta, Nancy Elisa (orcid.org/0000-0003-2239-7195)

ASESOR:

Dr. Leiva Aguilar, Nolberto Arnildo (orcid.org/0000-0002-3697-7361)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA - PERÚ

2019

Dr. Francisco Espinoza Polo
Presidente

Dra. Gaby Esther Chunga Pingo
Secretaria

Dr. Nolberto Arnildo Leyva Aguilar
Vocal

DEDICATORIA

La presente Tesis está dedicada a Dios, con amor y gratitud, ya que gracias a él he logrado culminar este gran reto.

A mis pequeñas hijas Luciana y Valentina, con todo mi amor y cariño, por ser la motivación más grande y mi inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar juntas para que la vida nos depare un futuro grato y mejor.

A la gran familia a la cual pertenezco, por el apoyo que siempre recibí día a día y poder culminar el desarrollo de mi tesis.

Nancy Elisa

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Cesar Vallejo, por haberme aceptado ser parte de ella.

A los docentes, quienes con su gran sabiduría me ayudaron a desarrollar profesionalmente.

A mis niños del nivel Inicial de 5 años de la IE Andrés Avelino Cáceres, a la cual pertenezco por participar en el programa aplicado en dicha Institución.

A mi gran amiga y colega Juanita Rojas Lescano, por sus valiosos consejos y su gran apoyo en este gran reto.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

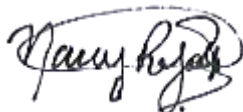
Nancy Elisa Rojas Prado De Llacta, estudiante del Programa de Maestría en Educación con mención en Psicología Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 03888053, con la tesis titulada: Programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

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 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, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De reconocerse alguna falta o plagio, me someto a las sanciones del caso y a las normas dispuestas por la universidad.

Trujillo, marzo de 2019.



Br. Nancy Elisa Rojas Prado De Llacta
DNI N° 03888053

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento ante ustedes la Tesis titulada: Programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018”, con el propósito de determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

Se hace llegar la presente tesis en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Grado Académico de: Magíster en Educación con mención en Psicología Educativa.

Señores Miembros del Jurado, por lo señalado se presenta con beneplácito la Tesis, esperando que sirva de aporte para otros docentes que deseen seguir investigando sobre el tema abordado en esta oportunidad.

La autora.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA

PÁGINAS PRELIMINARES

Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii

RESUMEN	ix
----------------	----

ABSTRACT	x
-----------------	---

I. INTRODUCCIÓN	11
1.1. Realidad problemática	11
1.2. Trabajos previos	14
1.3. Teorías relacionadas al tema	22
1.4. Formulación del problema	32
1.5. Justificación del estudio	33
1.6. Hipótesis	34
1.6.1. Hipótesis generales	34
1.6.2. Hipótesis específicas	34
1.7. Objetivos	35
1.7.1. Objetivo general	35
1.7.2. Objetivos específicos	35
II. MARCO METODOLÓGICO	37
2.1. Diseño de investigación	37
2.2. Variables, operacionalización	38
2.3. Población y muestra	39
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40

2.5. Métodos de análisis de datos	42
2.6. Aspectos éticos	43
III. RESULTADOS	44
IV. DISCUSIÓN	57
V. CONCLUSIONES	66
VI. RECOMENDACIONES	68
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
ANEXOS:	74
- Anexo N° 1: Programa de Estrategias Lúdicas	75
- Anexo N° 2: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje	85
- Anexo N° 3: Validación de instrumento y programa	90
- Anexo N° 4: Confiabilidad del instrumento	96
- Anexo N° 5: Matriz de Consistencia	105
- Anexo N° 6 Constancia de la IE	107
- Anexo N° 7: Evidencias	108
- Anexo N° 8: Apéndice. Artículo Científico	112

RESUMEN

La finalidad de la presente investigación es determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018; ello, bajo el supuesto que el programa de estrategias lúdicas influye significativamente en el logro de aprendizaje en los estudiantes de la muestra de estudio. La investigación pertenece al enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es aplicada, en un nivel explicativo, con un diseño cuasi experimental, donde se trabajó con una muestra no probabilística de tipo intencionada conformada por de 47 estudiantes. El análisis de datos se hizo con la estadística descriptiva e inferencial, lo cual permitió determinar la influencia de la variable independiente (programa de estrategias lúdicas) sobre la variable dependiente (logros de aprendizaje), a partir de la aplicación y el procesamiento de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje. Los resultados demuestran que el Programa de Estrategias Lúdicas, influyó en los logros de aprendizaje de las áreas fundamentales; pues el promedio entre el pre-test y pos-test creció en 5,6 puntos en el grupo experimental, en tanto que en el grupo control solo creció en 0,2 puntos; además la prueba de hipótesis (T de Student), del grupo experimental fue de 0,000 y, del grupo control fue de 0,0621. Por último, se concluye que cuanto más se utilicen las estrategias lúdicas independientes y dependientes de contenido, mejores serán los resultados de aprendizaje obtenidos por los estudiantes.

Palabras Clave: Estrategias lúdicas, juegos educativos, logros de aprendizaje.

ABSTRACT

The purpose of the present investigation is to determine the influence of the program of playful strategies in the achievement of learning in the 5 year old students of EI N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara - Piura, 2018; this, under the assumption that the program of playful strategies significantly influences the achievement of learning in the students of the study sample. The research belongs to the quantitative approach, the type of research is applied, at an explanatory level, with a quasi-experimental design, where a non-probabilistic sample of an intentional type composed of 47 students was worked on. The data analysis was made with descriptive and inferential statistics, which allowed to determine the influence of the independent variable (program of playful strategies) on the dependent variable (learning achievements), from the application and processing of the List of Comparison of Learning Achievements. The results show that the Playful Strategies Program influenced the learning achievements of the fundamental areas; because the average between the pre-test and post-test grew by 5.6 points in the experimental group, while in the control group it only grew by 0.2 points; in addition, the hypothesis test (Student's T test), of the experimental group was 0.000 and, of the control group, it was 0.0621. Finally, it is concluded that the more the independent and content-dependent play strategies are used, the better the learning results obtained by the students.

Key words: Playful strategies, educational games, learning achievements.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

La universalización de la educación inicial se ha convertido en el reto más trascendental de todos los sistemas educativos del planeta, la cual, no solo tiene relación con el acceso de los estudiantes al servicio educativo, sino sobre todo con la permanencia en el servicio y la calidad con que se brinda dicho servicio, a fin de lograr los aprendizajes esperados; en ese sentido resulta de vital importancia que las instituciones educativas que albergan a los estudiantes del nivel inicial se conviertan en espacios de aprendizaje atractivos para el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños, siendo necesario para ello, la aplicación de metodologías específicas del nivel inicial que sean concordantes con el interés del niño, como es el caso del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje.

En relación con lo anterior, la práctica pedagógica docente del nivel inicial con el propósito de contribuir en el proceso de universalización de la educación de dicho nivel y colmar las expectativas de las familias de los estudiantes, ha sesgado dicho proceso formativo hacia un excesivo academicismo, utilizando metodologías ajenas a los intereses de los estudiantes, donde los procesos de formación de hábitos, actitudes y habilidades que preparen al estudiante para la educación escolar o primaria, han sido sustituidas por intereses extremadamente cognitivos donde el reto del perfil de egreso del nivel inicial está centrado en que el estudiante aprenda a leer y escribir, lo cual contradice lo planteado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco] (2015), donde en la meta 4.2 del marco de acción de la Declaración de Incheon señala que la educación al 2030 debe “asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria” (p. 38).

De lo anterior queda claro que el fin último de la educación inicial es preparar a los estudiantes para la enseñanza primaria con una educación de calidad y atractiva que asegure el acceso y la permanencia de los estudiantes; no obstante, dicho fin se ve tergiversado por dos grandes dificultades: la primera, el uso de metodologías que le son poco atractivas, motivadoras, seductoras y/o expectantes para los niños

del nivel inicial, es decir, si bien se trabaja con el activismo característico de dicho nivel, se deja de lado el uso de estrategias lúdicas con propósitos de aprendizaje y; la segunda dificultad guarda relación con la aceleración de los procesos de lectura y escritura que ejercitan las docentes del nivel inicial a veces influenciadas por las expectativas de las familias de los estudiantes, lo cual conlleva que no se desarrolle en los niños hábitos y actitudes para una estancia placentera en el nivel primaria y tampoco se le apreste en los procesos de lectoescritura inicial.

En el ámbito nacional, si bien el juego libre constituye una forma de intervención metodológica en el nivel inicial, tal como lo señala el Ministerio de Educación (2017), cuando plantea como uno de los principios que orientan la educación inicial, el principio de juego libre, en el cual se precisa que “jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, (...), tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. (...) movilizar distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas” (p. 21); sin embargo, en la práctica pedagógica docente del nivel inicial, dicho principio no se concreta, exactamente, según el precepto conceptual, debido a tres razones fundamentales: el juego libre no siempre se materializa de acuerdo con la secuencia didáctica planteada a nivel sectorial, existe un limitado proceso de seguimiento a las acciones que realizan los estudiantes y las actividades que realizan los educandos se desvinculan totalmente de los propósitos previstos en las sesiones de aprendizaje a posteriori.

En la Institución Educativa N° 15512 Andrés Avelino Cáceres también se observa la realidad problemática descrita en los párrafos anteriores, puesto que, si bien la práctica pedagógica docente se caracteriza por ser activa e interactiva que apuesta por la autonomía del estudiante en virtud de que es el educando quien decide qué, cómo y con quién va a jugar en la hora del juego libre en los sectores, como una forma de aplicación de las estrategias lúdicas; no obstante, la utilización de dichas estrategias se da de manera inadecuada e incompleta. Las estrategias lúdicas que se dan de manera inadecuada son las independientes de contenido, es decir, aquellas que se centran en el desarrollo de capacidades y actitudes transversales al proceso de aprendizaje en el nivel inicial, las cuales en el ámbito sectorial se tipifican como

la hora del juego libre en los sectores; dichas estrategias al momento de aplicarlas carecen de una secuencia didáctica sostenida, el seguimiento de la docente no se da en forma permanente y se desvincula de las competencias, las capacidades y los desempeños de la sesión de aprendizaje; de modo tal que la ludicidad como principio de aprendizaje del nivel inicial, solo se reduce a un momento de sesenta minutos, luego desaparece como forma de intervención metodológica.

En cuanto a la premisa que la ludicidad se da de manera incompleta en el proceso de enseñanza y aprendizaje del nivel inicial, concretamente tiene relación con la limitada aplicación de estrategias dependientes de contenido, es decir, aquellas formas de intervención que se incluyen como parte de los procesos cognitivos, pedagógicos y didácticos en el diseño y desarrollo de las sesiones de aprendizaje en las principales áreas curriculares; ello implica que son pocos los juegos educativos (motores, sociales, cognitivos y simbólico) que la docente utiliza como estrategia de enseñanza y aprendizaje, lo cual va en desmedro de los logros de aprendizaje en el nivel inicial, puesto que una de las formas expectantes de aprendizaje para los estudiantes de dicho nivel es el uso del juego al momento de aprender.

Un aspecto complementario que limita la aplicación de las estrategias lúdicas dependientes de contenido en el desarrollo de sesiones de aprendizaje es el punto de vista que tienen los padres de familia respecto a esta metodología, restándole importancia y considerándola como una pérdida de tiempo; ello unido a la expectativa que tienen con relación a los propósitos y el perfil de egreso del estudiante del nivel inicial, el cual a decir de ellos se centra en que los niños de 5 años deben aprender a leer y escribir en esa edad; dichas situaciones, ante la limitada justificación de las docentes se convierten en mecanismos de presión para que el proceso formativo del nivel inicial acreciente su interés por la formación cognitiva y el academicismo puro, dejándose de lado la formación integral y el interés superior del niño.

En relación a los logros de aprendizaje, como variable dependiente del presente estudio, a nivel institucional, dichos logros se centran en la enseñanza de contenidos, antes que en el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños, así como la formación de hábitos, actitudes y valores; en ese sentido, para las docentes del

nivel inicial, resulta más importante que los estudiantes aprendan las vocales y/o consonantes con sus respectivas familias silábicas, antes que desarrollar habilidades de oralidad, expresión artística, gusto por la lectura y producción oral; también puede ser prioritario trabajar los numerales hasta la decena, antes que realizar situaciones de compra y venta, identificar formas en objetos de su ambiente o, desplazarse en forma adecuada en el aula; asimismo, puede ser vital la enseñanza de las partes del cuerpo, sin profundizar en la gestión de emociones de los estudiantes o en la convivencia armoniosa en el aula; e inclusive, podría ser más valioso enseñar las partes de las plantas, los animales salvajes y domésticos, dejándose de lado la curiosidad científica y el cuidado por el medio ambiente. Las casuísticas descritas anteriormente, deja claro que los logros de aprendizaje del nivel inicial, se centran con mayor énfasis en la enseñanza de conocimientos y dejan de lado el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños, más si se parte del hecho que en el periodo escolar 2019, recién el nivel inicial implementará el novísimo Currículo Nacional de Educación Básica.

1.2. Trabajos previos

El estado de la cuestión de la presente investigación se ha estructurado en función a la relación de los antecedentes con el objeto de estudio (estrategias lúdicas y logros de aprendizaje), ya sea a nivel de superestructura o subestructura, los cuales se han organizado por espacio territorial y ordenado en forma ascendente.

Culqui (2019), realizó un estudio titulado: *Programa de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 4º grado del Nivel Primaria, Institución Educativa N° 15509, Talara – Piura, 2017*, el cual presentó como tesis para optar el Grado Académico de Doctora en Educación en la Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado.

La investigación citada anteriormente pertenece al enfoque cuantitativo con un diseño cuasi experimental. Se realizó con el objetivo de determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 4º grado de primaria, IE N° 15509, Talara, 2017. El estudio trabajó con una población de 82 estudiantes y una muestra no probabilística de tipo

intencionada, conformada por 50 alumnos de 4^o grado del nivel primaria, a dichos sujetos de estudio se les aplicó como instrumentos de acopio de datos una Prueba de Desarrollo de Competencias Matemáticas.

La investigadora concluye en forma general que, el programa de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de las competencias matemáticas en la población de estudio; situación que se evidencia en el incremento de 16,2 puntos en la media aritmética del grupo experimental, la cual pasó de 2,2 del pretest a 18,4 en el posttest, mientras que en el grupo control, se aprecia poco avance, toda vez que la media aritmética incrementó 0,2 puntos en escala vigesimal. En forma específica, el programa de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la competencia matemática “resuelve problemas de cantidad”, pues la media aritmética incrementó en 15,8 puntos en el grupo experimental, mientras que, en el grupo control solo avanzó en 0,3 puntos en escala vigesimal; además dicho programa influye en el desarrollo de la competencia matemática “resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, lo cual se observa en el incremento de 15,1 puntos en la media aritmética del grupo experimental, en tanto que, en el grupo control se observa una tendencia regresiva en la media aritmética de -0,2 puntos en escala vigesimal.

La investigación citada anteriormente es trascendental en la presente tesis, toda vez que se aborda las estrategias lúdicas como una herramienta para desarrollar las competencias matemáticas en los estudiantes, tal como se plantea en la presente tesis, donde se hace hincapié a las estrategias lúdicas como metodologías atractivas para asegurar el logro de aprendizaje de los estudiantes en las principales áreas curriculares, incluyendo el área de Matemática.

Otero (2015), desarrolló una investigación titulada: *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao*, la cual presentó como tesis para optar el Grado Académico de Magíster en Ciencias de la Educación con mención en Didáctica de la Enseñanza de Educación Inicial en la Universidad Peruana Cayetano Heredia, Escuela de Posgrado Víctor Alzamora Castro.

El estudio enunciado anteriormente se encuentra enmarcado en el enfoque cuantitativo con un diseño correlacional y transversal. Se desarrolló con la finalidad de determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. El estudio trabajó con una población de 120 estudiantes y una muestra no probabilística de tipo intencionada, conformada por 75 alumnos de 5 años del nivel inicial, a dicha unidad de análisis se le aplicó como instrumentos de acopio de datos: lista de cotejo sobre juego libre en los sectores y lista de cotejo sobre habilidades comunicativas orales.

La investigadora concluye que, existe relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$, así como con la habilidad comunicativa de escuchar con un valor de $p < 0,05$ y, las habilidades comunicativas orales con un valor de $p < 0,05$; además como hallazgo complementario identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel desfavorable durante el momento de la planificación del juego libre en los sectores, por lo cual las situaciones de juego en los educandos se han hecho rutinarias y esquematizadas.

El estudio citado líneas anteriores es de gran importancia en la presente tesis por dos razones principales: la primera aborda la secuencia lógica del juego libre en los sectores, lo que en la presente tesis se tipifica como las estrategias lúdicas independientes de contenido y, la segunda razón porque estudia las habilidades comunicativas orales, la cual es uno de los indicadores de la primera dimensión de la variable dependiente (logros de aprendizaje) la presente investigación.

Cueto (2016), realizó una investigación titulada: *Influencia de la estrategia "matemática lúdica" en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín – 2013*, la que presentó como tesis para obtener el Grado Académico de Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa en la Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado.

El estudio precisado anteriormente se encuentra circunscrito en el enfoque cuantitativo, tipo de investigación experimental con un diseño pre-experimental. Se realizó con el propósito de determinar la influencia del taller “matemática lúdica” en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 304 del distrito de la Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín – 2013. El estudio trabajó con una población de 200 estudiantes y una muestra no probabilística de tipo intencionada, conformada por 27 alumnos de 4 años del nivel inicial, a dicha muestra de estudio se le aplicó como instrumento de acopio de datos una ficha de observación de capacidades matemáticas.

La tesista concluye que, la aplicación de la estrategia “matemática lúdica” influye significativamente en el desarrollo de capacidades matemáticas de orden, equivalencia y comparación en niños y niñas de 04 años. En cuanto a la equivalencia les permite a los estudiantes comenzar a tratar colecciones de objetos desde el punto de vista cuantitativo, percibiendo los conceptos de número, espacio, volumen, peso y tiempo; mientras que, con respecto a la comparación le facilita a los educandos comparar volúmenes, superficie, longitud y otros atributos que eventualmente aprenderán a medir, explorando la realidad constantemente que le lleva a la experiencia en la resolución de problemas.

La investigación citada líneas anteriores es relevante en la presente tesis puesto que aborda la matemática lúdica y su influencia en el desarrollo de capacidades matemáticas, lo cual, en el primer caso en esta investigación se trabaja como estrategias dependientes de contenido, vinculadas a las sesiones de aprendizaje del área y, en el segundo caso, como logros de aprendizaje en el área de matemática.

Robles (2017), desarrolló una investigación titulada: *Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 - Los Olivos 2016*, la cual presentó como tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación en la Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado.

La investigación citada anteriormente pertenece al enfoque cuantitativo es de tipo sustantiva en un nivel descriptivo con un diseño no experimental-transversal y correlacional. Se realizó con el objetivo de determinar la asociación entre su participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la Red 19 – Ugel 02- Los Olivos 2016. El estudio trabajó con una muestra no probabilística de tipo intencionada, conformada por 147 niños y niñas de 5 años del nivel inicial, a dichos sujetos de estudio se les aplicó como instrumentos de acopio de datos: una ficha de observación sobre la participación en el juego y una lista de cotejo de desarrollo de habilidades sociales.

La investigadora concluye que sí existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales avanzadas, hallándose el valor de significación de 0,043, lo cual es menor al 0,05, ello implica que el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje contribuye en el desarrollo de las competencias sociales en los estudiantes, pues el juego mismo es una forma de interacción, socialización y toma de decisiones.

La investigación citada anteriormente es relevante en la presente tesis, puesto que no solo aborda el juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tal como se pretende en la presente tesis, sino que también vincula la ludicidad con el desarrollo de las habilidades sociales, aspecto que en el caso del presente estudio se circunscribe dentro de la dimensión logros de aprendizaje del área de Personal Social.

Barrantes (2017), ejecutó un estudio titulado: *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05*, el cual presentó como tesis para optar el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Didáctica de las Ciencias Naturales en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Escuela de Posgrado.

El estudio citado anteriormente pertenece al enfoque cuantitativo es de tipo experimental con un diseño cuasi experimental. Se ejecutó con la finalidad de determinar la influencia del método lúdico en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los estudiantes del 3° de secundaria de la I.E. Fe y Alegría N°25-UGEL 05. El estudio trabajó con una muestra no probabilística de tipo intencionada, conformada por 60 estudiantes de 3° grado del nivel secundario, a dichos sujetos de estudio se les aplicó como instrumento un test cognitivo.

La investigadora concluye que la aplicación del método lúdico en el grupo experimental, referente al desarrollo de las habilidades cognitivas, concretamente en las dimensiones de adquisición de la información, organización de la información, comprensión y procesamiento de la información, recuperación y comunicación de la información, información a otros contextos y emitir juicios de valor, ha logrado efectos significativos, lo cual se demuestra estadísticamente en forma general cuando en la diferencia de medias del pre test-pos test del grupo experimental se obtuvo el valor de 14,73 y en el grupo control solo se obtuvo el valor de 10,57, con lo cual queda claro que la ludicidad favorece el proceso de aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología.

El estudio citado anteriormente es de vital importancia en la presente tesis, toda vez que aborda, en primer lugar, el juego como una metodología de enseñanza y aprendizaje a través de un trabajo cuasi experimental y, en segundo lugar ve el impacto en el desarrollo de las habilidades cognitivas de las ciencias naturales, tal como se busca en el presente estudio, al buscar determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje del área de Ciencia y Tecnología.

Huizar (2014), realizó un estudio titulado: *Las actividades lúdicas como una estrategia didáctica en el desarrollo de competencias del pensamiento matemático en un grupo de educación preescolar en el estado de Nayarit*, el cual presentó como tesis para optar el Grado Académico de maestría en educación con acentuación en desarrollo cognitivo en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Escuela de Graduados en Educación.

El estudio presentado anteriormente se encuentra enmarcado en el enfoque cualitativo con un tipo de investigación-acción. Se hizo con el objetivo de analizar el impacto que tiene la lúdica como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades del pensamiento matemático en el nivel de preescolar, a través de la implementación de diversos materiales concretos, que promuevan la motivación de los alumnos en el aprendizaje de las matemáticas y su preparación para las operaciones concretas. La investigación trabajó con una muestra no probabilística de tipo intencionada, conformada por 40 estudiantes de educación preescolar, a dicha unidad de análisis se le administró como instrumentos de acopio de datos: diario de campo, lista de cotejo por alumno, cuestionario para docentes.

La investigadora concluye que, en las competencias del aspecto de número, forma, espacio y medida, la lúdica como estrategia didáctica de aprendizaje es funcional, siempre y cuando se complemente con materiales concretos y apoyos visuales; puesto que con base a las observaciones realizadas, se detectó que los niños que usaban más cantidad de material manipulable lograban un aprendizaje más significativo y consolidaban más rápido las habilidades del pensamiento matemático. También acota la investigadora que uno de los elementos que apoyan al maestro en el diseño y creación de ambientes de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas en preescolares es la habilidad para integrar el juego en las clases, pues con base en la comparación realizada en los sujetos de la investigación se determina que los niños que juegan mientras aprenden, se encuentran motivados intrínsecamente, mientras que los niños que se limitan a aprender a través de la interacción de libros de trabajo sólo mantienen una motivación extrínseca.

