

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POST GRADO

TESIS

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA EDUCATIVO LÚDICO
VIRTUAL BASADO EN LA PRÁCTICA DE VALORES Y SU
INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS
ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I.059
ANDRÉS BELLO DE PUEBLO LIBRE, 2009.**

**PARA OBTENER EL GRADO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

AUTORA:

Br. CATHERINE CORDOVA MOSCOL

ASESOR: Mg. JOSE THEODULO ESQUIVEL GRADOS

LIMA – PERÚ

2013

DEDICATORIA

A Raúl Antonio Rojas Ortega, por apoyarme a lograr mis metas gracias a su apoyo incondicional y su perseverancia.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios y la Virgen por darme la fortaleza necesaria para seguir adelante. A mi padre porque en donde este, él está pendiente de todos mis logros.

PRESENTACIÓN

Señores miembros de la Comisión de Revisión de Tesis

El presente trabajo busca dar a conocer los avances alcanzados en el proceso del trabajo de investigación denominado Programa lúdico basado en valores para mejorar el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de la IE 059 del Distrito de Pueblo Libre 2009, a través de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos

El estudio se realizó en el contexto de la educación Inicial dentro de la Educación Básica Regular de la Educación Peruana, en la cual los niños por sus características individuales y limitaciones no logran adaptarse a la vida diaria sino son estimulados, motivados a exteriorizar sus sentimientos, emociones, necesidades con apoyo de materiales y medios adecuados a través de la dedicación, paciencia y amor a estos niños se logra potencializar sus habilidades, destrezas y capacidades dando el inicio con el contacto físico y confianza, base primordial para que el estudiante en la mencionada institución educativa, desarrollen habilidades diferentes, conocedores de sus necesidades. Nuestro deseo es buscar estrategias adecuadas para lograr una mejor enseñanza aprendizaje para que pueda ser incluido posteriormente a la familia, escuela y sociedad brindándole la oportunidad de valerse por sí mismo.

El estudio se realizó en el enfoque cuantitativo por la particular condición de los integrantes de la muestra de estudio razón por la cual se adaptó un plan de experimentación con un solo grupo de trabajo realizando una primera observación a manera de test de respuesta de estímulo seguidamente aplicando el plan previsto para finalmente tomar la segunda observación sostenida para apreciar las diferencias de ambas aplicaciones del test.

LA AUTORA

RESUMEN

El Objetivo del presente estudio fue Determinar la influencia del Programa lúdico virtual basado en la práctica valores en el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de la institución educativa Nª 059 del Distrito de Pueblo Libre 2009, con el propósito de equiparar los acontecimientos de la sociedad que se caracteriza por profundos cambios en todos los ámbitos.

Ante ello la Educación Inicial, que tradicionalmente había sido segregada por el sistema educativo, se sitúa hoy en una nueva dimensión, deja de centrar la mirada en el déficit de los educandos para hacer énfasis en sus capacidades, necesidades y en las respuestas educativas, por ello en este estudio se trabajó con el tipo de estudio aplicada con diseño pre-experimental con un solo grupo dado su particularidad de la muestra a quienes se les aplicó un instrumento lista de cotejo con un conjunto de indicadores a manera de pretest y postest.

Las conclusiones indican que a mejor aplicación del Programa lúdico virtual basado en valores en el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de la institución educativa Nª 059 del Distrito de Pueblo Libre 2009, esto a raíz de la diferencia que existe entre el pretest y postest en los cuales se apreciaron la mejora de sus actividades de preparación de alimentos, limpieza fundamental de los espacios así como el orden y responsabilidad entre sus actuaciones individuales y sociales.

Palabras claves: Programa lúdico virtual basado en valores – aprendizaje colaborativo.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the influence of the program fun virtual value based on collaborative learning of children 5 years of the school N°059 of the District of Pueblo Libre in 2009 with the purpose of comparing the events of the company is characterized by profound changes in all areas, at this early education.

which traditionally had been secreted by the educational system is currently at a new dimension, no longer focus on the deficit view of students to emphasize their abilities, needs and educational responses, so in this study worked with the type of study applied to pre-experimental design with one group given their particular sample who filled out a checklist instrument with a set indicators by way of pretest and posttest.

The findings indicate that the better implementation