La investigación anteriormente citada es de transcendencia en la presente tesis puesto que vincula las estrategias lúdicas con el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes del nivel inicial, tal como se propone en el trabajo en desarrollo, puesto que los logros de aprendizaje en el área de matemática es una de las dimensiones de la variable dependiente y el uso de las estrategias lúdicas en el diseño y desarrollo de las sesiones de aprendizaje es uno de los indicadores de la variable independiente circunscrita en la dimensión desarrollo del programa de estrategias lúdicas.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1. Programa de estrategias lúdicas

1.3.1.1. Teorías que sustentan el programa de estrategias lúdicas

Entre las teorías que sustentan la ludicidad como una forma de enseñar se encuentran la Teoría del Juego como Preejercicio, planteada por Groos y la Teoría Cognoscitiva, defendida por Piaget. En cuanto a la Teoría del Juego como Preejercicio, también denominada como Teoría del Ejercicio Preparatorio planteada por Groos, de acuerdo con Ortí (2004), el juego es una forma de autoeducación y desarrollo en la vida posterior del niño, el cual aunque “sin ninguna finalidad aparente acabará provocando el desarrollo y perfeccionamiento de las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse y valerse por sí mismo durante la vida adulta” (p. 53); según esta teoría del filósofo y psicólogo alemán, el juego más que un proceso de aprendizaje persigue un estilo de vida, lo cual se logra cuando se aplican las estrategias independientes de contenido, las cuales buscan desarrollar habilidades transversales a los propósitos de aprendizaje tales como: convivencia, razonamiento, ubicación espacial, desarrollo motor, etc.

En relación con la Teoría Cognoscitiva de Piaget, parafraseando a Gento y Sánchez (2010), el juego desarrolla facultades cognitivas, de allí que se considere como una forma de aprender sobre los objetos y hechos. Según el autor precitado, el juego para Piaget, en la primera infancia se manifiesta de tres formas en forma simultánea: los juegos como ejercicio, tipificados como juegos de acción automática; los juegos simbólicos, que se distinguen de los anteriores por la ficción y por la utilización de símbolos propios y; los juegos reglados que están subordinados a normas. De la cita anterior se concluye que Piaget es uno de los pioneros de las estrategias lúdicas materializadas en los juegos educativos, no solo de las estrategias lúdicas independientes de contenido (libres de las sesiones de aprendizaje), sino también de las estrategias lúdicas dependientes de contenido (circunscritas en las sesiones de aprendizaje).

1.3.1.2. Definición de programas de estrategias lúdicas

En forma general, de acuerdo con la investigadora, un programa es un conjunto de intenciones y actividades debidamente cronogramadas para lograr un fin concreto

y que tiene como punto de partida una realidad problemática y un contexto particular. Un programa, en forma específica, de acuerdo con Martner (2004) “es el instrumento a través del cual se fijan las metas que se obtendrán mediante la ejecución de un conjunto integrado de proyectos” (p. 78), según el autor precitado las metas y los proyectos son parte de todo programa, entendiéndose como metas los resultados cuantitativos o cualitativos que se desean lograr y como proyectos las acciones concretas que se realizan.

Habiéndose definido el constructo programa y previo a la definición de la expresión “programa de estrategias lúdicas” es necesario definir el término lúdica, ludicidad o actividad lúdica, el cual de acuerdo con Rodríguez (2012). “la lúdica como estrategia de aprendizaje posiblemente permitirá el desarrollo de competencias que se definen teniendo en cuenta los perfiles de formación” (p. 22). Según lo anterior, la lúdica no solo ejercita a los estudiantes, como “erradamente” se conceptúa, sino que también desarrolla competencias y capacidades y desempeños, pero desde una perspectiva atractiva, tal como se puede parafrasear de los planteamientos de Herranz y Sierra (2013), quienes señalan que la actividad lúdica se considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y las ideas, bajo este punto de vista, jugar es una manera de intentar comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa.

En forma específica, un programa de estrategias lúdicas implica un conjunto de propósitos, metas y actividades con base en la ludicidad, donde a decir de Herrero, *et al.* (2006), las estrategias lúdicas “son aquellas que ineludiblemente proporcionan al individuo placer y diversión, aunque ello no es incompatible con la seriedad con la que el niño se implica en ellas” (p. 293). En la definición anterior queda claro lo atractivo, afectivo y efectivo que resulta el trabajo con las estrategias lúdicas, ya sean independientes o dependientes de contenido, puesto que no solo son expectantes y motivadoras para el aprendizaje, sino que también aseguran la interacción positiva entre los estudiantes y entre el estudiante con la docente, además de garantizar los logros de aprendizaje en diferentes áreas curriculares, ello en virtud que atiende los intereses de los estudiantes al utilizar formas divertidas de aprender.

1.3.1.3. Métodos lúdicos en la educación inicial

El juego educativo como una forma de concreción de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza ya aprendizaje, ha sido abordado por diferentes autores, quienes han generado métodos específicos centrados en la educación inicial, entre los que destacan: el método Montessori, Reggio Emilia, Aucouturier y Waldorf. En cuanto al primer método, es necesario acotar que Montessori trabajó temas de lectura y escritura a partir de la ludicidad, así como el uso de materiales de la vida práctica en estudiantes con dificultades de aprendizaje y, a partir de ello se amplió su enfoque metodológico a la educación regular; en ese sentido, dicha autora, a decir del Ministerio de Educación (2009) planteaba que en su metodología el educador solo interviene como guía y facilitador del aprendizaje y “son los propios alumnos los que a través de la libre exploración del ambiente y el juego construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos” (p. 24). En la cita anterior, queda claro las dos premisas de la metodología Montessori: la ludicidad y el uso de material educativo.

En cuanto a la metodología de Reggio Emilia, dicho sistema parte de la premisa que el niño es un ser integral constituido por el aspecto: intelectual, emocional social y moral; además acota que el desarrollo intelectual en los niños se fomenta a través del pensamiento simbólico, utilizando los “múltiples lenguajes del niño”, dentro de los cuales se encuentra la ludicidad como una forma de lenguaje y señala que el espacio es el tercer maestro para los estudiantes en el nivel inicial; en ese sentido, según el Ministerio de Educación (2009), en la metodología del sistema Reggio Emilia “la utilización del espacio, la ambientación y el material deben favorecer la comunicación y la relación entre los niños, así como propiciar actividades que promuevan diferentes opciones y la solución de problemas en el proceso de aprendizaje” (p. 26). En efecto, en esta metodología, además del uso del espacio, la ambientación y el material, la ludicidad circunscrita como una forma de lenguaje del niño, constituye una estrategia altamente efectiva en el aprendizaje infantil.

1.3.1.4. Dimensionamiento del programa de estrategias lúdicas

El dimensionamiento de la variable “programa de estrategias lúdicas” se realizó en concordancia con el proceso lógico que sigue el desarrollo de todo programa, pero centrándose en la ludicidad como eje central; en tal sentido se trabajaron como

dimensiones: elaboración del programa de estrategias lúdicas, ejecución del programa de estrategias lúdicas y evaluación del programa de estrategias lúdicas. En cuanto a la primera dimensión, conceptualmente implica la previsión de la intervención, ya sea en instrumentos de corto plazo o de uso permanente, de allí que operacionalmente esta dimensión se concretizó en indicadores como: el diseño del programa de intervención, en el cual se detalla la justificación de la intervención, los propósitos, la organización técnica, el aspecto metodológico y la forma de evaluación; así como la planificación de las sesiones de aprendizaje, donde se precisa en forma concreta las competencias, las capacidades y los desempeños a desarrollar en los estudiantes, incluyendo las estrategias lúdicas en los procesos didácticos y pedagógicos.

Con relación a la dimensión “ejecución del programa de estrategias lúdicas”, hace referencia al proceso de implementación y puesta en marcha del programa de intervención, en el cual se materializan las actividades previstas en el programa por medio de la ejecución de las sesiones de aprendizaje que desarrollan desempeños en los estudiantes, pero a través de estrategias lúdicas con el fin de asegurar los logros de aprendizaje; en ese sentido, desde una perspectiva operacional, la presente dimensión se concretizó con la aplicación de estrategias lúdicas independientes de contenido (juego libre en los sectores, siguiendo una secuencia lógica), el uso de estrategias lúdicas dependientes de contenido (utilización de juegos educativos como formas de enseñanza y aprendizaje en los procesos pedagógicos, didácticos y cognitivos) y, el uso de materiales y recursos educativos que faciliten la ejecución de las estrategias lúdicas.

En relación con lo anterior, es en el aspecto de ejecución curricular, donde se desarrollaron un conjunto de actividades curriculares, tales como: diseño del programa específico, previsión de materiales y recursos educativos, etc., las cuales se materializaron con sesiones de aprendizaje en las principales áreas curriculares, tales como: “Mi personaje favorito y sus poderes”, “¿Cuántas cosas tenemos?”, “¿Cómo he cambiado desde que nací?”, “Jugamos con el viento”, “¡Me muevo con mucho ritmo!”, “¿Qué seré lo que descubra hoy?”, “Jugamos a medir distancias”, “¿Cuántos años tengo?”, “Los animales que viven cerca de mí”, “Yo soy”, “Construyo

mi juguete favorito”, “Lo que puedo hacer con mi cuerpo”, “El tiempo viene y va”, “Otras personas que forman parte de mi familia” y “Jugamos a ubicarnos”.

Por último, en cuanto a la dimensión “evaluación del programa de estrategias lúdicas”, hace referencia a los enfoques, formas, técnicas e instrumentos que utiliza el programa de intervención para verificar los procesos, resultados e impactos logrados en la población beneficiaria; en relación con ello, en el presente programa de intervención se valoró el programa en sí, según los objetivos planteados, así como el aprendizaje de los estudiantes a partir de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje, la cual se diseñó para las principales áreas curriculares (Personal Social, Comunicación, Matemática, Ciencia y tecnología) y en función a las competencias, capacidades y desempeños del navismo Currículo Nacional de Educación Básica.

1.3.2. Logros de aprendizaje

1.3.2.1. Teorías que fundamentan los logros de aprendizaje

Teniendo en cuenta que al hablar de logros de aprendizaje se hace mención a los resultados conseguidos por los estudiantes en el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños, al fundamentar la presente variable, implica no solo enmarcarse en las teorías del aprendizaje, sino también en las teorías de la motivación, en ese sentido, las teorías que sirven como base en la presente investigación en cuanto a logros de aprendizaje son: Teoría de Metas de Logro, propuesta por Dweck y colaboradores, Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel y Teoría Sociocultural de Vygotsky. En cuanto a la primera teoría, en términos generales, según Cecchini, Méndez y Contreras (2005) “sostiene que en situaciones en las que tener éxito es fundamental, los sujetos se mueven por la necesidad de demostrarse a sí mismo o a los demás, una elevada competencia y de evitar mostrar una competencia débil” (p. 38); ello implica que, generalmente, las personas en los procesos de formación siempre desean mostrar su mejor performance.

En forma específica y en contextos de aprendizaje escolar, la Teoría de Metas de Logro, de acuerdo con Cantarero (Coord.) (2013), es uno de los “modelos teóricos que más aportaciones ha efectuado a la comprensión de los patrones cognitivos, conductuales y emocionales relacionados con el logro de los estudiantes en las

clases” (p. 281), de la cita anterior se concluye que dicha teoría constituye base por excelencia de los logros de aprendizaje como variable dependiente de la presente investigación.

En cuanto a la Teoría Sociocultural de Vygotsky es necesario acotar, a decir de la investigadora que dicho teórico defendió la naturaleza social del juego simbólico, acotó que el origen del juego es la acción, que luego da lugar al símbolo, señaló que el juego fomenta el desarrollo lingüístico y social, precisó que el sentido social de la acción es lo que caracteriza la actividad lúdica también y, acotó que el juego nace de las necesidades y las frustraciones del niño. Las aportaciones de Vygotsky respecto a la ludicidad son importantes, puesto que vincula el juego al proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que en de la presente investigación se tipifica como las estrategias lúdicas dependientes de contenido. Sobre el particular Sarlé (2001) señala que existen dos criterios que permiten distinguir al juego infantil de otras formas de actividad “la creación por parte del niño de una situación imaginaria y la presencia de reglas como parte de esta situación (...). Al jugar, se finge que se dominan los conocimientos y habilidades que todavía no se poseen y esa ficción es una forma de ir penetrando en mundos desconocidos” (p. 43), concordante con el autor precitado, en el juego se reproduce parcialmente lo conocido, en un intento por conocerlo. En la perspectiva de la investigadora, lo trascendente de la Teoría Sociocultural radica en que aborda las estrategias lúdicas desde el proceso de enseñanza y aprendizaje en las áreas curriculares, principalmente en las habilidades comunicativas y sociales.

1.3.2.2. Definición de logros de aprendizaje

Cuando se habla de logros de aprendizaje, en términos generales, a decir de la investigadora se hace referencia a los resultados que obtienen los estudiantes producto de un proceso de valoración de las competencias, las capacidades y los desempeños, de acuerdo con el currículo prescrito o los estándares de aprendizaje diseñados sectorialmente, en ese sentido, la expresión logros de aprendizaje es análoga a “resultados de aprendizaje”, “rendimiento académico”, etc. En forma específica, previo a la definición del constructo logros de aprendizaje, resulta necesario definir el término “logro”, el cual a decir de lafrancesco (2005) “es un dominio, un

estado, un desempeño, un avance o progreso en cualquiera de las dimensiones del educando. El logro, en este sentido, es la satisfacción de un objetivo o acercamiento al mismo” (p. 134); de acuerdo con lo anterior, hablar de logro hace referencia al nivel obtenido por el estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto a la expresión “logro de aprendizaje”, hace referencia a las metas conceptuales y/o procedimentales establecidas en cada área curricular; es decir, concordante con lafrancesco (2005), “se refieren a las competencias, las capacidades y los saberes que deben desarrollar y adquirir los educandos” (p. 134). Según la cita anterior, los logros de aprendizaje hacen referencia a las competencias, las capacidades y los desempeños que desarrollan y/o logran los estudiantes en cada una de las áreas curriculares, todo en el marco de un proceso de valoración formativa, en el cual el fin último de dicha valoración sea la mejora del aprendizaje escolar.

1.3.2.3. Dimensiones de logros de aprendizaje

El punto de partida del dimensionamiento de la variable “logros de aprendizaje” es el Currículo Nacional de Educación Básica, puesto que en este documento marco están en forma prescriptiva las competencias, las capacidades, los estándares de aprendizaje y los desempeños que deben lograr los estudiantes de Educación Básica Regular, concretamente los estudiantes del nivel de educación inicial de 5 años. Los logros de aprendizaje que, a efectos del currículo nacional se tipifican como propósitos de aprendizaje en la presente investigación se centran en las principales áreas del currículo, así se tiene como dimensiones: logros de aprendizaje en personal social, logros de aprendizaje en comunicación, logros de aprendizaje en matemática y logros de aprendizaje en ciencia y tecnología.

En cuanto a los logros de aprendizaje de personal social, es necesario acotar que dicha área tiene como enfoque el desarrollo personal, el cual hace énfasis en el proceso que lleva a los seres humanos a construirse como personas íntegras e integrales en su dimensión biológica, cognitiva, afectiva y comportamentales; además del enfoque de ciudadanía activa, donde se asume que todas las personas son ciudadanos con derechos y responsabilidades que participan del mundo social propiciando la convivencia democrática; en ese sentido, a decir del Ministerio de

Educación (2017), el logro del perfil de egreso en el área de Personal Social implica que los estudiantes “desarrollen y vinculen las siguientes competencias: 'Construye su identidad' y 'Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común’” (p. 70); en síntesis, los logros de aprendizaje de personal social en forma operacional implica la construcción de la identidad y la participación en la convivencia del aula.

La construcción de la identidad como primer indicador de la dimensión “logros de aprendizaje de personal social”, en el marco del currículo nacional, para el logro de dicha competencia, implica que el estudiante movilice en forma combinada las siguientes capacidades: se valora a sí mismo y autorregula sus emociones, bajo este contexto, concordante con el Ministerio de Educación (2017) un estudiante “construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único” (p. 78), bajo esta premisa, la construcción de la identidad guarda relación con el sentido de mismidad de los estudiantes. En cuanto a la participación en la convivencia del aula como segundo indicador de la dimensión anteriormente enunciada, en el contexto del currículo nacional, dicha competencia se logrará cuando los estudiantes movilicen en forma combinada las siguientes capacidades: interactúa con todas las personas, construye normas, y asume acuerdos y leyes y, participa en acciones que promueven el bienestar común; de allí que, a decir del Ministerio de Educación (2017) esta competencia se logra cuando el estudiante “convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato” (p. 86).

En cuanto a la dimensión “logros de aprendizaje de comunicación”, dicho aspecto implica promover y facilitar que los estudiantes desarrollen y vinculen desempeños, capacidades y competencias a fin que se comunique oralmente en su lengua materna, lea diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, escriba diversos tipos de textos en su lengua materna y cree proyectos desde los lenguajes artísticos; ello en el marco del enfoque comunicativo, donde el punto de partida es el uso de lenguaje para comunicarse con otros, considerando las prácticas sociales del lenguaje, así como enfatizando el contexto sociocultural.

En el aspecto operacional, la presente dimensión se valora mediante indicadores como: la expresión oral, en el cual se evalúa las habilidades de escucha activa, expresión de ideas y sentimientos e interacción comunicativa; la animación lectora, que involucra la lectura simbólica de los estudiantes y la comprensión oral y/o gráfica en los niveles literal, inferencial y crítico. También se evalúa esta dimensión con la producción textual oral y/o icono-gráfica, así como la expresión artística, donde se valoran las habilidades y destrezas de expresión plástica, corporal, musical y dramática.

1.4. Formulación del problema

Teniendo en cuenta la realidad problemática descrita en el primer acápite, así como el corpus teórico del objeto de estudio y los antecedentes de la investigación, en la presente tesis se enuncia en forma general, la siguiente pregunta problema: ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018?

Según el enunciado general precisando en el párrafo anterior y, concordante con los propósitos de la investigación, en el presente estudio se formulan las siguientes preguntas específicas:

- ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio?
- ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en los logros de aprendizaje de Comunicación en la muestra de estudio?
- ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis?
- ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología en la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres?

1.5. Justificación del estudio

Si bien la ludicidad, las estrategias lúdicas y/o el juego son formas primigenias y atractivas de todo acto de aprendizaje y principios rectores del aprendizaje en el nivel inicial; en la práctica pedagógica docente actual, dicha forma de enseñanza y aprendizaje es utilizada mínimamente y con ciertos recelos, puesto que, las docentes de dicho nivel educativo se apasionan cada vez más por el aprendizaje del niño, pero bajo el supuesto que, si bien el juego es una metodología, por excelencia, del nivel inicial, se debe utilizar en “la hora del juego libre en los sectores”, desvinculándose a posteriori con la sesión de aprendizaje de las áreas curriculares; en tal sentido, la presente investigación es *pertinente*, puesto que aborda problemas de la práctica pedagógica docente del nivel inicial tipificadas en el uso inadecuado de las estrategias lúdicas independientes de contenido materializadas en el juego libre en los sectores, pero sin un acompañamiento y desvinculado de las competencias y desempeños, así como el limitado uso de estrategias lúdicas dependientes de contenido, es decir, la utilización de juegos vinculados y circunscritos en los procesos pedagógicos y didácticos de la sesión de aprendizaje de cada una de las áreas curriculares.

Asimismo, la presente investigación es *novedosa*, puesto que no solo aborda las estrategias lúdicas en forma focalizada, es decir, el tipo de estrategias lúdicas independientes de contenido, tipificadas en el sector educativo como “el juego libre en los sectores”, sino que, sobre todo aborda las estrategias lúdicas en forma transversal, lo cual implica el trabajo del tipo de estrategias lúdicas dependientes de contenido, incorporando para ello los juegos motores, juegos sociales, juegos cognitivos y juego simbólico como formas de enseñanza y aprendizaje al momento de plantear los procesos cognitivos, pedagógicos y didácticos en el diseño y desarrollo de las sesiones de aprendizaje de todas las áreas curriculares; de modo tal que la ludicidad, como principio se impregne en todo el proceso de aprendizaje y enseñanza del nivel inicial y no solo se centre en un momento, toda vez que las estrategias lúdicas, concretadas en el juego generan el máximo placer por aprender en los estudiantes.

En relación con lo anterior, la presente investigación, tiene una justificación teórica, metodológica y práctica. En cuanto a los beneficios teóricos, el estudio modela como constructo, una secuencia didáctico-metodológica para el diseño y desarrollo

de sesiones de aprendizaje teniendo como principios la ludicidad e incorpora en dicho modelo la aplicación focalizada y transversal de las estrategias lúdicas, en el primer caso con estrategias lúdicas independientes de contenido en la hora del juego en los sectores, pero con acompañamiento de la docente y vinculadas a una sesión de aprendizaje y; en el segundo caso con estrategias lúdicas dependientes de contenido, al momento de diseñar y desarrollar las sesiones de aprendizaje que involucren juegos educativos en los procesos cognitivos, pedagógicos y didácticos a fin de asegurar los logros de aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto al aspecto metodológico, la presente investigación aporta un dos constructos importantes: el primero, la lista de cotejo de logros de aprendizaje, como instrumento estandarizado centrado en la observación que permite determinar los aprendizajes de los estudiantes en 5 años del nivel inicial, ello en función a las áreas principales con sus respectivas competencias, capacidades, estándares y desempeños del novísimo Currículo Nacional de Educación Básica y; el segundo, el Programa de Estrategias Lúdicas “Aprendo jugando”, donde se aplican en forma focalizada y transversal las estrategias lúdicas independientes y dependientes de contenido, respectivamente, en cada una de las principales áreas curriculares.

Con respecto a la justificación práctica, la presente investigación soluciona el problema de los logros de aprendizaje en el nivel inicial desde una perspectiva integral e incluyendo a los principales actores educativos coprotagonistas del proceso de enseñanza y aprendizaje; ello porque plantea a las docentes formas seductoras de enseñar con estrategias lúdicas independientes y dependientes de contenido, integradas en forma focalizada y transversal en los procesos cognitivos, pedagógicos y didácticos de la sesión de aprendizaje; en cuanto a los estudiantes permite asegurar el logro de los aprendizajes utilizando formas de aprender atractivas y altamente efectivas que les genera el disfrute y goce en la apropiación de las competencias, capacidades y desempeños; por último, en las familias de los estudiantes debilita el prejuicio que el juego, solo es una forma de diversión y no una metodología altamente expectante, atractiva y motivadora para asegurar los aprendizajes escolares.

1.6. Hipótesis

1.6.1. Hipótesis generales

H_i: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

H₀: El programa de estrategias lúdicas no influye en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

1.6.2. Hipótesis específicas

1.6.2.1. H₁: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio.

1.6.2.2. H₂: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Comunicación en la muestra de estudio.

1.6.2.3. H₃: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis.

1.6.2.4. H₄: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología en la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

1.7.2. Objetivos específicos

1.7.2.1. Comprobar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio.

1.7.2.2. Verificar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Comunicación en la muestra de estudio.

1.7.2.3. Identificar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis.

1.7.2.4. Evaluar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología en la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

La presente investigación se circunscribe en un enfoque cuantitativo, con un tipo de estudio aplicado y un diseño cuasi experimental, dicho diseño, según Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez (2014) “trabaja con grupos ya formados, no aleatorizados, por tanto su validez interna es pequeña porque no hay control sobre las variables extrañas” (p. 338). Dentro de los diseños cuasi experimentales se utilizó de manera específica el de pre test y post test y grupos intactos (uno de ellos el testigo), lo cual implica trabajar con dos grupos no aleatorios y sin control de las variables extrañas; no obstante tiene la ventaja de comparar las puntuaciones finales. En el aspecto operacional, en este diseño se aplicó el pre-test a los dos grupos (experimental y testigo), para tipificar el punto de partida en los logros de aprendizaje; luego se aplicó la intervención, en este caso, el Programa centrado en Estrategias Lúdicas solo al grupo experimental y como cierre se aplicó el pos-test a los dos grupos (experimental y testigo), donde el grupo control o testigo sirve para analizar si la intervención (Programa de Estrategias Lúdicas) tuvo un efecto sobre la variable dependiente (logros de aprendizaje). El esquema del presente diseño se esboza a continuación:

GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃	—	O ₄

Dónde:

GE = Hace referencia al grupo experimental elegido por conveniencia.

GC = Hace referencia al grupo control elegido por conveniencia.

O₁= Implica las observaciones registradas de la variable dependiente (logros de aprendizaje) en el grupo experimental, durante el pretest.

O₃= Implica las observaciones registradas de la variable dependiente (logros de aprendizaje) en el grupo control o testigo, durante el pretest.

X = Hace referencia al tratamiento o la aplicación de la variable independiente (Programa de Estrategias Lúdicas).

O₂= Implica las observaciones registradas de la variable dependiente (logros de aprendizaje) en el grupo experimental, durante el postest.

O₄= Implica las observaciones registradas de la variable dependiente (logros de aprendizaje) en el grupo control o testigo, durante el postest.

2.2. Variables, operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de las variables de estudio

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Variable Independiente Programa de estrategias lúdicas.	Un programa, de acuerdo con Martner (2004) "es el instrumento a través del cual se fijan las metas que se obtendrán mediante la ejecución de un conjunto integrado de proyectos" (p. 78). Un programa de estrategias lúdicas implica un conjunto de propósitos, metas y actividades con base en la ludicidad, donde a decir de Herrero, <i>et al.</i> (2006), las estrategias lúdicas "son aquellas que ineludiblemente proporcionan al individuo placer y diversión, aunque ello no es incompatible con la seriedad con la que el niño se implica en ellas" (p. 293).	Tiene que ver con los procesos lógicos que se ponen en marcha al aplicar un Programa, dichos procesos son: la planeación del programas, así como las sesiones de aprendizaje; la ejecución del programa, donde se aplicarán las estrategias lúdicas con sus respectivos materiales y; la evaluación, tanto del programa, como del aprendizaje.	Planeación del Programa de estrategias lúdicas Ejecución del Programa de estrategias lúdicas Evaluación del Programa de estrategias lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño del programa de intervención. • Planificación de las sesiones de aprendizaje • Estrategias lúdicas independientes de contenido. • Estrategias lúdicas dependientes de contenido. • Uso de materiales y recursos educativos. • Evaluación del aprendizaje. • Evaluación del programa. 	Ordinal
Variable Dependiente Logros de aprendizaje.	El logro a decir de lafrancesco (2005) "es un dominio, un estado, un desempeño, un avance o progreso en cualquiera de las dimensiones del educando. El logro, en este sentido, es la satisfacción de un objetivo o acercamiento al mismo" (p. 134). El logro de aprendizaje hace referencia a las metas conceptuales y/o procedimentales establecidas en cada área curricular; es decir, concordante con lafrancesco (2005), "se refieren a las competencias, las capacidades y los saberes que deben desarrollar y adquirir los educandos" (p. 134).	Hace referencia a la aplicación de una lista de cotejo que valora los logros de aprendizaje de Comunicación (expresión oral, animación lectora, producción textual y expresión artística); logros de aprendizaje de Matemática al resolver problemas de cantidad y de forma y localización; logros de aprendizaje de Personal Social en: construcción de la identidad y participación en la convivencia escolar y; logros de aprendizaje en Ciencia y Tecnología con relación a la indagación mediante métodos científicos.	Logros de aprendizaje en Personal Social Logros de aprendizaje en Comunicación Logros de aprendizaje en Matemática Logros de aprendizaje en Ciencia y Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de la identidad. • Participación en la convivencia de aula. • Expresión oral. • Animación lectora. • Producción textual. • Expresión artística. • Resolución de problemas de cantidad. • Resolución problema de forma y localización. • Indagación mediante métodos científicos. 	Ordinal

2.3. Población y muestra

Para el caso de la presente investigación, la población de estudio estuvo determinada por los 117 estudiantes de 5 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, tal como se precisa en el título de la investigación. Sobre este tema, es necesario acotar que para Carrasco (2015), la población de estudio se trata del “conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 237); por ello, en la presente investigación la población de estudio la determinan los educandos de 5 años por pertenecer al ámbito espacial donde se desarrolla el estudio, tal como se detalla en la siguiente tabla:

Tabla N° 3

Población de estudio, según edades y secciones de la Institución Educativa N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, 2018.

Edad / Sección	Sexo		Fi	hi%
	Varones	Mujeres		
5 años “A”	12	11	23	19,7
5 años “B”	10	14	24	20,5
5 años “C”	11	12	23	19,7
5 años “D”	12	11	23	19,7
5 años “E”	12	12	24	20,5
Total	57	60	117	100,0

Fuente: Nóminas de Matrícula – 2018. IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres.

La muestra de estudio en la presente tesis fue de tipo no probabilística, la cual, a decir de Ñaupas, *et al.* (2014) “son procedimientos que no utilizan la ley del azar ni el cálculo de probabilidades” (p. 253), ello implica que no se requiere de la aplicación de una fórmula para obtener el tamaño de la muestra con el cual se realiza el estudio. En forma específica en el presente estudio se utilizó un muestreo fue por juicio o intencionado, el cual, a decir de Carrasco (2015) “es aquella que el

investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística” (p. 243). En relación con los planteamientos esbozados anteriormente, la presente tesis tuvo como muestra de estudio a los educandos de 5 años “A” y “E” del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, donde el primer grupo (5 años “A”) estuvo conformado por 12 varones y 11 mujeres (23 en total) y el segundo grupo (5 años “E”), lo conformaron 12 varones y 12 mujeres (24 en total).

Tabla N° 4

Muestra de estudio, según edades y secciones de la Institución Educativa N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, 2018.

Edad / Sección	Sexo		Fi	hi%
	Varones	Mujeres		
5 años “A” (GE)	12	11	23	48,9
5 años “E” (GC)	12	12	24	51,1
Total	24	23	47	100,0

Fuente: Nóminas de Matrícula – 2018. IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres.

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

En la presente investigación se aplicó como técnica de recolección de datos la observación, la cual, de acuerdo con Ñaupás, et al. (2011) es la “reina de las técnicas de investigación social y por ende de la investigación pedagógica y educativa (...), es la más antigua y al mismo tiempo, la más confiable, en cuanto sirve para recoger datos e informaciones, para verificar hipótesis” (p. 151). En forma específica, para Hernández, Fernández y Baptista (2007) “consiste en el registro sistemático de comportamientos, relaciones, ambientes o sucesos” (p. 211), donde se captan las características, las cualidades y/o propiedades del estudio, a decir de Carrasco (2005) “con el propósito de procesarlo y convertirlo en información” (p. 282). El tipo de observación utilizada en la presente tesis, según el grado de manipulación de

las variables fue experimental; por los medios empleados, fue estructurada; por la intencionalidad del investigador, fue deliberada; por el lugar donde se realiza, fue observación de campo o fuera de laboratorio; por la forma de participación del investigador, fue no participante; y por el número de participantes, fue colectiva.

El instrumento de investigación utilizado en el proceso de acopio de información fue la Listado de Cotejo, la cual según Ñaupas, et al. (2011) “consiste en una cédula u hoja de control, de verificación de la presencia o ausencia de conductas, secuencia de acciones, destrezas, competencias, (...), etc.” (p. 155). En la presente tesis, la lista de cotejo se utilizó para recabar información de la variable dependiente, es decir, determinar los logros de aprendizaje de los estudiantes en las áreas de Matemática, Comunicación, Personal Social, Ciencia y Tecnología del grupo experimental y del grupo control, tanto del pretest, como del postest.

En cuanto a la validación y la confiabilidad del instrumento se hizo de acuerdo con los criterios establecidos para las investigaciones cuantitativas; en ese sentido, la validez, entendida como la exactitud con que el instrumento mide lo que se propone medir se hizo para concretar la validación teórica, de criterio y de constructo de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA); asimismo, se hizo la validez operativa del instrumento mediante el juicio de expertos del ámbito regional, para ello se solicitó la evaluación de investigadores o técnicos con experiencia en el tema, valorando a dicho instrumento con una calificación Muy Buena.

En relación a la confiabilidad, según Ñaupas, et al. (2014) un instrumento es confiable “cuando las mediciones hechas no varían significativamente, ni en el tiempo, ni por la aplicación de diferentes personas” (p. 217). En la presente investigación se utilizó como metodología de confiabilidad el Coeficiente de Alfa de Cronbach, donde luego de la administración de la prueba piloto se aplicó la siguiente fórmula:

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

Donde: k = Número de ítems.

Vi = Varianza individual.

Vt = Varianza total.

α = Alfa de Cronbach.

El proceso de interpretación del coeficiente de confiabilidad se hizo mediante la tabla de Kuder Richardson, la cual se detalla a continuación:

0,53 a menos = nula confiabilidad.

0,54 a 0,59 = baja confiabilidad.

0,60 a 0,65 = confiable.

0,66 a 0,71 = muy confiable.

0,72 a 0,99 = excelente confiabilidad.

1,00 = perfecta confiabilidad.

El coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach para el caso de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA) fue de 0,72, lo cual, concordante con los parámetros de interpretación precisados anteriormente, implica una excelente confiabilidad del instrumento.

2.5. Métodos de análisis de datos

En la presente investigación, los métodos de análisis de datos utilizados son de naturaleza cuantitativa, concretamente, la estadística descriptiva y la estadística inferencial. En el primer caso, de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2007), implica “describir los datos, los valores o las puntuaciones obtenidas para cada variable” (p. 256); dentro de las principales técnicas de estadística descriptiva utilizadas figuran: la distribución de frecuencias y porcentajes en tablas y/o gráficos para la variable dependiente (logros de aprendizaje), las medidas de tendencia central y las medidas de variación.

En relación a las técnicas de la estadística inferencial, en términos genéricos se utilizó para la prueba de hipótesis, puesto que, según Ñaupás, et al. (2011), dicha estadística “busca inferir, generalizar las cualidades observadas en una muestra a toda una población, mediante modelos matemáticos estadísticos” (p. 196). La prueba de hipótesis fue efectuada mediante análisis paramétrico, el cual, a decir de Zavala (1999) se da cuando “el nivel de medición de la variable dependiente es por intervalos o razón” (p. 135). La prueba paramétrica aplicada en el presente estudio fue la *t de Student*, la cual a decir de Hernández, et al. (2007) “es una prueba

estadística para evaluar si dos grupos difieren entre sí de manera significativa respecto a sus medias” (p. 275). En este caso se trata de evaluar el impacto del Programa de Estrategias Lúdicas (variable independiente) en el logro de aprendizaje de los estudiantes (variable dependiente) a partir de la comparación de las medias del pre-test y pos-test, tanto en el grupo experimental como en el grupo testigo.

2.6. Aspectos éticos

En el marco de la Conducta Responsable en Investigación (CRI), en el presente estudio se trabajó teniendo en cuenta los siguientes aspectos éticos:

- Utilización de normas de asiento bibliográfico (APA), a fin de citar la información teórica y/o fáctica de otros autores, en forma correcta, de modo tal que se evite la incorrección de citas como una de las conductas éticamente cuestionable.
- Autenticidad y objetividad de la información fáctica (estadística) de modo tal que se evita la falsificación de datos como una mala conducta científica.
- Realización del trabajo de campo (aplicación de los instrumentos de acopio de información) a fin de evitar la fabricación de datos como conducta éticamente inaceptable.
- Respeto a los derechos patrimoniales de los autores, con el propósito de evitar el plagio como una conducta éticamente inaceptable.

III. RESULTADOS

Los resultados de la investigación se organizan por objetivos, los cuales hacen referencia a las dimensiones de la variable dependiente, tipificadas como: logros de aprendizaje en comunicación, logros de aprendizaje en matemática, logros de aprendizaje en Personal Social y logros de aprendizaje en Ciencia y Tecnología; en ese sentido, se presenta en primer lugar, los resultados de los objetivos específicos, tanto a nivel de estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) como a nivel de estadística inferencial, luego se muestran los resultados del objetivo general; además, cabe precisar que como parte de la estadística inferencial paramétrica se presentan los resultados de la prueba de hipótesis a través de la T de Student, la cual determinó la influencia del Programa de Estrategias Lúdicas en el logro de aprendizaje de los estudiantes de la población de estudio.

3.1. Objetivo específico N° 1: Verificar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio.

Tabla N° 5

Logros de aprendizaje de Personal Social, según niveles de desempeño, por grupo y tipo de test, 2019

Logros de aprendizaje de Personal Social	Grupos							
	Experimental				Control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro Destacado (34 - 44)	0	0,0	15	65,2	1	4,2	0	0,0
Logro Previsto (23 - 33)	13	56,5	8	34,8	9	37,5	5	20,8
En Proceso (12 - 22)	10	43,5	0	0,0	13	54,2	19	79,2
En Inicio (00 - 11)	0	0,0	0	0,0	1	4,2	0	0,0
Total	23	100,0	23	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

Los resultados de la tabla N° 5 respecto a logros de aprendizaje de Personal Social, producto de la aplicación de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje, evidencian que las competencias, las capacidades y los desempeños fundamentales de dicha área, no estaban lo suficientemente desarrolladas en los estudiantes del grupo

experimental y el grupo control al momento de aplicar el pretest, ello se justifica en el 43,5% de estudiantes del grupo experimental y en el 54,2% de educandos del grupo control que se ubican “en proceso”; sin embargo, posterior a la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas, los resultados mejoran de manera altamente significativa en el grupo experimental, puesto que, al aplicarse el postest, el 65,2% de educandos se ubican en “logro destacado”, mientras que en el grupo control, la tendencia fue estática porque ningún estudiante se ubica en “logro destacado”, por el contrario el 72,2% se encuentran “en proceso” de lograr los aprendizajes del área de Personal Social. La información previamente analizada permite afirmar que el Programa de Estrategias Lúdicas, con base en el juego libre en los sectores y en el juego trabajo incluido en los procesos pedagógicos y didácticos de las sesiones de aprendizaje; fue efectivo para el desarrollo de las competencias, capacidades y desempeños de construcción de la identidad y participación en la convivencia de aula; ello porque el juego es un agente de socialización en el nivel inicial, lo cual se vincula con los propósitos del área de Personal Social.

Hipótesis Específica 1: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio.

Tabla N° 6

Influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Personal Social, según tipo de test, por estadígrafos y prueba estadística, 2019

Grupo	Tipo de Test	Estadígrafos		Medidas de Tendencia Central		
		Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Media	Comparación Por Test	Por Grupos
Experimental	Pretest	5,9	15,0	11,0	+4,5	+5,1
	Postest	11,4	17,7	15,5		
Control	Pretest	4,5	16,4	9,3	-0,6	
	Postest	1,0	12,7	8,7		
	Criterios		Experimental		Control	
Prueba Estadística	Estadístico T		-9.4562		1,4846	
T de Student	Grados de Libertad		22		23	
	p-valor		0,0000		0,1512	

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

En la tabla N° 6, la cual permite probar la hipótesis específica 1 en el marco de la estadística inferencial paramétrica se encuentra que, el promedio en escala vigesimal del grupo experimental acrecentó en 4,5 puntos al transitar de 11,0 del pretest a 15,5 en el posttest; en tanto que, en el grupo control se observa tendencia regresiva en el promedio de -0,6 puntos en escala vigesimal al bajar de 9,3 del pretest a 8,7 en el posttest; en forma complementaria, al realizarse la comparación de medias entre el grupo experimental y el grupo control, posterior a la aplicación del Programa se aprecia una puntuación favorable de 5,1 puntos para el primer grupo. Los hallazgos descritos anteladamente fueron corroborados al aplicarse la prueba estadística “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, en la cual se obtiene un p-valor o probabilidad de error de 0,0000 para el grupo experimental y de 0,1512 para el grupo control, revelando un nivel de significancia muy alto en la probabilidad de acierto para el grupo experimental, lo cual no ocurre en el grupo control, demostrándose de esta manera la eficiencia del Programa de intervención.

3.2. Objetivo específico N° 2: Comprobar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Comunicación en la muestra de estudio.

Tabla N° 7

Logros de aprendizaje de Comunicación, según niveles de desempeño, por grupo y tipo de test, 2019

Logros de aprendizaje de Comunicación	Grupos							
	Experimental				Control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro Destacado (46 - 60)	0	0,0	11	48,7	1	4,2	1	4,2
Logro Previsto (31 - 45)	8	38,4	12	52,2	6	25,0	2	8,3
En Proceso (16 - 30)	15	65,2	0	0,0	16	66,7	20	83,3
En Inicio (00 - 15)	0	0,0	0	0,0	1	4,2	1	4,2
Total	23	100,0	23	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

Los resultados de la tabla N° 7 con relación a logros de aprendizaje de Comunicación, producto de la aplicación de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje, muestran que las competencias, las capacidades y los desempeños claves de dicha área, no se

encontraban lo suficientemente desarrolladas en los estudiantes del grupo experimental y el grupo control cuando se aplicó el pretest, ello se explica en el 65,2% de estudiantes del grupo experimental y en el 66,7% de educandos del grupo control que se ubican “en proceso”; no obstante, luego de la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas, los resultados prosperan de manera altamente significativa en el grupo experimental, dado que, al aplicarse el postest, el 48,7% de educandos se ubican en “logro destacado”, en tanto que en el grupo control, la tendencia fue estática puesto que se mantiene el 4,2% de estudiantes en “logro destacado”, por el contrario el 83,3% se encuentran “en proceso” de lograr los aprendizajes del área de Comunicación. Los datos analizados anteriormente permiten confirmar que el Programa materializado en la aplicación de estrategias lúdicas independientes (juego libre) y dependientes de contenido (ludicidad en los procesos pedagógicos y didácticos de las sesiones de aprendizaje); consiguió desarrollar las competencias, capacidades y desempeños de expresión oral, animación lectora, producción textual y expresión artística; ello porque el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje favorece la comunicación y el diálogo entre los estudiantes.

Hipótesis Específica 2: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Comunicación en la muestra de estudio.

Tabla Nº 8

Influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Comunicación, según tipo de test, por estadígrafos y prueba estadística, 2019

Grupo	Tipo de Test	Estadígrafos		Medidas de Tendencia Central		
		Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Media	Comparación Por Test	Por Grupos
Experimental	Pretest	7,0	13,3	9,5	+5,6	+5,9
	Postest	11,3	17,0	15,1		
Control	Pretest	4,3	15,3	9,1	-0,3	
	Postest	5,0	15,3	8,8		
		Criterios		Experimental	Control	
Prueba Estadística T de Student	Estadístico T		-12,3760		0,7613	
	Grados de Libertad		22		23	
	p-valor		0,0000		0,4542	

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

En la tabla N° 8, la misma que permite probar la hipótesis específica 2 en el marco de la estadística inferencial paramétrica se tiene que, el promedio en escala vigesimal del grupo experimental incrementó en 5,6 puntos al pasar de 9,5 del pretest a 15,1 en el posttest; mientras que, en el grupo control se aprecia tendencia regresiva en el promedio de -0,3 puntos en escala vigesimal al disminuir de 9,1 del pretest a 8,8 en el posttest; complementariamente, al hacerse la comparación de medias entre el grupo experimental y el grupo control, luego de la aplicación del Programa se observa una puntuación favorable de 5,9 puntos para el primer grupo. Los datos analizados anteladamente fueron confirmados cuando se aplicó la prueba estadística “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, donde se obtuvo un p-valor o probabilidad de error de 0,0000 para el grupo experimental y de 0,4542 para el grupo control, mostrando un nivel de significancia altísimo en la probabilidad de acierto para el grupo experimental, lo cual no ocurre en el grupo control, confirmándose de esta manera la validez del Programa de intervención.

3.3. Objetivo específico N° 3: Identificar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis.

Tabla N° 9

Logros de aprendizaje de Matemática, según niveles de desempeño, por grupo y tipo de test, 2019

Logros de aprendizaje de Matemática	Grupos							
	Experimental				Control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro Destacado (25 - 32)	0	0,0	7	30,4	0	0,0	0	0,0
Logro Previsto (17 - 24)	3	13,0	14	60,9	3	12,5	4	16,7
En Proceso (09 - 16)	18	78,3	2	8,7	12	50,0	17	70,8
En Inicio (00 - 08)	2	8,7	0	0,0	9	37,5	3	12,5
Total	23	100,0	23	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

Los resultados de la tabla N° 9 referente a logros de aprendizaje de Matemática, producto de la aplicación de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje, reflejan que las competencias, las capacidades y los desempeños fundamentales de dicha

área, no se encontraban lo suficientemente desarrolladas en los estudiantes del grupo experimental y el grupo control al momento de aplicar el pretest, lo cual se justifica en el 78,3% de estudiantes del grupo experimental y en el 50,0% de educandos del grupo control que se encuentran “en proceso”; no obstante, posterior a la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas, los resultados mejoran de manera significativa en el grupo experimental, puesto que, al aplicarse el postest, el 30,4% de educandos se ubican en “logro destacado”, mientras que en el grupo control, la tendencia fue estática debido a que ningún estudiante se ubica en “logro destacado”, por el contrario el 70,8% se encuentran “en proceso” de lograr los aprendizajes del área de Matemática. La información previamente analizada permite aseverar que el Programa de Estrategias Lúdicas, con base en el juego libre en los sectores y en el juego como estrategia incluido en los procesos pedagógicos y didácticos de las sesiones de aprendizaje; fue positivo para el desarrollo de las competencias, capacidades y desempeños de resolución de problemas de cantidad y resolución problema de forma y localización; ello porque el juego es fundamental en actividades de conteo, lateralidad, cuantificadores, etc.

Hipótesis Específica 3: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis.

Tabla Nº 10

Influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Matemática, según tipo de test, por estadígrafos y prueba estadística, 2019

Grupo	Tipo de Test	Estadígrafos		Medidas de Tendencia Central		
		Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Media	Comparación Por Test	Por Grupos
Experimental	Pretest	3,1	11,3	8,1	+6,2	+5,1
	Postest	8,8	17,5	14,3		
Control	Pretest	3,1	14,4	6,7	+1,1	
	Postest	3,1	13,1	7,9		
		Criterios	Experimental		Control	
Prueba Estadística T de Student		Estadístico T	-11,4748		-3,1140	
		Grados de Libertad	22		23	
		p-valor	0,0000		0,0049	

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

En la tabla N° 10, la cual permite probar la hipótesis específica 3 en el marco de la estadística inferencial paramétrica se encuentra que, el promedio en escala vigesimal del grupo experimental acrecentó en 6,2 puntos al transitar de 8,1 del pretest a 14,3 en el posttest; en tanto que, en el grupo control se observa incremento mínimo en el promedio de 1,1 puntos en escala vigesimal al pasar de 6,7 del pretest a 7,9 en el posttest; en forma complementaria, al realizarse la comparación de medias entre el grupo experimental y el grupo control, posterior a la aplicación del Programa se aprecia una puntuación favorable de 5,1 puntos para el primer grupo. Los hallazgos descritos anteladamente fueron corroborados al aplicarse la prueba estadística “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, en la cual se obtiene un p-valor o probabilidad de error de 0,0000 para el grupo experimental y de 0,0049 para el grupo control, revelando un nivel de significancia en la probabilidad de acierto para el grupo experimental, lo que no ocurre con la misma intensidad en el grupo control, demostrándose de esta manera la eficiencia del Programa de intervención.

3.4. Objetivo específico N° 4: Evaluar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología en la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres.

Tabla N° 11

Logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología, según niveles de desempeño, por grupo y tipo de test, 2019

Logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología	Grupos							
	Experimental				Control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro Destacado (13 - 16)	0	0,0	2	8,7	0	0,0	0	0,0
Logro Previsto (09 - 12)	1	4,3	17	73,9	0	0,0	0	0,0
En Proceso (05 - 08)	9	39,1	2	8,7	2	8,3	13	54,2
En Inicio (00 - 04)	13	56,5	2	8,7	22	91,7	11	45,8
Total	23	100,0	23	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

Los resultados de la tabla N° 11 con relación a logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología, producto de la aplicación de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje, muestran que las competencias, las capacidades y los desempeños claves de dicha

área, no se encontraban lo suficientemente desarrolladas en los estudiantes del grupo experimental y el grupo control cuando se aplicó el pretest, ello se explica en el 56,5% de estudiantes del grupo experimental y en el 91,7% de educandos del grupo control que se ubican “en inicio”; no obstante, luego de la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas, los resultados prosperan de manera altamente significativa en el grupo experimental, dado que, al aplicarse el posttest, el 73,9% de educandos se ubican en “logro previsto”, en tanto que en el grupo control, la tendencia fue estática puesto que ningún estudiante se ubica en “logro previsto”, por el contrario el 45,8% se encuentran “en inicio” de lograr los aprendizajes del área de Ciencia y Tecnología. Los datos analizados anteriormente permiten confirmar que el Programa concretizado en la aplicación de estrategias lúdicas independientes (juego libre) y dependientes de contenido (ludicidad en los procesos pedagógicos y didácticos de las sesiones de aprendizaje); consiguió desarrollar las competencias, capacidades y desempeños de indagación mediante métodos científicos; ello porque el juego como estrategia de enseñanza favorece la observación e interacción objeto-sujeto.

Hipótesis Específica 4: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología en la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres.

Tabla N° 12

Influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología, según tipo de test, por estadígrafos y prueba estadística, 2019

Grupo	Tipo de Test	Estadígrafos		Medidas de Tendencia Central		
		Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Media	Comparación Por Test	Por Grupos
Experimental	Pretest	1,3	12,5	5,2	+7,6	+5,3
	Posttest	5,0	17,5	12,7		
Control	Pretest	0,0	6,3	3,6	+2,3	
	Posttest	3,8	7,5	5,9		
Prueba Estadística T de Student		Criterios		Experimental	Control	
		Estadístico T		-8,8314	-6,3974	
		Grados de Libertad		22	23	
		p-valor		0,000000	0,000002	

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

En la tabla N° 12, la misma que permite probar la hipótesis específica 4 en el marco de la estadística inferencial paramétrica se tiene que, el promedio en escala vigesimal del grupo experimental acrecentó en 7,6 puntos al pasar de 5,2 del pretest a 12,7 en el posttest; mientras que, en el grupo control se aprecia incremento mínimo en el promedio de 2,3 puntos en escala vigesimal al transitar de 3,6 del pretest a 5,9 en el posttest; complementariamente, al hacerse la comparación de medias entre el grupo experimental y el grupo control, luego de la aplicación del Programa se observa una puntuación favorable de 5,3 puntos para el primer grupo. Los datos analizados anteladamente fueron confirmados cuando se aplicó la prueba estadística “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, donde se obtuvo un p-valor o probabilidad de error de 0,000000 para el grupo experimental y de 0,000002 para el grupo control, mostrando cierto nivel de significancia en la probabilidad de acierto para el grupo experimental, lo cual no ocurre en el grupo control, confirmándose de esta manera la validez del Programa de intervención.

3.5. Objetivo general: Determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

Tabla N° 13

Logros de aprendizaje de los estudiantes, según niveles de desempeño, por grupo y tipo de test, 2019

Logros de aprendizaje de los estudiantes	Grupos							
	Experimental				Control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro Destacado (115 - 152)	0	0,0	11	47,8	0	0,0	0	0,0
Logro Previsto (77 - 114)	7	30,4	12	52,2	4	16,7	3	12,5
En Proceso (39 - 76)	16	69,6	0	0,0	17	70,8	20	83,3
En Inicio (00 - 38)	0	0,0	0	0,0	3	12,5	1	4,2
Total	23	100,0	23	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

Los resultados de la tabla N° 13 referente a logros de aprendizaje de los educandos, producto de la aplicación de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje, reflejan que las competencias, las capacidades y los desempeños fundamentales de las áreas fundamentales del Currículo Nacional de Educación Básica, no se encontraban lo suficientemente desarrolladas en los estudiantes del grupo experimental y el grupo control al momento de aplicar el pretest, situación que se justifica en el 69,63% de estudiantes del grupo experimental y en el 70,8% de educandos del grupo control que se encuentran “en proceso”; no obstante, posterior a la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas diseñado e implantado por la investigadora, los resultados mejoran de manera significativa en el grupo experimental, puesto que, al aplicarse el postest, el 47,8% de educandos se ubican en “logro destacado”, mientras que en el grupo control, la tendencia fue estática debido a que ningún estudiante se ubica en “logro destacado”, por el contrario el 83,3% se encuentran “en proceso” de lograr los aprendizajes de las áreas fundamentales del currículo prescrito.

La información previamente analizada permite enfatizar que el Programa de Estrategias Lúdicas, con base en el juego libre en los sectores, debidamente pauteado con sus procesos lógicos de planificación, organización, desarrollo, orden, socialización y representación; así como el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, incluido en los procesos pedagógicos y didácticos de las sesiones de aprendizaje y vinculado al juego libre; han sido herramientas eficientes para el desarrollo de las competencias, las capacidades y los desempeños en el área de Personal Social, Comunicación, Matemática, Ciencia y Tecnología; ello porque el juego es un principio y una estrategia altamente expectante en el nivel inicial.

Hipótesis Generales:

H_i: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

H₀: El programa de estrategias lúdicas no influye en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

Tabla N° 14

Influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de los estudiantes, según tipo de test, por estadígrafos y prueba estadística, 2019

Grupo	Tipo de Test	Estadígrafos		Medidas de Tendencia Central		
		Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Media	Comparación	
					Por Test	Por Grupos
Experimental	Pretest	7,0	11,4	9,2	+5,6	+5,4
	Posttest	12,5	17,2	14,8		
Control	Pretest	4,5	12,2	8,1	+0,2	
	Posttest	5,0	11,8	8,3		
		Criterios		Experimental	Control	
Prueba Estadística T de Student	Estadístico T				-21,8163	-1,9610
	Grados de Libertad				22	23
	p-valor				0,0000	0,0621

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

En la tabla N° 14, la cual permite probar las hipótesis generales en el marco de la estadística inferencial paramétrica se encuentra que, el promedio en escala vigesimal del grupo experimental acrecentó en 5,6 puntos al transitar de 9,2 del pretest a 14,8 en el posttest; en tanto que, en el grupo control se observa incremento mínimo en el promedio de 0,2 puntos en escala vigesimal al pasar de 8,1 del pretest a 8,3 en el posttest; en forma complementaria, al realizarse la comparación de medias entre el grupo experimental y el grupo control, posterior a la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas se aprecia una puntuación favorable de 5,4 puntos para el primer grupo. Los hallazgos descritos anteladamente se corroboraron al aplicarse la prueba estadística “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, en la cual se obtiene un p-valor o probabilidad de error de 0,0000 para el grupo experimental y de 0,0621 para el grupo control, revelando un nivel de significancia altísimo en la probabilidad de acierto para el grupo experimental, lo que no ocurre con la misma intensidad en el grupo control, demostrándose de esta manera la eficiencia del Programa de intervención, con lo cual se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

IV. DISCUSIÓN

Para el proceso de discusión, el estudio tuvo como columna vertebral los objetivos de la investigación, incluyendo como elementos de su estructura interna: los hallazgos más relevantes de cada objetivo de investigación, el estado de la cuestión o antecedentes que se relacionan con dichos hallazgos y los preceptos teóricos; ello con la finalidad de demostrar que los hallazgos encontrados tenían vinculación con la información teórica y fáctica del tema estudiado.

4.1. Objetivo específico N° 1: Verificar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio.

Los logros de aprendizaje de Personal Social, tipificados en el contexto del currículo nacional como los propósitos de aprendizaje, hacen referencia al conjunto de competencias, capacidades y desempeños que deben alcanzar los estudiantes en un determinado periodo lectivo, centrándose para el caso específico del nivel inicial en competencias como: construye su identidad, así como convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

En relación con lo anterior, los hallazgos de la presente investigación reflejan que la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio es muy significativa, tal como se puede apreciar en la tabla N° 6, donde el promedio en escala vigesimal del grupo experimental incrementó en 4,5 puntos al transitar de 11,0 del pretest a 15,5 en el posttest; mientras que, en el grupo testigo se observa tendencia regresiva en el promedio de -0,6 puntos en escala vigesimal al bajar de 9,3 del pretest a 8,7 en el posttest; de igual manera, la influencia del programa de intervención en la población de estudio se confirmó al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, donde el p-valor o probabilidad de error es de 0,0000 para el grupo experimental y de 0,1512 para el grupo testigo, lo cual revela diferencias significativas entre ambos grupos a nivel de estadística inferencial, confirmándose de esta manera la efectividad del Programa de Estrategias Lúdicas en el logro de aprendizaje de personal social.

La información fáctica de la investigación respecto a la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias de personal social, concretamente en la emocionalidad y la socialización, son concordantes con los resultados del estudio realizado por Robles (2017), quien concluye sí existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes, hallándose el valor de significación de 0,043, lo cual es menor al 0,05; lo cual implica a decir de la investigadora que cuanto más estrategias lúdicas se desarrollen en las sesiones de aprendizaje, mejores niveles de socialización y convivencia se lograrán en los estudiantes.

Tanto los hallazgos de la presente investigación, como la información fáctica de los estudios previos son concordantes con los preceptos teóricos planteados por el Ministerio de Educación (2017), quien señala que el juego libre en los sectores como una estrategia independiente de contenido “tiene un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante” (p. 67); además, en la perspectiva de la investigadora, las estrategias lúdicas permiten que el estudiante asuma un rol activo en la interacción en el aula, deja salir su mundo interior; de allí que la ludicidad es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad, que constituye la primera competencia del área de personal social.

4.2. Objetivo específico N° 2: Comprobar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Comunicación en la muestra de estudio.

En lo referente a los logros de aprendizaje de comunicación, estos se consideran como el conjunto de competencias, capacidades y desempeños que concretan los estudiantes del nivel inicial en una determinada edad, dichas competencias tienen como objeto de aprendizaje, principalmente: la oralidad, la animación a la lectura, la producción de textos y la expresión artística.

En virtud de lo anterior, los resultados estadísticos de la tesis evidencian que son formas eficientes de lograr los aprendizajes en el área de comunicación en la

muestra de estudio, el uso de las estrategias lúdicas; de allí que en la tabla N° 8 se refleja una influencia altamente significativa del Programa de Estrategias Lúdicas en los logros de aprendizaje de comunicación, pues el promedio en escala vigesimal del grupo experimental acrecentó en 5,6 puntos al pasar de 9,5 del pretest a 15,1 en el posttest; en tanto que, en el grupo testigo se aprecia tendencia regresiva en el promedio de -0,3 puntos en escala vigesimal al disminuir de 9,1 del pretest a 8,8 en el posttest; asimismo, la influencia del programa de intervención en la muestra de estudio se corroboró al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, en el cual el p-valor o probabilidad de error fue de 0,0000 para el grupo experimental y de 0,4542 para el grupo testigo, revelándose diferencias altamente significativas entre ambos grupos a nivel de estadística inferencial, lo cual confirma de esta manera la eficiencia del Programa de Estrategias Lúdicas en el logro de aprendizaje de comunicación.

4.3. Objetivo específico N° 3: Identificar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis.

Los logros de aprendizaje para el caso del área de Matemática, concordante con el Currículo Nacional de Educación Básica, siempre estarán enmarcados en los propósitos de aprendizaje, es decir, en el desarrollo de las competencias, las capacidades y los desempeños que deben conseguir los estudiantes de 5 años del nivel inicial en cuanto a la resolución de problemas de cantidad, así como la resolución de problemas de forma y localización; ello partiendo de dos principios básicos de la educación: la realidad expresada en las situaciones significativas que se plantean en el marco del diseño y ejecución de sesiones de aprendizaje y, la ludicidad como principio básico de la educación inicial, donde el estudiante a partir del desarrollo de juegos matemáticos como expresión de las estrategias lúdicas, construyen sus conocimientos, gestionan emociones e interactúan con sus pares.

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente, los hallazgos de la presente tesis reflejan que la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis es significativa, así se aprecia en la tabla N° 10, donde el promedio en escala vigesimal del grupo experimental

acrecentó en 6,2 puntos al transitar de 8,1 del pretest a 14,3 en el posttest; en tanto que, en el grupo testigo se observa incremento mínimo en el promedio de 1,1 puntos en escala vigesimal al pasar de 6,7 del pretest a 7,9 en el posttest; también, la influencia del programa de intervención en la unidad de análisis se confirmó al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, en la cual el p-valor o probabilidad de error es de 0,0000 para el grupo experimental y de 0,0049 para el grupo testigo, notándose de esta manera diferencias significativas entre ambos grupos a nivel de estadística inferencial, con lo cual se confirma que el programa de intervención centrado en la ludicidad como estrategia es eficiente en el logro de aprendizaje de matemática.

Los resultados fácticos de la presente tesis, bajo la premisa que la ludicidad como forma de enseñanza y aprendizaje influye significativamente en los logros de aprendizaje de matemática, concretamente en la resolución de problemas de cantidad y en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, son concordantes con el estudio realizado por Culqui (2019), quien concluye que el programa de intervención donde se trabajaron diversos juegos matemáticos influyó en el desarrollo de las competencias matemáticas, para el caso de “resuelve problemas de cantidad”, el promedio incrementó en 15,8 puntos en el grupo experimental, en tanto que en el grupo testigo solo avanzó en 0,3 puntos y; en el caso de “resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, el promedio del grupo experimental incrementó en 15,1 puntos, mientras que en el grupo testigo se dio una tendencia regresiva en la promedio de -0,2 puntos, dichos estudios previos corroboran que las estrategias lúdicas son herramientas efectivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.4. Objetivo específico N° 4: Evaluar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología en la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres.

Cuando se habla de logros de aprendizaje en Ciencia y Tecnología, implica el conjunto de competencias, capacidades y desempeños que desarrolla el estudiante con respecto a la indagación sobre los objetos, los seres vivos, los hechos y los fenómenos naturales, mediante la aplicación de la metodología científica, los cuales

se encuentran prescritos en el novísimo currículo nacional de educación básica; dichos logros de aprendizaje deben enmarcarse en un proceso de enseñanza y aprendizaje que fomente en los estudiantes la curiosidad científica, el contacto con la realidad y la solución de problemas cotidianos.

En virtud de lo precisado líneas anteriores, los resultados estadísticos de la tesis evidencian que son formas de intervención eficientes que permiten lograr los aprendizajes en el área de Ciencia y Tecnología en la muestra de estudio, el uso de las estrategias lúdicas, concretizado en los diversos juegos educativos; por ello en la tabla N° 12 se refleja una influencia significativa del Programa de Estrategias Lúdicas en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología, pues el promedio en escala vigesimal del grupo experimental acrecentó en 7,6 puntos al pasar de 5,2 del pretest a 12,7 en el posttest; mientras que, en el grupo testigo se aprecia incremento mínimo en el promedio de 2,3 puntos en escala vigesimal al transitar de 3,6 del pretest a 5,9 en el posttest; del mismo modo, la influencia del programa de intervención en la muestra de estudio se ratificó al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, en el cual el p-valor o probabilidad de error fue de 0,000000 para el grupo experimental y de 0,000002 para el grupo testigo, notándose diferencias significativas en ambos grupos a nivel de estadística inferencial, a partir de lo cual se confirma la eficiencia del Programa de Estrategias Lúdicas en el logro de aprendizaje de ciencia y tecnología.

V. CONCLUSIONES

Después de haber analizado los hallazgos en la presente investigación, ya sea mediante las frecuencias y los porcentajes de la estadística descriptiva, así como la estadística inferencial, pero sobre todo teniendo en cuenta los propósitos precisados en la tesis, la investigadora plantea las siguientes conclusiones:

- Primera : Existe influencia significativa del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio, así se demuestra con el incremento de 4,5 puntos en el promedio del grupo experimental, el cual transitó de 11,0 del pretest a 15,5 en el posttest, en tanto que, en el grupo testigo se observa tendencia regresiva en el promedio de -0,6 puntos en escala vigesimal al bajar de 9,3 del pretest a 8,7 en el posttest; de igual manera al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, el p-valor o probabilidad de error del grupo experimental es de 0,0000 y del grupo testigo es de 0,1512, lo cual revela diferencias significativas entre ambos grupos a nivel de estadística inferencial.

- Segunda : Se da una influencia altamente significativa del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de comunicación, lo cual se comprobó en el aumento de 5,6 puntos en el promedio del grupo experimental, el mismo que pasó de 9,5 del pretest a 15,1 en el posttest; en tanto que, en el grupo testigo se aprecia tendencia regresiva en el promedio de -0,3 puntos en escala vigesimal al disminuir de 9,1 del pretest a 8,8 en el posttest; asimismo, al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, el p-valor o probabilidad de error del grupo experimental fue de 0,0000 y del grupo testigo fue de 0,4542, lo cual confirma diferencias altamente significativas entre ambos grupos a nivel de estadística inferencial.

- Tercera : Existe influencia significativa del programa de intervención centrado en las estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis, así queda demostrado con el incremento de

6,2 puntos en el promedio del grupo experimental, el cual transitó de 8,1 del pretest a 14,3 en el posttest, en tanto que, en el grupo testigo se observa incremento mínimo en el promedio de 1,1 puntos en escala vigesimal al pasar de 6,7 del pretest a 7,9 en el posttest; del mismo modo al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, el p-valor o probabilidad de error del grupo experimental es de 0,0000 y del grupo testigo es de 0,0049, lo cual indica diferencias significativas entre ambos grupos a nivel de estadística inferencial.

- Cuarta : Se da una influencia significativa del programa centrado en la aplicación de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de ciencia y tecnología en los estudiantes de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, premisa que se comprobó con el aumento de 7,6 puntos en el promedio del grupo experimental, el mismo que pasó de 5,2 del pretest a 12,7 en el posttest; en tanto que, en el grupo testigo se aprecia incremento mínimo en el promedio de 2,3 puntos en escala vigesimal al pasar de 3,6 del pretest a 5,9 en el posttest; además, al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, el p-valor o probabilidad de error del grupo experimental fue de 0,000000 y del grupo testigo fue de 0,000002, lo cual confirma diferencias significativas entre ambos grupos a nivel de estadística inferencial.

- Quinta : Como conclusión general, se afirma que existe influencia significativa del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje en la IE 15512 Andrés Avelino Cáceres, demostrándose con el incremento de 5,6 puntos en el promedio del grupo experimental, el cual transitó de 9,2 del pretest a 14,8 en el posttest, en tanto que, en el grupo testigo se observa incremento mínimo en el promedio de 0,2 puntos en escala vigesimal al pasar de 8,1 del pretest a 8,3 en el posttest; del mismo modo al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, la probabilidad de error del grupo experimental es de 0,0000 y del grupo testigo es de 0,0621, lo cual indica diferencias significativas entre ambos grupos a nivel de estadística inferencial.

VI. RECOMENDACIONES

En la presente tesis, las recomendaciones planteadas se han diseñado con base a las conclusiones de la investigación y son las siguientes:

- Primera : Las docentes de la Institución Educativa N° 15512 Andrés Avelino Cáceres del Nivel Inicial de 3 a 5 años deben asistir a actividades formativas sobre estrategias lúdicas independientes de contenido (juego libre en los sectores) o estrategias lúdicas dependientes de contenido (formas de enseñar y aprender circunscritas en los procesos didácticos, pedagógicos y cognitivos de una sesión de aprendizaje), toda vez que se ha demostrado que son herramientas altamente efectivas para el logro de aprendizaje en personal social, dado que facilitan la socialización, la convivencia y la identidad.

- Segunda: Las docentes del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, deben aplicar la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje al inicio del periodo escolar como un instrumento de evaluación indispensable, no solo para identificar las evidencias de logro de los aprendizajes esperados en las principales áreas del currículo, sino, principalmente para concretizar la premisa de la “planificación curricular en reversa”, ello implica que a partir de los resultados esperados y las evidencias obtenidas se deben planificar las experiencias de aprendizaje, considerando las estrategias de enseñanza y aprendizaje, así como los recursos necesarios, las cuales deben tener como eje central la ludicidad, porque se ha confirmado que es una herramienta efectiva para desarrollar las habilidades comunicativas en los estudiantes.

- Tercera : La directora de la Institución Educativa N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, debe institucionalizar el programa de intervención centrado en el uso de estrategias lúdicas, de modo tal que se generalice su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de todo el nivel inicial, toda vez que los hallazgos demuestran una influencia significativa en el logro de aprendizaje de matemática; además los estudios

previos indican que la ludicidad, ya sea independiente de contenido, tipificado como el juego libre o, dependiente de contenido, concretado en los procesos cognitivos, pedagógicos y didácticos de las sesiones de aprendizaje constituyen formas de enseñanza y aprendizaje altamente expectantes en el área de matemática.

- Cuarta : Las autoridades que representan legalmente a la Unidad de Gestión Educativa Local de Talara, deben adoptar y/o adaptar el programa de intervención centrado en las estrategias lúdicas independientes y dependientes de contenido, a fin de aplicarlo en forma piloto en instituciones educativas públicas del nivel inicial con el propósito de contribuir a la generalización de resultados, pero sobre todo con la finalidad de asegurar el aprendizaje de los estudiantes de dicho nivel en el marco del principio de ludicidad prevista en el novísimo currículo nacional de educación básica, toda vez que se ha demostrado que los juegos, ya sean sociales, cognitivos, motores y simbólico son formas de enseñanza y aprendizaje muy efectivas y altamente motivadoras.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrantes, P. (2017). *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima, Perú: San Marcos.
- Carrasco, S. (2015). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación (2a ed.)*. Lima, Perú: San Marcos.
- Cecchini, J. A., Méndez, A. y Contreras, O. R. (2005). *Motivos de abandono de la práctica del deporte juvenil*. Castilla-La Mancha, España: Ediciones de la Universidad Castilla-La Mancha.
- Cantarero, L. (Coord.) (2013). *Psicología aplicada al fútbol: Jugar con cabeza*. Zaragoza, España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Zaragoza.
- Cueto, M. (2016). *Influencia de la estrategia “matemática lúdica” en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín – 2013* (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo, Tarapoto, Perú.
- Culqui, R. E. (2019). *Programa de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 4º grado del Nivel Primaria, Institución Educativa N° 15509, Talara – Piura, 2017* (Tesis Doctoral). Universidad César Vallejo, Piura, Perú.

- Gento, S. y Sánchez, E. (2010). *Tratamiento educativo de la diversidad de personalidad, problemas de disciplina y desadaptación social*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2007). *Fundamentos de metodología de la investigación*. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*. México D.F.: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Herranz, P. y Sierra, P. (2013). *Psicología evolutiva I. Vol. 2. Desarrollo social*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Herrero, S., Merayo, L. A., Canao, F. J., Ibáñez, J. C., Sánchez, F., Martínez, A...., Martínez-Moya, A. (2006). *Psicólogo de la Xunta de Galicia. Volumen II*. Sevilla, España: Mad, S.L.
- Huizar, A. G. (2014). *Las actividades lúdicas como una estrategia didáctica en el desarrollo de competencias del pensamiento matemático en un grupo de educación preescolar en el estado de Nayarit* (Tesis de Maestría). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Nuevo León, México.
- lafrancesco, G. M. (2005). *Evaluación integral y del aprendizaje: Fundamentos y estrategias*. Bogotá, D.C., Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Martner, G. (2004). *Planificación y presupuesto por programas (22ª ed.)*. México: Siglo XXI Editores, S.A. de C.V.
- Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadoras de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.

- Ministerio de Educación (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú: Autor.
- Namakforoosh, M. N. (2005). *Metodología de la investigación* (2ª ed.). México, D.F.: Limusa, S.A. de C.V.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2011). *Metodología de la investigación científica y asesoramiento de tesis*. Lima, Perú: Centro de Producción Editorial e Imprenta de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Ñaupas H., Mejía E., Novoa E., Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación científica y asesoramiento de tesis (2a ed.)*. Bogotá, Colombia: Xpress Estudio Gráfico y Digital S.A.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco] (2015). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción*. Paris, Francia: Autor.
- Otero, R. E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao* (Tesis de Maestría). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona, España: INDE Publicaciones.
- Pérez, R., Galán, A. y Quintanal, J. (2012). *Métodos y diseños de investigación en educación*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Robles, M. G. (2017). *Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la red 19 –UGEL 02 - Los Olivos 2016* (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Rodríguez, J. (2012). *La vanguardia investigadora en el EEES*. Madrid, España: Visión Libros.

Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas.

VIII. ANEXOS

Anexo N° 01:

PROGRAMA: “JUGANDO LOGRO MIS APRENDIZAJES EN EL JARDÍN”

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Denominación** : Programa “Jugando logro mis aprendizajes en el jardín”.
- 1.2. Lugar de ejecución** : IE N° 15512, Pariñas, Talara.
- 1.3. Beneficiarios** : Estudiantes de 5 años del Nivel Inicial.
- 1.4. Duración** : Del 21-01-2019 al 22-02-2019.
- 1.5. Responsable** : Br. Nancy Elisa ROJAS PRADO DE LLACTA.

II. JUSTIFICACIÓN

La educación y más precisamente el proceso de enseñanza y aprendizaje en la actualidad debe buscar formas de enseñanza y modos de aprendizaje novedosos en la práctica pedagógica que permitan entusiasmar al estudiante en el proceso de iniciación, construcción y transferencia de los aprendizajes, con mayor énfasis si se trata de educandos del nivel inicial, toda vez que la ludicidad es un principio de la educación inicial.

De acuerdo con lo anterior, la intervención resulta pertinente, ya que atiende la necesidad de indagación fáctica y empírica de variables muy sensibles en la práctica pedagógica docente: estrategias lúdicas y logros de aprendizaje. En el primer caso, porque las estrategias lúdicas son la forma natural, por excelencia, para hacer más atractivo el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial, además de ser una de las fuentes más altas de motivación escolar y materializa los tres estilos de aprendizaje (visual, auditivo y kinestésico) y; en segundo lugar, porque el logro de los aprendizajes es uno de los grandes retos del sistema educativo peruano actual, en el marco de la migración de un modelo formativo centrado en la enseñanza a un modelo formativo centrado en el aprendizaje.

El Programa de Estrategias Lúdicas, previsto como una forma de intervención en la presente investigación busca generar condiciones metodológicas atractivas que contribuyan al aseguramiento de los aprendizajes de los estudiantes, ya sea

mediante la aplicación de estrategias lúdicas independientes de contenido, donde se encuentra el juego libre en los sectores, como, las estrategias lúdicas dependientes de contenido, es decir, aquellas que se relacionan directamente con un desempeño o competencia del currículo nacional y que, para efectos de desarrollo curricular se interviene con metodologías altamente atractivas en los procesos pedagógicos o en los procesos didácticos.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Desarrollar las competencias y los desempeños de las principales áreas del currículo a partir de la aplicación de estrategias lúdicas independientes (juego libre) y dependientes (juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje) de contenido, en los estudiantes de 5 años del Nivel Inicial, Institución Educativa N° 15512, Talara – Piura, 2019.

3.2. Objetivos Específicos

- 3.2.1.** Diseñar el programa de estrategias lúdicas, centrado en la planificación de sesiones de aprendizaje que incluyan juegos libres y juegos en los procesos pedagógicos y didácticos.

- 3.2.2.** Desarrollar el programa de estrategias lúdicas a través del juego libre en los sectores y los juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en las principales áreas del currículo.

- 3.2.3.** Evaluar el programa de estrategias lúdicas y la valoración de los logros de aprendizaje en las principales áreas del currículo.

IV. ORGANIZACIÓN TÉCNICA DEL PROGRAMA (SESIONES DE APRENDIZAJE)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1

Inicial 5 Años

Nombre: **“MI PERSONAJE FAVORITO Y SUS PODERES”**

Fecha: Talara Alta, lunes 21 de enero 2019

Nombre: Nancy Rojas Prado

Aprendizajes Esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	TECNICA E INSTRUMENTOS
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> .Expresa sus necesidades, emociones, intereses da cuenta de sus experiencias e interactúa con personas de su entorno familiar, escolar o local. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. 	Lista de cotejo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias Metodológicas	Medios y Materiales	Tiempo
Actividades de rutina	Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos	Carteles	
Juego Libres en los Sectores	<p>PLANIFICACION.- los niños expresan a que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN.- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupos y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>EJECUCION O DESARROLLO.- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación.</p> <p>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</p> <p>ORDEN.- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p>SOCIALIZACION.- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p>REPRESENTACION.- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Normas de juego</p> <p>Sectores del aula</p> <p>Ficha de observación</p>	60min

SECUENCIA METODOLOGICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Material	TIEMPO
Inicio	Problematización	Los niños y las niñas al llegar al aula encuentran el sector de dramatización implementado con diversos materiales (mascaras, títeres, disfraz, cuerdas, coronas. etc.)	Dialogo	60 MIN.
	Saberes Previos	¿Qué observan? ¿Qué personajes son? ¿Qué poderes tienen? ¿Cuál de estos personajes te gusta más? ¿Porque? ¿Cuál no te gusta? ¿Porque? ¿Qué poderes te gustaría tener?	Asamblea Dialogo	
	Propósito	Expresa lo que le gusta y disgusta de los personajes de la vida cotidiana. Dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto que se desenvuelve.	Papelote	
	Motivación	Presentamos vestimentas de personajes clásicos	Canción	
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p>ANTES.- juego" VEO-VEO" (juego simbólico)</p> <p><i>Creamos un ambiente de libertad y creatividad y facilitamos a los niños para que elijan el personaje favorito que más les gusto, e invitamos a jugar con ellos.</i></p> <p>DURANTE.-</p> <p><i>Tratamos de mantener el interés de lo que se está haciendo y realizamos una dinámica "VEO, VEO", donde se les da pautas a los niños de los personajes que tendrá que adivinar. Ejemplo. VEO UN HOMBRE GRANDE COLOR VERDE Y MUY FUERTE...</i></p> <p>DESPUES.-Les invitamos a sentarse formando un semicírculo, hacemos preguntas y los invitamos a ellos a hacerles preguntas. Por ejemplo: ¿Les gusto el juego? ¿Qué personaje representaron? ¿Porque eligieron ese personaje? ¿Algo les disgusta del personaje? ¿Tiene algún Poder? ¿A quién representa Carlos, Mayra? ¿Porque?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregamos material diverso para que los niños y niñas dibujen el personaje que representaron. • Expresa los poderes que tienen su personaje. 		
Cierre	Evaluación	Dialogamos acerca de la actividad realizada. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las podemos mejorar? .Dialogan en casa con sus papis sobre el trabajo realizado en el aula.	Dialogo	

Aseo – refrigerio – recreo – aseo (se invita a los niños y niñas a realizar su aseo: lavado de manos, uso de agua y jabón; oran y bendicen los alimentos, práctica de hábitos alimenticios y uso de basureros. 50 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

Inicial 5 Años

Nombre: ¿CUÁNTAS COSAS TENEMOS?

Fecha Talara Alta, MIERCOLES 23 DE ENERO DEL 2019

Aprendizajes Esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DEEMPEÑOS	INSTRUMENTOS
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar. • Usa diversas expresiones que muestran su comprensión de cantidad, " muchos", "pocos", "ninguno", " más que", " menos que". 	Lista de cotejo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
Actividades de rutina	<i>Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos</i>	Carteles	
Juego Libres en los Sectores	<p>PLANIFICACION.- los niños expresan a que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN.- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupo por el aula y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>EJECUCION O DESARROLLO.- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación.</p> <p>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</p> <p>ORDEN.- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p>SOCIALIZACION.- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p>REPRESENTACION.- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Normas de juego</p> <p>Sectores del aula</p> <p>Ficha de observación</p>	60 min

SECUENCIA METODOLOGICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Material	TIEMPO											
Inicio	Problematización	Al ingresar al aula los niños encuentran en sector de construcción varias pelotas de diferentes colores y tamaños.	Bolsas de tela	60 MIN.											
	Saberes Previos	Preguntamos ¿Qué observan? ¿Cuántas pelotas hay? ¿De color son? ¿Porque las habrán puesto ahí? ¿Qué podemos hacer con estas pelotas?	Asamblea Dialogo												
	Propósito	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar.													
	Motivación	Jugando con pelotitas (juego social) En el patio, cada uno de los niños juega con una pelota de diferentes colores, se desplazan por todo el espacio, les diremos ¡les gustaría jugar a juntar las pelotas según el color que le corresponda en las cajas que ya están dispuestas en el patio diferenciadas por colores, será cuando toquemos la pandereta o escuchamos una música	Laminas												
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p>COMPRESION DEL PROBLRMA.-Nos ubicamos en asamblea y dialogamos sobre la actividad realizada, ¿Qué otros objetos podemos agrupar y contar que hay en nuestra aula ¿Cómo los podemos agrupar?¿dónde más podemos agrupar objetos?</p> <p>TRAZAR UN PLAN Y RESOLVER EL PROBLEMA.-Les diremos a los niños que jugaremos en grupo, colocamos una caja con la que jugamos sobre cada mesa y les pedimos sacar las pelotas y les pedimos que expresen ¿Qué color tiene? ¿Qué tamaño? ¿Qué textura?, las cuentan y con un representante de cada grupo cuentan cunetas pelotas hay preguntamos ¿Cómo podemos hacer para saber cuántas pelotas hay en total?</p> <p>Mostramos una tabla simple para que representen el conteo realizado pueden trazar pelotas u otro símbolo que ellos elijan Ejemplo.</p> <table border="1" data-bbox="622 954 1473 1141"> <thead> <tr> <th>Dibujos de pelotas(u otros objetos)</th> <th>Cantidad</th> <th>Numero</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Color rojo</td> <td> </td> <td></td> </tr> <tr> <td>Color azul</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Color amarillo</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Aprovechamos la oportunidad para trabajar los cuantificadores ¿En qué grupo hay muchas pelotas? ¿En qué grupo hay pocas? ¿Qué grupo tiene más pelotas? ¿Hay algún grupo que no tiene pelotas?</p> <p>EVALUAMOS RESULTADOS.-Les mostramos material diverso para que ellos elijan y representen la actividad realizada., luego cuentan las pelotas que han dibujado y escriben el número.</p>	Dibujos de pelotas(u otros objetos)	Cantidad	Numero	Color rojo			Color azul			Color amarillo			Dialogo Cajas Pelotas Papelote Pizarra
Dibujos de pelotas(u otros objetos)	Cantidad	Numero													
Color rojo															
Color azul															
Color amarillo															
Cierre	Evaluación	Dialogamos acerca de la actividad realizada. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué dificultades tuvimos?	Dialogo												

Aseo – refrigerio – recreo – aseo (se invita a los niños y niñas a realizar su aseo: lavado de manos, uso de agua y jabón; oran y bendicen los alimentos, práctica de hábitos alimenticios y uso de basureros. 50 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 3

Inicial "5 Años

Nombre: **"¿CÓMO HE CAMBIADO DESDE QUE NACÍ?"**

Institución Educativa: N° 15512 "Andrés Avelino Cáceres"

Fecha: Talara Alta, Viernes 25 de Enero del 2019

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	TECNICA E INSTRUMENTOS
PERSONAL SOCIAL	Construye Su identidad	Se valora así mismo	Se reconoce como parte de su familia y grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.	Lista de cotejo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	tiempo
Actividades de rutina	Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos	Carteles	10min
Juego Libres en los Sectores	<p>PLANIFICACION. los niños expresan que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN.- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupos y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>EJECUCION O DESARROLLO.- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación.</p> <p>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</p> <p>ORDEN.- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p>SOCIALIZACION.- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p>REPRESENTACION.- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Normas de juego</p> <p>Sectores del aula</p> <p>Ficha de observación</p>	60min

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Material	tiempo			
Inicio	Problematización	Al ingresar al aula los niños encuentran una caja conteniendo una fotografía, una ropa, o un juguete de ellos cuando eran bebés.(previa coordinación con los Papas)	Imágenes niños juguetes	60min			
	Saberes Previos	¿Qué observan? ¿Qué habrá en la caja? ¿Cuántas fotografías hay? ¿De quién son los juguetes?	caja				
	Propósito	Comparte hechos importantes de su historia familiar.					
	Motivación	Escucha con atención una canción de cuna(VIDEO) <i>Arrorró mi niño</i> <i>arrorró mi sol</i> <i>Este niño es mío</i> <i>arrorró pedazo</i> <i>De mi corazón</i>	Dinámica Niños				
Desarrollo	Desarrollo, gestión y Acompañamiento	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIA. Juego “CAJA DE SORPRESAS”(juego social)</p> <p>Creamos un ambiente de expectativa y les mostramos Una caja grande debidamente decorada. Sacamos de ella una a una la fotografía, ropa y juguetes de cuando eran bebés, ¿Qué es esto? ¿Para que servirá? ¿De quién será?¿Lo podemos usar ahora?¿Porque si y ¿Por qué no?</p> <p>-DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Organizados en grupo comparten sus fotografías que trajeron de cuando eran unos bebés y dialogan entre ellos, nos acercamos a los grupos y preguntamos ¿Qué les gustaba comer? ¿Conque jugaban? ¿Cómo era el tamaño de su cuerpo?</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES</p> <p>Escribimos en un cuadro comparativo</p> <p>Lo que los niños nos dictan en relación a las preguntas ¿Cómo era antes? ¿Cómo soy ahora?</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">¿Cómo era antes</td> <td style="text-align: center;">¿Cómo soy ahora?</td> </tr> <tr> <td style="height: 30px;"></td> <td style="height: 30px;"></td> </tr> </table> <p>Mostramos diversos materiales para que representen lo que más les ha gustado de lo realizado</p>	¿Cómo era antes	¿Cómo soy ahora?			<p>Dialogo</p> <p>Niños</p> <p>Ropa de bebés</p>
¿Cómo era antes	¿Cómo soy ahora?						
Cierre	Evaluación	<p>Dialogamos acerca de la actividad realizada. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué dificultades tuvimos?</p> <p>En casa dialogan con sus papas de cuando éramos bebés y porque hemos crecido poco a poco.</p>	Dialogo				

Aseo – refrigerio – recreo – aseo (se invita a los niños y niñas a realizar su aseo: lavado de manos, uso de agua y jabón; oran y bendicen los alimentos, práctica de hábitos alimenticios y uso de basureros.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

Inicial 5 Años

Nombre: **“JUGAMOS CON EL VIENTO”**

Fecha: **Talar Alta, Lunes 28 de Enero del 2019**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS
Ciencia y Tecnología	. Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Problematiza situaciones para hacer indagación.	Hace preguntas que expresen su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos, que acontece en su ambiente, da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos.	LISTA DE COTEJO

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	Tiempo
Actividades de rutina	<i>Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos</i>	<i>Carteles</i>	
Juego Libres en los Sectores	<p>PLANIFICACION los niños expresan a que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN.- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupos y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>EJECUCION O DESARROLLO.- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación.</p> <p>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</p> <p>ORDEN.- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p>SOCIALIZACION.- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p>REPRESENTACION.- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<p><i>Dialogo</i></p> <p><i>Normas de juego</i></p> <p><i>Sectores del aula</i></p> <p><i>Ficha de observación</i></p>	60min

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Material	TIEMPO
Inicio	Problematización	Los niños cogen sus cojines y se ubican en asamblea, les comentamos que hoy muy temprano escuchamos por TV una noticia que alarmo a muchos y era que en una ciudad bastante lejana, una tarde cuando ya se escondía el sol, las nubes comenzaron a cubrir todo el cielo y aparecieron unos vientos fuertes, que movieron ventanas, hicieron volar los techos de las casas y hasta movieron los carros que estaban parados, todas las personas se encerraron en sus casas con mucho miedo.	Caja Hojas de planta	60 min.
	Saberes Previos	¿Que escuchamos por TV? ¿Cuándo se escondía el sol? ¿Quién cubría todo el cielo? ¿Que apareció? ¿Que ocasionó el viento?		
	Propósito	Los niños y niñas hacen preguntas que expresen su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos.	diálogo	
	Motivación	Salen al patio a realizar el juego :“ JUGANDO CON LAS COMETAS ” (juego social)	Hoja A4	
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p>OBSERVAR DETECAR EL PROBLEMA. Invitamos a los niños y abrimos un espacio de comentarios y experiencias que han vivido los niños en el juego de las cometas,</p> <p>FORMULA HIPOTESIS.- ¿Qué necesitan las cometas para poder volar? ¿El viento podrá ser nuestro amigo. ¿Podríamos jugar con él?</p> <p>RECOLECTA INFORMACION.- Presentamos imágenes y les explicamos lo que es el viento y los beneficios que nos proporciona</p> <p>EXPERIMENTACION.- Les invitamos a elaborar un juguete (molinete) que se mueve solo con el viento, ponemos a su disposición diversos materiales que necesiten para elabora el juguete.</p> <p>VERBALIZA. Los niños exponen su trabajo realizado ante sus compañeros.</p> <p>CONCLUSIONES. Los niños responden a interrogantes ¿Qué podemos hacer con el molinete?</p>	Papelote, plumones	
Cierre	Evaluación	Dialogamos acerca de la actividad realizada ¿Qué elaboraron hoy? ¿Cómo lo elaboraron? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué sirve el viento? ¿Con quiénes lo vas a compartir lo que has aprendido hoy?	Diálogo	

Aseo – Refrigerio – Recreo – Aseo (se invita a los niños y niñas a realizar su aseo: lavado de manos, uso de agua y jabón; oran y bendicen los alimentos, práctica de hábitos alimenticios y uso de basureros. 50 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5

NOMBRE: ¡ME MUEVO CON MUCHO RITMO!

INICIAL: 5 AÑOS

FECHA: Miércoles 30 de Enero 2019

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS
Personal Social	<i>Construye su identidad</i>	- <i>Se valora a si mismo</i> - <i>Autorregula sus emociones</i>	- Expresa sus emociones, utilizando gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan - Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo, o preocupación.	<i>Lista de cotejo</i>

DESARROLLO E LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	Tiempo
Actividades de rutina	<i>Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos</i>	<i>Carteles</i>	
Juego Libres en los Sectores	<p>PLANIFICACION los niños expresan a que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN.- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupos y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>EJECUCION O DESARROLLO.- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación.</p> <p>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</p> <p>ORDEN.- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p>SOCIALIZACION.- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p>REPRESENTACION.- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<i>Dialogo</i> <i>Normas de juego</i> <i>Sectores del aula</i> <i>Ficha de observación</i>	<i>60min</i>

SECUENCIA METODOLÓGICA

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	Problematización:	Recibimos a los niños y niñas con música de diferentes géneros, se ubican en semicírculo para dialogar.	Grabadora	60 min
	Saberes previos:	Responden interrogantes ¿Qué están escuchando? ¿En dónde lo han escuchado? ¿Saben cómo se baila? ¿Quién baila en casa esta música? ¿Les gusta bailar? ¿Qué música les gusta? ¿Les gustaría aprender a bailar los diferentes tipos de música?	Cd Dialogo	
	Propósito:	Los niños y niñas expresen sus emociones, utilizando gestos y movimientos corporales, reconociendo las emociones de los demás.		
	Motivación:	Jugamos “ BAILANDO CON EL GLOBO ”(Juego motor) Por parejas bailan sujetando un globo con la frente, Se va variando la zona del cuerpo con la que va a sujetarlo, el pecho, la espalda, las rodillas, etc.	Mantas	
Desarrollo	Desarrollo Gestión Y Acompañamiento	ANTES: Invitamos a los niños y niñas a escuchar la música elegida y les pedimos que se imaginen ¿Cómo bailarías esa música? DURANTE: <ul style="list-style-type: none"> • Una vez que lo han imaginado, los invitamos a bailar haciendo uso del material previsto: mantas, telas, periódicos, cintas, otros. • Los animamos a crear distintos movimientos y a disfrutar del ritmo de la música de manera espontánea, sin darles indicaciones o que copien lo que hacemos • . Mientras los niños y niñas bailan nos acercamos a cada uno para hacerles recordar las normas de cortesillas sencillas y cotidianas que debemos practicar durante el baile así como decirles en voz alta sus descubrimientos y las creaciones de su danza • Mientras los niños bailan, estamos atentas a sus comentarios acerca de la música, el baile o de lo que están representando con su cuerpo. DESPUÉS: Los invitamos a sentarnos formando un círculo para a comentar sus movimientos. Podemos preguntar: ¿alguien quiere contarnos que movimientos hizo, que materiales uso y que sintió al moverse al ritmo de la música? Les entregamos hojas de colores en la que podrán dibujar lo que más les gusto de lo que bailaron.	Telas Globos Periódicos Cintas Pañuelos Hojas de trabajo Lápiz Colores Borrador Diálogo	
Cierre	Evaluamos	¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo nos sentimos? En casa dialogan con sus papis sobre los diferentes bailes que hay e invitan a aprenderlos y practicarlos así mismo pone en práctica sus normas de cortesía sencillas y cotidianas.		

Aseo – Refrigerio – Recreo – Aseo (se invita a los niños y niñas a realizar su aseo: lavado de manos, uso de agua y jabón; oran y bendicen los alimentos, práctica de hábitos alimenticios y uso de basureros. 50 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 6

Inicial 5 Años

Nombre: “¿QUÉ SERÁ LO QUE DESCUBRA HOY?”

Fecha: Talara Alta, Viernes 01 de Febrero 2019.

Aprendizajes Esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS
COM	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses da cuenta de sus experiencias e interactúa con personas de su entorno familiar, escolar o local. - Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. 	Lista de cotejo

Momentos	Estrategias Metodológicas	Medios Y Materiales	Tiempo
Actividades de rutina	<i>Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos</i>	Carteles	
Juego Libres en los Sectores	<p>PLANIFICACION.- los niños expresan a que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN.- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupos y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>EJECUCION O DESARROLLO.- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación.</p> <p>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</p> <p>ORDEN.- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p>SOCIALIZACION.- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p>REPRESENTACION.- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Normas de juego</p> <p>Sectores del aula</p> <p>Ficha de observación</p>	60 min

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Material	TIEMPO
	Problematización	Al ingresar los niños y niñas encuentran una caja forrada con un orificio al costado.	Dialogo	60 MIN.
	Saberes Previos	¿Quién trajo esa caja? ¿Qué forma tiene? ¿Qué hay adentro? ¿Para que esta ese orificio?		
Inicio	Motivación	En el patio : Participamos de juegos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Proponemos escuchar los sonidos que hay a nuestro alrededor y que adivinen cual es el objeto, animal o persona que lo produce, invitamos también a percibir algunos olores e identificar de que se trata, si es un perfume, si es un alimento. 		
	Propósito	Los niños y niñas expresan sus necesidades, emociones o intereses interactuando con personas de su entorno.	Canción	
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p>ANTES:</p> <p>Nos preparamos para jugar ¿QUE SERA LO QUE DESCUBRA HOY? (juego social)</p> <p>Presentamos una caja de sorpresas e invitamos a observarla y tocarla para descubrir sus características, preguntamos ¿Por qué estará forrada de esa manera? ¿Para que servirá ese orificio del costado? ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? ¿Cómo podemos descubrir lo que hay dentro de la caja si está cerrada?</p> <p>DURANTE:</p> <p>Invitamos a que un niño se acerque e introduzca la mano una mano por el orificio, o ayudamos a descubrir lo que puede palpar preguntándole ¿Es suave? ¿A qué se parece? ¿Para qué nos puede servir? ¿Se mueve? ¿Registramos las respuestas en un papelógrafo, creamos expectativa y volvemos a preguntar; y que será? Leemos lo que escribimos y si el niño no responde preguntamos a todo el grupo ¿Qué será lo que toco nuestro compañero?, cuando la tenga un voluntario la dibuja en el recuadro correspondiente. Y así seguimos adivinando</p> <p>Es redonda, suavcita Y sirve para jugar Tiene una orejita y tomo Mi leche en el día</p> <p>DESPUES:</p> <p>Entregamos la hojas, los niños escuchan lo que lees leemos y luego dibujan donde corresponda las respuestas a las adivinanzas. Al terminar, forma un librito de adivinanzas, siguiendo las instrucciones que están ahí.</p>		
Cierre	Evaluación	Dialogamos acerca de la actividad realizada. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las podemos mejorar? ¿Por qué es importante las adivinanzas .Dialogan en casa con sus papis sobre el trabajo realizado en el aula?	Dialogo	

Aseo – Refrigerio – Recreo – Aseo (se invita a los niños y niñas a realizar su aseo: lavado de manos, uso de agua y jabón; oran y bendicen los alimentos, práctica de hábitos alimenticios y uso de basureros. 50 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

Inicial 5 Años

Nombre: **“JUGAMOS A MEDIR DISTANCIAS”**

Fecha: Talara Alta, lunes 04 de febrero 2019

Nombre: Nancy Rojas Prado

Aprendizajes Esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS
Comunicación	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	- Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas como “cerca de”” lejos de”.	Lista de cotejos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
Actividades de rutina	<i>Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos</i>	<i>Carteles</i>	
Juego Libres en los Sectores	<p>PLANIFICACION los niños expresan a que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN.- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupos y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>EJECUCION O DESARROLLO.- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación.</p> <p><i>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</i></p> <p>ORDEN.- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p>SOCIALIZACION.- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p>REPRESENTACION.- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<p><i>Dialogo</i></p> <p><i>Normas de juego</i></p> <p><i>Sectores del aula</i></p> <p><i>Ficha de observación</i></p>	60 min

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Material	Tiempo
Inicio	Problematización.	Al ingresar al aula los niños encuentran en el sector de construcción muchas bolsitas de colores con semillas dentro.	Dialogo	60 MIN.
	Saberes Previos	¿Qué observan? ¿Que habrá dentro de las bolsitas? ¿Cuantas hay? ¿Qué podemos hacer con esas bolsitas? ¿Qué color son?	Asamblea Dialogo	
	Propósito	Que los niños y niñas se ubiquen así mismos y ubiquen objetos en el espacio en el que se encuentran. Como "cerca de" "lejos de"	Papelote	
	Motivación	En el patio realizamos el juego "lanzando bolsitas" (juego motor) Lanza la bolsita hacia arriba, hacia un lado, hacia el otro lado, hacia abajo caminar con la bolsita encima de la cabeza, encima del hombro, etc.	Canción	
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA. JUGAREMOS A LANZAR BOLSITAS."MAS CERCA –MAS LEJOS"(juego motor)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Trazamos una línea que será el punto de partida y otro el punto de llegada. ➤ Se agrupan en parejas y cogen una bolsita conteniendo semillas <p>¿Qué podemos hacer con estas bolsitas? ¿Qué podemos hacer para estar en el punto de llegada</p> <p>TRAZAR UN PLAN Y RESUELVEN EL PROBLEMA.- Las parejas de niños y niñas cogen una bolsita para que ante una señal lancen libremente lo más lejos que puedan, se marcara hasta donde llegue la bolsita y así sabremos cual está más lejos, y cual está más cerca. . ¿Conque podemos medir el recorrido que hizo la bolsita para llegar hasta acá? ¿Tendrá la misma medida? Reforzamos algunos alcances sobre cómo se debe comparar las distancias, tomando en cuenta que la medida será mayor en las bolsitas que cayeron más lejos y menor en la que cayeron más cerca.</p> <p>EVALUACION DE RESULTADOS.-Explican con su propio lenguaje el criterio de comparar las distancias que utilizaron al realizar el juego. ¿Estás seguro de lo que hicieron? ¿Creen que el material que utilizaron les ayudó? ¿Por qué?¿Con que otro material podemos medir?</p>		
CIERRE	Evaluación	Dialogamos acerca de la actividad realizada. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las podemos mejorar? .Dialogan en casa con sus papis sobre el trabajo realizado en el aula.	Dialogo	

Aseo – Refrigerio – Recreo – Aseo (se invita a los niños y niñas a realizar su aseo: lavado de manos, uso de agua y jabón; oran y bendicen los alimentos, práctica de hábitos alimenticios y uso de basureros. 50 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

Inicial 5 Años

Nombre: ¿CUÁNTOS AÑOS TENGO?

Fecha: Talara Alta, MIÉRCOLES 06 de FEBRERO 2019

Aprendizajes Esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	❖ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Lista de cotejos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	Tiempo
Actividades de rutina	<i>Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos</i>	<i>Carteles</i>	
Juego Libres en los Sectores	<p>PLANIFICACIÓN.- los niños expresan a que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN.- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupos y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO.- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación.</p> <p><i>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</i></p> <p>ORDEN.- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p>SOCIALIZACIÓN.- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p>REPRESENTACIÓN.- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<i>Dialogo Normas de juego Sectores del aula Ficha de observación</i>	<i>60min</i>

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Material	Tiempo
Inicio	Problematización	Al ingresar al aula los niños y niñas observan que esta todo organizado como para celebrar una fiesta de cumpleaños.		60 MIN.
	Saberes Previos	¿Qué celebramos? ¿Qué día es hoy? ¿De quién es el cumpleaños?	Asamblea Diálogo	
	Propósito	Que los niños y niñas expresen en forma oral los números ordinales, en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar.	Hoja A3	
	Motivación	“JUGAMOS A CONTAR” (JUEGO SOCIAL) Formamos dos grupos de niños y jugamos a Simón dice ¿Quién me trae una chompa de mujer, ¡Quien me trae una zapatilla blanca?, ubicamos las prendas en una cesta por cada grupo, al final contamos juntos cada prenda y el que tenga más será el grupo ganador	Prendas de vestir	
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p>COMPRENDE EL PROBLEMA: Nos dirigimos al cartel del tiempo, verificamos que día es hoy, identificamos los días que cumplen años nuestros compañeros, diciendo sus nombres en coro y contamos cuantos amiguitos cumplen años. Nos sentamos en semicírculo y observamos la mesa donde están los bocaditos ¿Cuántos caramelos hay? ¿Cuántas tortas hay’?. Damos oportunidad diversa para que el niño cuente cada elemento que hay en la mesa., ubicamos a los cumpleaños en un lugar especial, entonamos canciones dedicados a ellos. Nos ubicamos en fila para darles muestra de cariño, contamos de uno en uno para ver cuántos niños y niñas hay. Escuchamos que suena la música y comenzamos a bailar con quien quiera.</p> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: A cada niño le damos un globo inflado. Les pedimos que jueguen libremente, en parejas expresan sus emociones: saltan, corren, soplan etc., luego hacemos conteo de globos, reconocemos sus características.</p> <p>REPRESENTACIÓN Les entregamos la ficha N°13 de la Pág. 121 del libro del MED donde dibujaran lo que les gusto de los momentos vividos. En las líneas de la parte derecha escribirán el día y los nombres de los niños que cumplieron años, puede ser con dibujos y en su nivel de escritura.</p> <p>FORMALIZACIÓN: exponen sus trabajos en forma libre y espontánea.</p> <p>REFLEXIÓN: ¿Qué han realizado el día de hoy? ¿Les fue fácil contar los elementos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué usaron? ¿Para qué me sirve lo que aprendí hoy en mi vida diaria?</p> <p>TRANSFERENCIA: se motivará a los niños y niñas para que en casa de cuenten los elementos de su entorno.</p>	Cartel del tiempo Golosinas torta Libro del MED	
Cierre	Evaluación	Dialogamos acerca de la actividad realizada. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué dificultades tuvieron? Dialogan en casa con sus papitos sobre el tema tratado de hoy	Diálogo	

Aseo – refrigerio – recreo – aseo (se invita a los niños y niñas a realizar su aseo: lavado de manos, uso de agua y jabón; oran y bendicen los alimentos, práctica de hábitos alimenticios y uso de basureros. 50 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 9

Inicial 5 Años

Nombre: **“LOS ANIMALES QUE VIVEN CERCA DE MÍ”**

Fecha: Talara Alta, Viernes 08 Febrero del 2019.

Nancy Rojas Prado

Aprendizajes Esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS
C y T	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<i>Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación</i>	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos que su ambiente, da a conocer lo que sabe y las ideas de lo que tiene acerca de ellos, plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.	<i>Lista de cotejo</i>

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
Actividades de rutina	<i>Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos</i>	<i>Carteles</i>	<i>10 min</i>
Juego Libres en los Sectores	<p><u>PLANIFICACIÓN.</u>- los niños expresan a que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p><u>ORGANIZACIÓN.</u>- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupos y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p><u>EJECUCIÓN O DESARROLLO.</u>- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación. <i>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</i></p> <p><u>ORDEN.</u>- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p><u>SOCIALIZACIÓN.</u>- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p><u>REPRESENTACIÓN.</u>- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<i>Dialogo Normas de juego Sectores del aula Ficha de observación</i>	<i>60 min</i>

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Material	Tiempo																			
Inicio	Problematización	Al ingresar al aula los niños encuentran fotografías, láminas de un animalito doméstico (típico de la comunidad).	Diálogo	60min																			
	Saberes Previos	¿Alguna vez han visto a este animalito? ¿Sabes que les gusta comer? ¿Qué Sonido creen que hace?, Ustedes, ¿Tienen algún animalito en su casa? ¿Cuál?	Diálogo																				
	Propósito	Hoy conocerán cómo son los animales a partir de la identificación de sus características externas	Papel sábana																				
	Motivación	Recibimos la visita de dos padres de familia que nos traerán unos animalitos que viven con ellos y que son sus mascotas.	Animalitos																				
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p>PROBLEMATIZA SITUACIONES</p> <p><i>Invitamos a los padres de familia a sentarse en el semicírculo formado por la asamblea, los Papas presentan a su mascota diciendo su nombre, sus características, como se desplazan ¿Dónde viven? como lo asean, lo alimentan que sienten por ella, permitimos que los niños se acerquen y acaricien a las mascotas, para decirnos lo que se siente por ellas, los niños interpretan sus gestos y movimientos corporales, hacemos preguntas que expresen su curiosidad.</i></p> <p>DISEÑA ESTRATEGIAS. Organizamos a los niños y niñas en cuatro grupos. Para ello, aplicamos la siguiente dinámica:” IMITEMOS A LOS ANIMALITOS”(juego social)</p> <p>Entregamos a cada niño o niña una tarjeta con la imagen de un animal (gallo, oveja, perro y gato) e indica que cuando demos tres palmadas, imiten el sonido y movimiento que hace el animal que les tocó en la tarjeta y, luego, se reúnan con todos los que estén haciendo el mismo sonido y movimiento. Ya formados los grupos, pide que se ubiquen en el lugar que se les asignara.</p> <p>GENERA Y REGISTRA DATOS DE LA INFORMACIÓN.</p> <p><i>Hacemos un listado de todo los animalitos que conocemos que viven cerca de nosotros</i></p> <table border="1" data-bbox="560 885 1500 1053"> <thead> <tr> <th>¿Qué animales conoces?</th> <th>¿Qué come?</th> <th>¿Dónde duerme?</th> <th>¿Qué sonido hace?</th> <th>¿Cómo está cubierto su cuerpo?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Le entregamos hojas de trabajo, donde cada niño dibujara a su mascota o animalito que le gustaría tener</p> <p>ANALIZA DATOS E INFORMACIÓN.-Motivamos a los niños a buscar información, en los libros y periódicos que están en la biblioteca del aula, relacionada a los animales que viven cerca.</p> <p>EVALÚA Y COMUNICA. <i>Comentamos sobre la importancia de cuidar a las mascotas, socializamos la información que ya tenemos y exponen sus trabajos, luego los colocamos en el Mural de mis trabajito</i></p>	¿Qué animales conoces?	¿Qué come?	¿Dónde duerme?	¿Qué sonido hace?	¿Cómo está cubierto su cuerpo?																<p>Dialogo</p> <p>Tarjetas</p> <p>Papelote plumón periódicos revistas</p>
¿Qué animales conoces?	¿Qué come?	¿Dónde duerme?	¿Qué sonido hace?	¿Cómo está cubierto su cuerpo?																			
CIERRE	Evaluación	<p><i>Dialogamos acerca de la actividad realizada. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo podemos mejorar? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</i></p> <p><i>Comparten en familia sobre el cuidado que debemos tener con sus mascotas,</i></p>	Dialogo																				

Aseo – refrigerio – recreo – aseo (se invita a los niños y niñas a realizar su aseo: lavado de manos, uso de agua y jabón; oran y bendicen los alimentos, práctica de hábitos alimenticios y uso de basureros. 50 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 10

Inicial 5 Años

Nombre: **"YO SOY"**

Fecha: Talara Alta, Lunes 11 de Febrero 2019.

Nombre: Nancy Rojas Prado

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS
P.S	Construye su identidad	<i>Se valora a si mismo</i>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones.	<i>Lista de cotejo</i>

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
Actividades de rutina	<i>Canción de saludo, oración verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticias del día, uso de los servicios higiénicos</i>	<i>Carteles</i>	
Juego Libres en los Sectores	<p>PLANIFICACIÓN.- los niños expresan a que, con que, con quien les interesaría jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN.- Los niños (as) organizan su juego, se distribuyen libremente en grupos y se ubican en el sector de su preferencia</p> <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO.- Los niños(as) juegan, la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica. Haciendo uso de su ficha de observación.</p> <p><i>Juegan libremente desarrollando su creatividad, expresando sus sentimientos y emociones.</i></p> <p>ORDEN.- A través de la canción, los niños guardan y ordenan el material en el sector que les corresponde.</p> <p>SOCIALIZACIÓN.- Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, como se sintieron y que paso durante el juego.</p> <p>REPRESENTACIÓN.- Invitar a los niños a representar gráficamente en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p>	<i>Dialogo Normas de juego Sectores del aula Ficha de observación</i>	<i>60min</i>

V. PROPUESTA METODOLÓGICA

La metodología utilizada en el presente Programa fue creativa e innovadora y centrada en el principio de ludicidad del nivel inicial, en ese sentido por cada una de las sesiones de aprendizaje se generaba un producto novedoso que demuestra el desempeño de los estudiantes. En cuanto a la caracterización de la ludicidad como principio básico de la educación inicial, en cada una de las sesiones siempre se desarrollaban dos juegos con los estudiantes para facilitar y asegurar el logro de los aprendizajes.

Como metodología específica en el marco del programa de intervención se utilizaron las estrategias lúdicas independientes de contenido (juego libre), así como las estrategias lúdicas dependientes de contenido (juegos cognitivos incluidos en los procesos pedagógicos y didácticos de la sesión de aprendizaje). En el primer caso, la hora del juego libre se trabajó en forma pauteada y vinculando tanto los materiales como la zonificación del aula al desempeño a desarrollar a posteriori con los estudiantes, además se siguió como secuencia lógica: planificación, organización, ejecución o desarrollo, orden, socialización y representación. En el segundo caso, el juego (cognitivo, social, motor o simbólico) se incluía como una estrategia de enseñanza y aprendizaje en los procesos pedagógicos o didácticos para facilitar el logro de la evidencia de aprendizaje y concretizar el desempeño de los estudiantes.

VI. EVALUACIÓN

La valoración del Programa se hizo teniendo en cuenta una doble dimensión: en el primer caso a partir del análisis del nivel de logro de los objetivos previstos, a fin de determinar su nivel de cumplimiento y, en el segundo caso la valoración de los aprendizajes, tanto a nivel de proceso en cada una de las sesiones de aprendizaje, como a nivel resultado con la administración de la Lista de Cotejo de Logros de aprendizaje como parte del postest.

Anexo N° 2

Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA)

I. INFORMACIÓN GENERAL

Institución Educativa	:	<input type="text"/>
Nivel	:	<input type="text"/>
Edad	:	<input type="text"/>
Evaluable	:	<input type="text"/>
Evaluable	:	<input type="text"/>
Fecha / Hora	:	<input type="text"/>
Escala	:	Todavía no lo hace = 0 Lo hace con ayuda = 1 Lo hace por sí solo = 2

II. OBJETIVO DEL INSTRUMENTO

El propósito del presente instrumento es recolectar información para *determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.*

III. INSTRUCCIONES

El evaluador debe marcar con un visto (✓) la presencia o ausencia de la conducta observada, según el ítem planteado, de acuerdo con las actuaciones o producciones del estudiante.

IV. INFORMACIÓN ESPECÍFICA

4.1. Logros de Aprendizaje en Personal Social

N°	Ítems	Todavía no lo hace	Lo hace con ayuda	Lo hace por sí solo
01	Menciona sus intereses y preferencias en forma <i>precisa y pertinente</i>			
02	Menciona sus características físicas y cualidades en forma <i>organizada y ordenada</i> .			
03	Participa en los <i>diferentes</i> tipos de juego libre en los sectores del aula.			
04	Participa en los <i>diferentes</i> juegos cognitivos de las sesiones de aprendizaje.			
05	Participa de <i>diferentes</i> acciones de la vida cotidiana, asumiendo <i>diversos</i> roles.			
06	Se reconoce como parte de un grupo (familia, aula, IE) y se <i>integra</i> al mismo.			
07	Realiza acciones de cuidado personal en forma <i>autónoma</i> : lavado de manos, etc.			
08	Trabaja en equipo con sus compañeros para el <i>logro</i> de las actividades asignadas.			
09	Expresa <i>adecuadamente</i> sus emociones con palabras, gestos y corporeidad.			
10	Regula sus emociones a partir de la <i>identificación</i> de las causas que lo originan.			
11	Menciona emociones identificadas en los demás, mostrando simpatía o desacuerdo.			

12	Comunica a los adultos las situaciones de riesgo o conflicto que suceden a su <i>alrededor</i> .			
13	Se desplaza con seguridad en ambientes abiertos y cerrados, <i>identificando</i> límites.			
14	Recurre a los adultos en busca de compañía o consuelo cuando se siente en peligro.			
15	Se integra con adultos de su entorno y con sus compañeros en actividades del aula.			
16	Se pone de acuerdo con su equipo para <i>elegir</i> un juego y las reglas del mismo.			
17	Comparte en forma <i>precisa y ordenada</i> los datos y costumbres de su familia.			
18	Escucha con <i>atención</i> los datos y costumbres de las familias de sus compañeros.			
19	Participa <i>colectivamente</i> de los acuerdos de convivencia, basados en el respeto mutuo.			
20	Se comporta <i>permanentemente</i> , según los acuerdos de convivencia asumidos.			
21	Cumple con las responsabilidades de su aula, respecto al orden y la limpieza.			
22	Colabora con el cuidado de recursos, materiales y espacios en su aula e IE.			

4.2. Logros de Aprendizaje en Comunicación

Nº	Ítems	Todavía no lo hace	Lo hace con ayuda	Lo hace por sí solo
23	Expresa con <i>claridad</i> necesidades, emociones, intereses y experiencias cotidianas.			
24	Usa palabras de uso frecuente y lenguaje no verbal (miradas, gestos y corporeidad).			
25	Expresa con <i>orden</i> sus ideas en torno a un tema, aunque a veces se salga de este.			
26	Participa <i>espontáneamente</i> en diálogos con sus compañeros y los adultos.			
27	Escucha con <i>atención</i> cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos orales.			
28	Espera su turno para hablar y escucha con <i>atención</i> mientras su interlocutor habla.			
29	Hace preguntas y emite respuestas <i>coherentemente</i> sobre lo que le interesa saber.			
30	Menciona <i>algunos</i> hechos, lugares, nombre de personas y personajes de relatos orales.			
31	Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos.			
32	Explica las relaciones de causa-efecto de los textos orales que escucha de su maestra.			
33	Describe <i>oralmente</i> características de personas, personajes, animales, objetos y sucesos.			
34	Dice lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones cotidianas.			
35	Distingue las características de personas, personajes, animales, etc. en ilustraciones.			
36	Distingue algunas palabras conocidas por él (su nombre o el de sus compañeros).			
37	Reconoce palabras que parecen <i>frecuentemente</i> en cuentos, canciones, rimas, etc.			
38	Dice de qué tratará el texto, a partir de indicios: título, ilustraciones, palabras, etc.			
39	Dice cómo continuará o terminará el texto, según los hechos que observa o escucha.			
40	Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído, según intereses y experiencias.			
41	Escribe por iniciativa y a su manera lo que le interesa, según su nivel de escritura.			
42	Escribe textos sencillos, considerando a quién le escribirá y para qué lo escribirá.			
43	Utiliza trazos, grafismos, letras de izquierda a derecha para expresar ideas y emociones.			
44	Revisa el escrito que ha dictado, según lo que quiere comunicar a los demás.			
45	Explora en forma individual y/o grupal diversos materiales según necesidades e intereses.			
46	Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.			
47	Exhibe ideas de vivencias personales y del contexto, usando la expresión plástica.			
48	Presenta ideas de vivencias personales y del contexto, usando la expresión musical.			
49	Presenta ideas de vivencias personales y del contexto, usando la expresión teatral.			
50	Muestra ideas de vivencias personales y del contexto, usando la expresión corporal.			
51	Muestra sus creaciones, describiendo el proyecto que ha creado.			
52	Observa las creaciones de sus compañeros, valorando sus proyectos.			

4.3. Logros de Aprendizaje en Matemática

Nº	Ítems	Todavía no lo hace	Lo hace con ayuda	Lo hace por sí solo
53	Compara y agrupa objetos de una colección, considerando <i>dos o más</i> criterios.			
54	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta cinco objetos.			
55	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.			
56	Usa expresiones que muestran su comprensión de cantidad: muchos, pocos, ninguno.			
57	Usa expresiones que muestran su comprensión de peso: "pesa más", "pesa menos".			
58	Usa expresiones que muestran su comprensión de tiempo: "ayer", "hoy", "mañana".			
59	Cuenta hasta 10 en situaciones cotidianas y empleando material concreto.			
60	Usa números ordinales hasta el 5º lugar para establecer la posición de un objeto o persona.			
61	Resuelve situaciones cotidianas en las que requiere juntar o agregar hasta cinco objetos.			
62	Resuelve situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta cinco objetos.			
63	Relaciona las formas de los objetos de su entorno con las formas geométricas que conoce.			
64	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas: "más largo", "más corto".			
65	Se ubica y ubica objetos en el espacio con expresiones: "cerca de", "lejos de", "al lado de".			
66	Establece relaciones: "hacia delante", "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado".			
67	Expresa en forma gráfica relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.			
68	Resuelve una situación cotidiana de ubicación y desplazamiento en el espacio.			

4.4. Logros de Aprendizaje en Ciencia y Tecnología

Nº	Ítems	Todavía no lo hace	Lo hace con ayuda	Lo hace por sí solo
69	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que ocurre en su ambiente, dando a conocer sus nociones previas.			
70	Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.			
71	Propone acciones y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés a fin de resolver el problema planteado.			
72	Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos y establece relaciones a través de la observación y experimentación.			
73	Describe las características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en la apariencia física de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos observados.			
74	Registra la información de las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos, según su nivel de escritura (fotos, dibujos, modelado, etc.)			
75	Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información obtenida y participa en la construcción de las conclusiones.			
76	Comunica según su nivel de escritura (oral, gráfica, plástica, etc.) las acciones que realizó para obtener información, comparte sus resultados y lo que aprendió.			

FICHA TÉCNICA

- Nombre del Instrumento : Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).
- Tipo de Instrumento : Lista de Cotejo.
- Tipo de lista de cotejo : Centrada en la técnica de la observación.
- Tipo de ítems : Cerrados (politómicos: de intensidad).
- Validación del Instrumento : Para ver la objetividad, precisión, veracidad y autenticidad del instrumento; es decir, medir lo que se debe medir; se hizo:
- Validez de contenido, mediante la coherencia entre competencias, capacidades e ítems (matriz de consistencia del instrumento).
 - Validez de criterio, relacionando el instrumento con test de índole estandarizado.
 - Validez de constructo, a través de la relación del instrumento con teorías o esquemas teóricos.
- La validez técnica (contenido, criterio y constructo) descritas anteriormente se operativizó mediante juicio de expertos.
- Validez operativa (Juicio de Expertos): El presente instrumento de investigación fue validado por 3 expertos del ámbito regional (Piura), asignándole una valoración de "MUY BUENA".
- Confiabilidad : - Un instrumento es confiable cuando las mediciones hechas no varían significativamente, ni en el tiempo, ni por el aplicador.
- La confiabilidad se hizo mediante la Prueba Piloto al 20% de una población de 47 estudiantes de 5 años del Nivel Inicial, la cual, como resultado del procesamiento dio un coeficiente de confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach de 0,72, el cual, con la tabla de interpretación implica una excelente confiabilidad.
 - La interpretación de la confiabilidad se hizo mediante la tabla de Kuder Richardson, cuya escala es la siguiente:
 - 0,53 a menos = nula confiabilidad.
 - 0,54 a 0,59 = baja confiabilidad.
 - 0,60 a 0,65 = confiable.
 - 0,66 a 0,71 = muy confiable.
 - 0,72 a 0,99 = excelente confiabilidad.
 - 1,00 = perfecta confiabilidad.

Autora : Br. ROJAS PRADO DE LLACTA, Nancy Elisa.

Administración : Individual – colectiva.

Informantes (Prueba Piloto) : Estudiantes de una IE de Talara.

Lugar de Aplicación : Talara, Piura.

Duración : 90 minutos.

Escala (Intervalo) : Total = 152 puntos.

Logros de Aprendizaje - 115 - 152. Logro Destacado.

- 77 - 114. Logro Previsto.

- 39 - 76. En Proceso.

- 00 - 38. En Inicio.

Escala (Intervalo) : Total = 44 puntos.

Logros de aprendizaje de - 34 - 44. Logro Destacado.

Personal Social - 23 - 33. Logro Previsto.

- 12 - 22. En Proceso.

- 00 - 11. En Inicio.

Escala (Intervalo) : Total = 60 puntos.

Logros de aprendizaje de - 46 - 60. Logro Destacado.

Comunicación - 31 - 45. Logro Previsto.

- 16 - 30. En Proceso.

- 00 - 15. En Inicio.

Escala (Intervalo) : Total = 32 puntos.

Logros de aprendizaje de - 25 - 32. Logro Destacado.

Matemática - 17 - 24. Logro Previsto.

- 09 - 16. En Proceso.

- 00 - 08. En Inicio.

Escala (Intervalo) : Total = 44 puntos.

Logros de aprendizaje de - 13 - 16. Logro Destacado.

Ciencia y Tecnología - 09 - 12. Logro Previsto.

- 05 - 08. En Proceso.

- 00 - 04. En Inicio.

Materiales por Utilizar	: - Hoja impresa con reactivos. - Lapicero. - Corrector.
Objeto de Evaluación	: Logros de aprendizaje.
Aspectos por Evaluar.	: - Logros de aprendizaje de Personal Social. - Logros de aprendizaje de Comunicación. - Logros de aprendizaje de Matemática. - Logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología.
Descripción	: Este instrumento, cuenta con un total de 76 ítems que tienen como propósito medir los desempeños y competencias de los estudiantes de 5 años del Nivel Inicial en las principales áreas del Currículo Nacional de la Educación Básica, de acuerdo con los Estándares de Aprendizaje del ciclo respectivo. Los ítems tienen como punto de partida los desempeños del currículo nacional y contiene preguntas cerradas.

Anexo N° 3: Validación de instrumento y programa



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la Tesis: Programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de Respuesta			Criterios de Evaluación								Observación y/o Recomendaciones	
				Todavía no lo hace	Lo hace con ayuda	Lo hace por sí solo	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta			
							Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No		
Logro de aprendizaje. Hace referencia a las metas conceptuales y/o procedimentales establecidas en cada área curricular; es decir, concordante con lafrancesco (2005), “se refieren a las competencias, las capacidades y los saberes que deben desarrollar y adquirir los educandos” (p. 134).	Logros de aprendizaje en Personal Social	Construcción de la identidad.	01. Menciona sus intereses y preferencias en forma <i>precisa y pertinente</i> .				✓		✓		✓		✓			
			02. Menciona sus características físicas y cualidades en forma <i>organizada y ordenada</i> .				✓		✓		✓		✓			
			03. Participa en los <i>diferentes</i> tipos de juego libre en los sectores del aula.				✓		✓		✓		✓			
			04. Participa en los <i>diferentes</i> juegos cognitivos de las sesiones de aprendizaje.				✓		✓		✓		✓			
			05. Participa de <i>diferentes</i> acciones de la vida cotidiana, asumiendo <i>diversos</i> roles.				✓		✓		✓		✓			
			06. Se reconoce como parte de un grupo (familia, aula, IE) y se <i>integra</i> al mismo.				✓		✓		✓		✓			
			07. Realiza acciones de cuidado personal en forma <i>autónoma</i> : lavado de manos, etc.				✓		✓		✓		✓			
			08. Trabaja en equipo con sus compañeros para el <i>logro</i> de las actividades asignadas.				✓		✓		✓		✓			

			09. Expresa <i>adecuadamente</i> sus emociones con palabras, gestos y corporeidad.				✓		✓		✓		✓		
			10. Regula sus emociones a partir de la <i>identificación</i> de las causas que lo originan.				✓		✓		✓		✓		
			11. Menciona emociones identificadas en los demás, mostrando simpatía o desacuerdo.				✓		✓		✓		✓		
			12. Comunica a los adultos las situaciones de riesgo o conflicto que suceden a su <i>alrededor</i> .				✓		✓		✓		✓		
			13. Se desplaza con seguridad en ambientes abiertos y cerrados, <i>identificando</i> límites.				✓		✓		✓		✓		
			14. Recurre a los adultos en busca de compañía o consuelo cuando se siente en peligro.				✓		✓		✓		✓		
		Participación en la convivencia de aula.	15. Se integra con adultos de su entorno y con sus compañeros en actividades del aula.				✓		✓		✓		✓		
			16. Se pone de acuerdo con su equipo para <i>elegir</i> un juego y las reglas del mismo.				✓		✓		✓		✓		
			17. Comparte en forma <i>precisa</i> y <i>ordenada</i> los datos y costumbres de su familia.				✓		✓		✓		✓		
			18. Escucha con <i>atención</i> los datos y costumbres de las familias de sus compañeros.				✓		✓		✓		✓		
			19. Participa <i>colectivamente</i> de los acuerdos de convivencia, basados en el respeto mutuo.				✓		✓		✓		✓		
			20. Se comporta <i>permanentemente</i> , según los acuerdos de convivencia asumidos.				✓		✓		✓		✓		
			21. Cumple con las responsabilidades de su aula, respecto al orden y la limpieza.				✓		✓		✓		✓		
			22. Colabora con el cuidado de recursos, materiales y espacios en su aula e IE.				✓		✓		✓		✓		

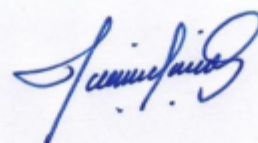
Logros de aprendizaje en Comunicación	Expresión oral	23. Expresa con <i>claridad</i> necesidades, emociones, intereses y experiencias cotidianas.				✓		✓		✓		✓	
		24. Usa palabras de uso frecuente y lenguaje no verbal (miradas, gestos y corporeidad).				✓		✓		✓		✓	
		25. Expresa con <i>orden</i> sus ideas en torno a un tema, aunque a veces se salga de este.				✓		✓		✓		✓	
		26. Participa <i>espontáneamente</i> en diálogos con sus compañeros y los adultos.				✓		✓		✓		✓	
		27. Escucha con <i>atención</i> cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos orales.				✓		✓		✓		✓	
		28. Espera su turno para hablar y escucha con <i>atención</i> mientras su interlocutor habla.				✓		✓		✓		✓	
		29. Hace preguntas y emite respuestas <i>coherentemente</i> sobre lo que le interesa saber.				✓		✓		✓		✓	
		30. Menciona <i>algunos</i> hechos, lugares, nombre de personas y personajes de relatos orales.				✓		✓		✓		✓	
		31. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos.				✓		✓		✓		✓	
		32. Explica las relaciones de causa-efecto de los textos orales que escucha de su maestra.				✓		✓		✓		✓	
		33. Describe <i>oralmente</i> características de personas, personajes, animales, objetos y sucesos.				✓		✓		✓		✓	
		34. Dice lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones cotidianas.				✓		✓		✓		✓	

	Animación lectora	35. Distingue las características de personas, personajes, animales, etc. en ilustraciones.				✓		✓		✓		✓		
		36. Distingue algunas palabras conocidas por él (su nombre o el de sus compañeros).				✓		✓		✓		✓		
		37. Reconoce palabras que parecen <i>frecuentemente</i> en cuentos, canciones, rimas, etc.				✓		✓		✓		✓		
		38. Dice de qué tratará el texto, a partir de indicios: título, ilustraciones, palabras, etc.				✓		✓		✓		✓		
		39. Dice cómo continuará o terminará el texto, según los hechos que observa o escucha.				✓		✓		✓		✓		
		40. Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído, según intereses y experiencias.				✓		✓		✓		✓		
	Producción textual	41. Escribe por iniciativa y a su manera lo que le interesa, según su nivel de escritura.				✓		✓		✓		✓		
		42. Escribe textos sencillos, considerando a quién le escribirá y para qué lo escribirá.				✓		✓		✓		✓		
		43. Utiliza trazos, grafismos, letras de izquierda a derecha para expresar ideas y emociones.				✓		✓		✓		✓		
		44. Revisa el escrito que ha dictado, según lo que quiere comunicar a los demás.				✓		✓		✓		✓		
	Expresión artística	45. Explora en forma individual y/o grupal diversos materiales según necesidades e intereses.				✓		✓		✓		✓		
		46. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				✓		✓		✓		✓		
		47. Exhibe ideas de vivencias personales y del contexto, usando la expresión plástica.				✓		✓		✓		✓		

			48. Presenta ideas de vivencias personales y del contexto, usando la expresión musical.				✓		✓		✓		✓		
			49. Presenta ideas de vivencias personales y del contexto, usando la expresión teatral.				✓		✓		✓		✓		
			50. Muestra ideas de vivencias personales y del contexto, usando la expresión corporal.				✓		✓		✓		✓		
			51. Muestra sus creaciones, describiendo el proyecto que ha creado.				✓		✓		✓		✓		
			52. Observa las creaciones de sus compañeros, valorando sus proyectos.				✓		✓		✓		✓		
Logros de aprendizaje en Matemática	Resolución de problemas de cantidad.		53. Compara y agrupa objetos de una colección, considerando <i>dos o más</i> criterios.				✓		✓		✓		✓		
			54. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta cinco objetos.				✓		✓		✓		✓		
			55. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.				✓		✓		✓		✓		
			56. Usa expresiones que muestran su comprensión de cantidad: muchos, pocos, ninguno.				✓		✓		✓		✓		
			57. Usa expresiones que muestran su comprensión de peso: "pesa más", "pesa menos".				✓		✓		✓		✓		
			58. Usa expresiones que muestran su comprensión de tiempo: "ayer", "hoy", "mañana".				✓		✓		✓		✓		
			59. Cuenta hasta 10 en situaciones cotidianas y empleando material concreto.				✓		✓		✓		✓		
			60. Usa números ordinales hasta el 5º lugar para establecer la posición de un objeto o persona.				✓		✓		✓		✓		

	Resolución problema de forma y localización.	61. Resuelve situaciones cotidianas en las que requiere juntar o agregar hasta cinco objetos.				✓		✓		✓		✓			
		62. Resuelve situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta cinco objetos.				✓		✓		✓		✓			
		63. Relaciona las formas de los objetos de su entorno con las formas geométricas que conoce.				✓		✓		✓		✓			
		64. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas: "más largo", "más corto".				✓		✓		✓		✓			
		65. Se ubica y ubica objetos en el espacio con expresiones: "cerca de", "lejos de", "al lado de".				✓		✓		✓		✓			
		66. Establece relaciones: "hacia delante", "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado".				✓		✓		✓		✓			
		67. Expresa en forma gráfica relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.				✓		✓		✓		✓			
		68. Resuelve una situación cotidiana de ubicación y desplazamiento en el espacio.				✓		✓		✓		✓			
	Logros de aprendizaje en Ciencia y Tecnología	Indagación mediante métodos científicos.	69. Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que ocurre en su ambiente, dando a conocer sus nociones previas.				✓		✓		✓		✓		
			70. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.				✓		✓		✓		✓		
			71. Propone acciones y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés a fin de resolver el problema planteado.				✓		✓		✓		✓		

			72. Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos y establece relaciones a través de la observación y experimentación.				✓		✓		✓		✓		
			73. Describe las características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en la apariencia física de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos observados.				✓		✓		✓		✓		
			74. Registra la información de las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos, según su nivel de escritura (fotos, dibujos, modelado, etc.).				✓		✓		✓		✓		
			75. Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información obtenida y participa en la construcción de las conclusiones.				✓		✓		✓		✓		
			76. Comunica según su nivel de escritura (oral, gráfica, plástica, etc.) las acciones que realizó para obtener información, comparte sus resultados y lo que aprendió.				✓		✓		✓		✓		

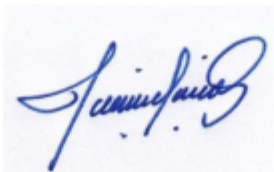


FIRMA DE LA EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- Nombre del Instrumento** : Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).
- Objetivo** : Valorar las competencias y los desempeños de los estudiantes de 5 años del nivel inicial en las áreas de Personal Social, Comunicación, Matemática, Ciencia y Tecnología, concordante con el Currículo Nacional de Educación Básica en el marco del diseño e implantación del Programa de Estrategias Lúdicas.
- Dirigido a** : Estudiantes de 5 años del Nivel Inicial.
- Apellidos y Nombres del Evaluador** : Dr. Castillo Patiño Luis Alberto.
- Grado Académico del Evaluador** : Doctor en Educación.
- Valoración** :

Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
X			



FIRMA DE LA EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE PROGRAMA

Título de la Tesis : Programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.

Nombre del Programa : “Jugando logro mis aprendizajes en el jardín”.

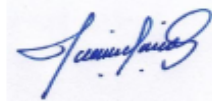
Nombres y Apellidos del Autor : Br. Nancy Elisa ROJAS PRADO DE LLACTA.

N°	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				Observaciones	
		0-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100		
1.	Denominación del programa: El título del programa posibilita entender y comprender el problema existente.																		✓				
2.	Problemática detectada: Describe claramente el problema y sus variables causales.																		✓				
3.	Fundamentación La fundamentación explica por qué es necesario realizar el programa.																		✓				
4.	Objetivo general: Están formulados con claridad y precisión.																	✓					
5.	Están escritos en verbo infinitivo y expresa la intención del investigador de resolver el problema planteado.																	✓					
6.	Contiene las unidades de análisis y las mismas variables del proyecto en estudio.																	✓					
7.	Objetivos específicos: Están escritos en verbo infinitivo.																	✓					
8.	Describe las acciones que dan cumplimiento al objetivo general.																	✓					
9.	Cobertura o población destinataria: Comprende la cantidad de beneficiados en términos de mínimo y máximo.																✓						

10.	<u>En cuanto a los agentes responsables</u> Precisa con objetividad al personal directo e indirecto que se beneficiará del programa.																		✓						
11.	<u>En cuanto a la organización del programa</u> Existe armonía lógica entre la conceptualización del programa y las expectativas de logro que persigue.																				✓				
12.	<u>En cuanto a los contenidos programáticos</u> Existe coherencia entre los contenidos, actividades y tiempo previstos para el logro del objetivo general.																				✓				
13.	<u>En cuanto a la estrategia</u> Precisa las acciones secuenciales a desarrollar																				✓				
14.	<u>En cuanto a la metodología</u> Expresa y detalla el posicionamiento teórico del programa.																				✓				
15.	<u>En cuanto los medios y materiales</u> Comprende la utilización de la logística y elementos físicos a utilizar.																					✓			
16.	<u>En cuanto a los criterios de evaluación</u> Enuncia de manera clara y comunicable el desarrollo educativo deseable al cual se debe llegar al finalizar el programa.																					✓			
17.	<u>En cuanto a la bibliografía</u> Específica siguiendo las normas APA la literatura utilizada para el desarrollo de las actividades que describe el programa.																				✓				
18.	<u>En cuanto al aspecto global</u> Existe armonía lógica entre la naturaleza del programa, objetivos y contenidos.																				✓				

Instrucciones: Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe el programa. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados. Adjuntar CV del profesional experto.

VALORACIÓN: MUY BUENA (71-80)



Firma del experto : _____

Post firma del experto : Dr. Luis Alberto Castillo Patiño.

Lugar y Fecha : Talara, 14 de enero de 2019.

Logros de aprendizaje en Matemática

Logros de aprendizaje en Ciencia y Tecnología

53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	Vigesimal	Subtotal	Categoría	09	70	71	72	73	74	75	76	Vigesimal	Subtotal	Categoría	Vigesimal	Total	Categoría
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7.5	12	En Proceso	0	1	0	0	0	1	1	1	5.0	4	En Inicio	8.1	69.0	En Proceso
1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6.3	10	En Proceso	2	2	1	1	1	0	0	0	8.8	7	En Proceso	10.6	82.0	Logro Previsto
2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0	0	0	1	10.6	17	Logro Previsto	2	2	1	1	1	1	1	1	12.5	10	Logro Previsto	10.1	77.0	Logro Previsto
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	5.6	9	En Proceso	0	0	0	1	0	0	0	0	1.3	1	En Inicio	7.0	53.0	En Proceso
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	2	2	2	2	2	11.3	18	Logro Previsto	1	1	0	0	1	1	0	0	5.0	4	En Inicio	8.9	75.0	En Proceso
1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7.5	12	En Proceso	1	1	1	0	0	0	1	1	6.3	5	En Proceso	8.3	71.0	En Proceso
0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	6.9	11	En Proceso	0	0	0	1	1	0	0	0	2.5	2	En Inicio	8.0	61.0	En Proceso
1	1	1	1	0	0	0	2	0	0	0	1	1	1	1	1	6.9	11	En Proceso	0	0	1	1	1	1	1	0	6.3	5	En Proceso	8.7	66.0	En Proceso
0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	2	2	2	1	1	6.1	13	En Proceso	0	0	0	1	0	0	0	0	1.3	1	En Inicio	8.1	69.0	En Proceso
2	2	1	1	1	1	1	2	0	0	0	1	1	1	0	0	8.5	14	En Proceso	0	0	0	1	1	1	1	1	6.3	5	En Proceso	7.6	58.0	En Proceso
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5.0	8	En Inicio	0	0	1	1	1	0	0	0	3.8	3	En Inicio	6.4	64.0	En Proceso
1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	2	1	8.1	13	En Proceso	0	0	0	1	1	0	0	0	2.5	2	En Inicio	7.5	57.0	En Proceso
0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	3.1	5	En Inicio	0	0	0	1	1	0	0	0	2.5	2	En Inicio	7.6	59.0	En Proceso
2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	2	1	10.0	16	En Proceso	0	1	1	1	0	1	1	0	6.3	5	En Proceso	11.3	86.0	Logro Previsto
2	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	2	2	1	1	1	8.5	14	En Proceso	0	0	1	1	0	0	0	0	2.5	2	En Inicio	8.2	62.0	En Proceso
1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7.5	12	En Proceso	0	1	0	0	0	1	0	1	3.8	3	En Inicio	10.5	80.0	Logro Previsto
1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	9.4	15	En Proceso	0	0	1	1	1	0	0	0	3.8	3	En Inicio	7.9	60.0	En Proceso
2	2	2	1	1	1	1	2	0	0	1	1	1	1	1	1	11.3	18	Logro Previsto	0	0	0	1	1	1	0	0	3.8	3	En Inicio	11.1	84.0	Logro Previsto
1	1	1	1	1	1	0	2	0	0	1	1	2	2	1	1	10.0	16	En Proceso	0	0	0	0	1	1	1	2	6.3	5	En Proceso	10.8	82.0	Logro Previsto
2	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	2	2	1	1	9.4	15	En Proceso	1	0	1	1	1	0	1	1	7.5	6	En Proceso	11.4	87.0	Logro Previsto
1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	2	1	1	7.5	12	En Proceso	0	1	1	1	0	0	1	2	7.5	6	En Proceso	8.0	61.0	En Proceso
1	2	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	2	1	1	1	8.1	13	En Proceso	1	1	1	1	2	0	0	1	8.5	7	En Proceso	8.7	74.0	En Proceso
1	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	2	0	0	2	9.4	15	En Proceso	1	0	0	1	0	0	1	1	5.0	4	En Inicio	8.8	67.0	En Proceso

6 6 3 0 0 0 0 5 0 0 0 2 7 7 4 3
 14 13 15 16 15 12 10 16 13 9 12 16 13 10 12 15
 3 4 5 7 8 11 13 2 10 14 11 3 3 6 7 5
23 23 23 23 23 23 23 23 23 23 23 23 23 23 23 23

2 2 0 0 1 0 0 2
 5 7 11 16 13 9 10 8
 16 14 12 5 9 14 13 13
23 23 23 23 23 23 23 23

11.3
 3.1
 7.5
 8.1
 2.0
 24.5

12.5
 1.3
 6.3
 5.2
 2.7
 52.8

11.4
 7.0
 9.1
 9.2
 1.4
 14.8

	F	%
Logro Destacado (25 - 32)	0	0.0
Logro Previsto (17 - 24)	3	13.0
En Proceso (09 - 16)	16	78.3
En Inicio (00 - 08)	2	8.7
Total	23	100.0

	F	%
Logro Destacado (13 - 16)	0	0.0
Logro Previsto (09 - 12)	1	4.3
En Proceso (05 - 08)	9	39.1
En Inicio (00 - 04)	13	56.5
Total	23	100.0

	F	%
Logro Destacado (115 - 152)	0	0.0
Logro Previsto (77 - 114)	7	30.4
En Proceso (39 - 76)	16	69.6
En Inicio (00 - 38)	0	0.0
Total	23	100.0

Anexo N° 5: Matriz de Consistencia

Título : Programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.							
Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Aspectos o Dimensiones	Indicadores	Fundamentación	Metodología
<p>Problema General ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018?</p> <p>Preguntas Específicas ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio?</p> <p>¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en los logros de aprendizaje de Comunicación en la muestra de estudio?</p> <p>¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis?</p> <p>¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología en la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres?</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.</p> <p>Objetivos Específicos Comprobar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio.</p> <p>Verificar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Comunicación en la muestra de estudio.</p> <p>Identificar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis.</p> <p>Evaluar la influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología en la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres.</p>	<p>Hipótesis General H_i: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.</p> <p>H₀: El programa de estrategias lúdicas no influye en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018.</p> <p>Hipótesis Específicas H₁: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Personal Social en la muestra de estudio.</p> <p>H₂: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Comunicación en la muestra de estudio.</p> <p>H₃: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Matemática en la unidad de análisis.</p> <p>H₄: El programa de estrategias lúdicas influye significativamente en los logros de aprendizaje de Ciencia y Tecnología en la IE N° 15512 Andrés Avelino Cáceres.</p>	Variable independiente Programa de estrategias lúdicas	Elaboración del Programa de estrategias lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño del programa de intervención. - Planificación de las sesiones de aprendizaje 	<p>Programa de estrategias lúdicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teorías de las estrategias lúdicas: Piaget y Groos - Definición y características de estrategias lúdicas. - Taxonomía de estrategias lúdicas. - Métodos lúdicos: Montessori, Reggio Emilia, Aucouturier y Waldorf. - Dimensiones del programa de estrategias lúdicas. <p>Logro de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teorías del aprendizaje: Ausubel y Vygotsky. - Definición de logro de aprendizaje. - Las competencias como logros de aprendizaje. - Dimensiones de los logros de aprendizaje. 	<p>Enfoque Cuantitativo</p> <p>Nivel Explicativo</p> <p>Tipo Aplicada</p> <p>Diseño Cuasi experimental.</p> <p>Población 117 niños</p> <p>Muestra GE: 23 niños GC: 24 niños.</p> <p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p> <p>Análisis de datos Estadística descriptiva: Tablas y gráficos Estadística inferencial paramétrica: T de Student</p>
				Ejecución del Programa de estrategias lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias lúdicas independientes de contenido. - Estrategias lúdicas dependientes de contenido. - Uso de materiales y recursos educativos. 		
				Evaluación del Programa de estrategias lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación del aprendizaje. - Evaluación del programa. 		
			Variable dependiente Logro de aprendizaje	Logros de aprendizaje en Personal Social	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción de la identidad. - Participación en la convivencia de aula. 		
		Logros de aprendizaje en Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral. - Animación lectora. - Producción textual. - Expresión artística. 				
		Logros de aprendizaje en Matemática	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problemas de cantidad. - Resolución problema de forma y localización. 				
		Logros de aprendizaje en Ciencia y Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Indagación mediante métodos científicos. 				

Anexo Nº 7: Evidencias



EN EL SECTOR DEL HOGAR, CON LAS NIÑAS DEL AULA DE 5 AÑOS



NARRANDO CUENTOS A LOS NIÑOS DE 5 AÑOS



AULAS AMPLIAS, CON ESPACIOS DE APRENDIZAJE ATRACTIVOS Y SECTORES IMPLEMENTADOS



JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES –EJECUCION O DESARROLLO DEL JUEGO



NIÑOS EN EL SECTOR DE CONSTRUCCION



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “JUGAMOS A MEDIR DISTANCIAS”



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “MI PERSONAJE FAVORITO”



SEGUIMIENTO DE LA DOCENTE EN EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES



SEGUIMIENTO EN EL SECTOR DE CONSTRUCCION



JUEGO SOCIAL-- EN EL SECTOR DEL HOGAR



SECUENCIA METODOLOGICA DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES: PLANIFICACION, LOS NIÑOS EXPRESAN A QUE LES GUSTARIA JUGAR, CON QUE JUGUETES DESEA HACERLO Y CON QUIEN LES INTERESARIA COMPARTIR ESE MOMENTO.



CLAUSURA DEL PROGRAMA CON LA PARTICIPACION DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, I.E 15512 "AAC" TALARA

Anexo Nº 8: Apéndice. Artículo Científico

1. **Título:** Estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años, nivel inicial.

2. **Autora:**

Br. ROJAS PRADO DE LLACTA, Nancy Elisa. nancyelisar@gmail.com

Universidad César Vallejo

3. **Resumen**

La finalidad de la presente investigación es determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años, nivel inicial; ello, bajo la premisa que el programa de estrategias lúdicas influye significativamente en el logro de aprendizaje de los estudiantes de la muestra de estudio. El estudio pertenece al enfoque de investigación cuantitativo, el tipo de investigación es aplicada, en un nivel explicativo, con un diseño cuasi experimental, donde se aplicó la estadística descriptiva e inferencial (T de Student) para el análisis de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje. Los resultados muestran que las estrategias lúdicas, influyen significativamente en los logros de aprendizaje; ello porque al aplicar la prueba de hipótesis, la probabilidad del grupo experimental es de 0,000, en tanto que la del grupo control es de 0,0621, concluyéndose que cuanto más se utilice las estrategias lúdicas independientes o dependientes de contenido, mejores serán los logros de aprendizaje obtenidos por los estudiantes.

4. **Palabras clave**

Estrategias lúdicas, juegos educativos y logros de aprendizaje.

5. **Abstract**

The purpose of this research is to determine the influence of play strategies on the achievement of learning in the 5-year-old students; This is based on the premise that the program of playful strategies significantly influences the learning achievement of the students in the study sample. The study belongs to the quantitative research approach, the type of research is applied, at an

explanatory level, with a quasi-experimental design, where descriptive and inferential statistics (Student's T) were applied for the analysis of the Achievement Checklist. Learning. The results show that playful strategies significantly influence learning achievements; This is because when applying the hypothesis test, the probability of the experimental group is 0.000, while that of the control group is 0.0621, concluding that the more the independent or content-dependent play strategies are used, the better the achievements of learning obtained by students.

6. Key words:

Playful strategies, educational games and learning achievements.

7. Introducción

La universalización de la educación inicial se ha convertido en el reto más trascendental de todos los sistemas educativos del planeta, la cual, no solo tiene relación con el acceso de los estudiantes al servicio educativo, sino sobre todo con la permanencia en el servicio y la calidad con que se brinda dicho servicio, a fin de lograr los aprendizajes esperados; en ese sentido resulta de vital importancia que las instituciones educativas que albergan a los estudiantes del nivel inicial se conviertan en espacios de aprendizaje atractivos para el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños, siendo necesario para ello, la aplicación de metodologías específicas del nivel inicial que sean concordantes con el interés del niño, como es el caso del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje.

En relación con lo anterior, la práctica pedagógica docente del nivel inicial con el propósito de contribuir en el proceso de universalización de la educación de dicho nivel y colmar las expectativas de las familias de los estudiantes, ha sesgado dicho proceso formativo hacia un excesivo academicismo, utilizando metodologías ajenas a los intereses de los estudiantes, donde los procesos de formación de hábitos, actitudes y habilidades que preparen al estudiante para la educación escolar o primaria, han sido sustituidas por intereses extremadamente cognitivos donde el reto del perfil de egreso del nivel inicial está centrado en que el estudiante aprenda a leer y escribir, lo cual contradice lo planteado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco] (2015), donde en la meta

4.2 del marco de acción de la Declaración de Incheon señala que la educación al 2030 debe “asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria” (p. 38).

En el ámbito nacional, si bien el juego libre constituye una forma de intervención metodológica en el nivel inicial, tal como lo señala el Ministerio de Educación (2017), cuando plantea como uno de los principios que orientan la educación inicial, el principio de juego libre, en el cual se precisa que “jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, (...), tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. (...) movilizar distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas” (p. 21); sin embargo, en la práctica pedagógica docente del nivel inicial, dicho principio no se concreta, exactamente, según el precepto conceptual, debido a tres razones fundamentales: el juego libre no siempre se materializa de acuerdo con la secuencia didáctica planteada a nivel sectorial, existe un limitado procesos de seguimiento a las acciones que realizan los estudiantes y las actividades que realizan los educandos se desvinculan totalmente de los propósitos previstos en las sesiones de aprendizaje a posteriori.

En relación a los logros de aprendizaje, como variable dependiente del presente estudio, a nivel institucional, dichos logros se centran en la enseñanza de contenidos, antes que en el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños, así como la formación de hábitos, actitudes y valores; en ese sentido, para las docentes del nivel inicial, resulta más importante que los estudiantes aprendan las vocales y/o consonantes con sus respectivas familias silábicas, antes que desarrollar habilidades de oralidad, expresión artística, gusto por la lectura y producción oral; también puede ser prioritario trabajar los numerales hasta la decena, antes que realizar situaciones de compra y venta, identificar formas en objetos de su ambiente o, desplazarse en forma adecuada en el aula; asimismo, puede ser vital la enseñanza de las partes del cuerpo, sin profundizar en la gestión de emociones de los estudiantes o en la convivencia armoniosa en el aula; e inclusive, podría ser más valioso enseñar las partes de las plantas, los animales salvajes y domésticos, dejándose de lado la curiosidad científica y el cuidado por el medio ambiente. Las casuísticas descritas

anteriormente, deja claro que los logros de aprendizaje del nivel inicial, se centran con mayor énfasis en la enseñanza de conocimientos y dejan de lado el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños, más si se parte del hecho que en el periodo escolar 2019, recién el nivel inicial implementará el novísimo Currículo Nacional de Educación Básica.

En relación con el estado de la cuestión del presente estudio Otero (2015), desarrolló una investigación titulada: *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao*, la cual presentó como tesis para optar el Grado Académico de Magíster en Ciencias de la Educación con mención en Didáctica de la Enseñanza de Educación Inicial en la Universidad Peruana Cayetano Heredia, donde concluye que, existe relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$, así como con la habilidad comunicativa de escuchar con un valor de $p < 0,05$ y, las habilidades comunicativas orales con un valor de $p < 0,05$; además como hallazgo complementario identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel desfavorable durante el momento de la planificación del juego libre en los sectores, por lo cual las situaciones de juego en los educandos se han hecho rutinarias y esquematizadas.

En cuanto al estado del arte, el fundamento teórico de la presente tesis radica en la Teoría del Juego como Preejercicio, planteada por Groos y la Teoría Cognoscitiva, defendida por Piaget, el primero señala que el juego es una forma de autoeducación y desarrollo en la vida posterior del niño y, el segundo, parafraseando a Gento y Sánchez (2010), acota que el juego desarrolla facultades cognitivas, de allí que se considere como una forma de aprender sobre los objetos y hechos. Desde una perspectiva conceptual, a decir de Herrero, *et al.* (2006), las estrategias lúdicas “son aquellas que ineludiblemente proporcionan al individuo placer y diversión, aunque ello no es incompatible con la seriedad con la que el niño se implica en ellas” (p. 293), en dicha definición anterior queda claro lo atractivo, afectivo y efectivo que resulta el trabajo con las estrategias lúdicas, ya sean independientes o dependientes de contenido, puesto que no solo son expectantes y motivadoras para el aprendizaje, sino que también aseguran la interacción positiva entre los estudiantes y entre el estudiante con la docente, además de garantizar los logros de aprendizaje en las

diferentes áreas curriculares, ello en virtud que atiende los intereses de los estudiantes al utilizar formas divertidas de aprender.

En cuanto a la variable logros de aprendizaje, la cual se fundamenta en la Teoría de Metas de Logro, propuesta por Dweck y colaboradores, así como la Teoría Sociocultural de Vygotsky, cabe resaltar que, conceptualmente; de acuerdo con lafrancesco (2005), “se refieren a las competencias, las capacidades y los saberes que deben desarrollar y adquirir los educandos” (p. 134), de allí que los logros de aprendizaje hacen referencia a las competencias, las capacidades y los desempeños que desarrollan y/o logran los estudiantes en cada una de las áreas curriculares, todo en el marco de un proceso de valoración formativa, en el cual el fin último de dicha valoración sea la mejora del aprendizaje escolar.

En relación al contexto, los estudios previos y la fundamentación teórica en el presente estudio se planteó la siguiente pregunta problema: ¿En qué medida el programa de estrategias lúdicas influye en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años del nivel inicial?, asumiendo como beneficios teóricos, la creación de una secuencia didáctico-metodológica para el diseño y desarrollo de sesiones de aprendizaje teniendo como principios la ludicidad y, como beneficio metodológico, la creación de una lista de cotejo de logros de aprendizaje, como instrumento estandarizado, así como el diseño del Programa de Estrategias Lúdicas “Aprendo jugando”, donde se aplica en forma focalizada y transversal las estrategias lúdicas independientes y dependientes de contenido. En relación con lo anterior se planteó como objetivo principal determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años del nivel inicial.

8. Metodología

La presente investigación se circunscribe en un enfoque cuantitativo, con un tipo de estudio aplicado y un diseño cuasi experimental, dicho diseño, según Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez (2014) “trabaja con grupos ya formados, no aleatorizados, por tanto su validez interna es pequeña porque no hay control sobre las variables extrañas” (p. 338). Se trabajó con una población de 117 estudiantes y una muestra de 47 educandos de 5 años “A” y “E” del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 15512 Andrés Avelino Cáceres, donde el primer grupo (5 años “A”) estuvo conformado por 12 varones y 11 mujeres (23 en total) y el segundo grupo (5 años “E”), lo conformaron 12 varones y 12 mujeres (24 en total).

Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA), la cual fue validada mediante el juicio de expertos del ámbito regional, asignándole una calificación Muy Buena; además el coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach fue de 0,72, lo cual, concordante con los parámetros de interpretación, implica una excelente confiabilidad del instrumento. En cuanto a los métodos de análisis de datos se trabajó con el análisis cuantitativo, concretamente, la estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) y la estadística inferencial paramétrica (*t de Student*), para la prueba de hipótesis.

9. Resultados

En la presente investigación se muestran los resultados generales del estudio, tanto a nivel de estadística descriptiva como a nivel de estadística inferencial.

Tabla N° 1

Logros de aprendizaje de los estudiantes, según niveles de desempeño, por grupo y tipo de test, 2019

Logros de aprendizaje de los estudiantes	Grupos							
	Experimental				Control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro Destacado (115 - 152)	0	0,0	11	47,8	0	0,0	0	0,0
Logro Previsto (77 - 114)	7	30,4	12	52,2	4	16,7	3	12,5
En Proceso (39 - 76)	16	69,6	0	0,0	17	70,8	20	83,3
En Inicio (00 - 38)	0	0,0	0	0,0	3	12,5	1	4,2
Total	23	100,0	23	100,0	24	100,0	24	100,0

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

Los resultados de la tabla N° 1 referente a logros de aprendizaje de los educandos, producto de la aplicación de la Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje, reflejan que las competencias, las capacidades y los desempeños fundamentales de las áreas fundamentales del Currículo Nacional de Educación Básica, no se encontraban lo suficientemente desarrolladas en los estudiantes del grupo experimental y el grupo control al momento de aplicar el pretest, situación que se justifica en el 69,63% de estudiantes del grupo experimental y en el 70,8% de educandos del grupo control

que se encuentran “en proceso”; no obstante, posterior a la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas diseñado e implantado por la investigadora, los resultados mejoran de manera significativa en el grupo experimental, puesto que, al aplicarse el postest, el 47,8% de educandos se ubican en “logro destacado”, mientras que en el grupo control, la tendencia fue estática debido a que ningún estudiante se ubica en “logro destacado”, por el contrario el 83,3% se encuentran “en proceso” de lograr los aprendizajes de las áreas fundamentales del currículo prescrito. La información previamente analizada permite enfatizar que el Programa de Estrategias Lúdicas, con base en el juego libre en los sectores, debidamente pauteado con sus procesos lógicos de planificación, organización, desarrollo, orden, socialización y representación; así como el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, incluido en los procesos pedagógicos y didácticos de las sesiones de aprendizaje y vinculado al juego libre; han sido herramientas eficientes para el desarrollo de las competencias, las capacidades y los desempeños en el área de Personal Social, Comunicación, Matemática, Ciencia y Tecnología; ello porque el juego es un principio y una estrategia altamente expectante en el nivel inicial.

Tabla N° 2

Influencia del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje de los estudiantes, según tipo de test, por estadígrafos y prueba estadística, 2019

Grupo	Tipo de Test	Estadígrafos		Medidas de Tendencia Central		
		Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Media	Comparación	
					Por Test	Por Grupos
Experimental	Pretest	7,0	11,4	9,2	+5,6	+5,4
	Posttest	12,5	17,2	14,8		
Control	Pretest	4,5	12,2	8,1	+0,2	
	Posttest	5,0	11,8	8,3		
		Criterios		Experimental	Control	
Prueba Estadística T de Student	Estadístico T			-21,8163	-1,9610	
	Grados de Libertad			22	23	
	p-valor			0,0000	0,0621	

Fuente: Lista de Cotejo de Logros de Aprendizaje (LICOLA).

En la tabla N° 2, la cual permite probar las hipótesis generales en el marco de la estadística inferencial paramétrica se encuentra que, el promedio en escala vigesimal del grupo experimental acrecentó en 5,6 puntos al transitar de 9,2 del pretest a 14,8 en el posttest; en tanto que, en el grupo control se observa incremento mínimo en el promedio de 0,2 puntos en escala vigesimal al pasar de 8,1 del pretest a 8,3 en el posttest; en forma complementaria, al realizarse la comparación de medias entre el grupo experimental y el grupo control, posterior a la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas se aprecia una puntuación favorable de 5,4 puntos para el primer grupo. Los hallazgos descritos anteladamente se corroboraron al aplicarse la prueba estadística “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, en la cual se obtiene un p-valor o probabilidad de error de 0,0000 para el grupo experimental y de 0,0621 para el grupo control, revelando un nivel de significancia altísimo en la probabilidad de acierto para el grupo experimental, lo que no ocurre con la misma intensidad en el grupo control, demostrándose de esta manera la eficiencia del Programa de intervención, con lo cual se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

10. Discusión

La información fáctica de la presente tesis en forma específica, cuando se hace referencia a la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias de personal social, concretamente en la emocionalidad y la socialización, son concordantes con los resultados del estudio realizado por Robles (2017), quien concluye sí existe asociación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes, hallándose el valor de significación de 0,043, lo cual es menor al 0,05; lo cual implica a decir de la investigadora que cuanto más estrategias lúdicas se desarrollen en las sesiones de aprendizaje, mejores niveles de socialización y convivencia se lograrán en los estudiantes.

Tanto los hallazgos de la presente investigación, como la información fáctica de los estudios previos son concordantes con los preceptos teóricos planteados por el Ministerio de Educación (2017), quien señala que el juego libre en los sectores como una estrategia independiente de contenido “tiene un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner

en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante” (p. 67); además, en la perspectiva de la investigadora, las estrategias lúdicas permiten que el estudiante asuma un rol activo en la interacción en el aula, deja salir su mundo interior; de allí que la ludicidad es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad, que constituye la primera competencia del área de personal social.

11. Conclusiones

Después de haber analizado los hallazgos en la presente investigación, ya sea mediante las frecuencias y los porcentajes de la estadística descriptiva, así como la estadística inferencial y, teniendo en cuenta el objetivo general de la investigación se concluye que existe influencia significativa del programa de estrategias lúdicas en los logros de aprendizaje en la IE 15512 Andrés Avelino Cáceres, demostrándose con el incremento de 5,6 puntos en el promedio del grupo experimental, el cual transitó de 9,2 del pretest a 14,8 en el postest, en tanto que, en el grupo testigo se observa incremento mínimo en el promedio de 0,2 puntos en escala vigesimal al pasar de 8,1 del pretest a 8,3 en el postest; del mismo modo al aplicar la “T de Student” para medias de dos muestras emparejadas, como prueba estadística, la probabilidad de error del grupo experimental es de 0,0000 y del grupo testigo es de 0,0621, lo cual indica diferencias significativas entre ambos grupos a nivel de estadística inferencial.

12. Referencias Bibliográficas

- Gento, S. y Sánchez, E. (2010). *Tratamiento educativo de la diversidad de personalidad, problemas de disciplina y desadaptación social*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Herrero, S., Merayo, L. A., Canao, F. J., Ibáñez, J. C., Sánchez, F., Martínez, A.,..., Martínez-Moya, A. (2006). *Psicólogo de la Xunta de Galicia. Volumen II*. Sevilla, España: Mad, S.L.
- lafrancesco, G. M. (2005). *Evaluación integral y del aprendizaje: Fundamentos y estrategias*. Bogotá, D.C., Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.


- Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadoras de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú: Autor.
- Ñaupas H., Mejía E., Novoa E., Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación científica y asesoramiento de tesis (2a ed.)*. Bogotá, Colombia: Xpress Estudio Gráfico y Digital S.A.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco] (2015). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción*. Paris, Francia: Autor.
- Otero, R. E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao* (Tesis de Maestría). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú.

**ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD
DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV**

Yo, **NOLBERTO ARNILDO LEYVA AGUILAR**, docente de la experiencia curricular de **ASESORÍA PARA LA ELABORACIÓN DE TESIS DE MAESTRÍA Y DOCTORADO**; y revisor del trabajo académico titulado: "Programa de estrategias lúdicas en el logro de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la I.E. No 15512 Andrés Avelino Cáceres, Talara – Piura, 2018", del estudiante, **Rojas Prado de Llacta, Nancy Elisa**, he constatado por medio del uso de la herramienta turnitin lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de 23 % , verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 1 julio 2019



Dr. Nolberto Leyva Aguilar

DNI: 19032390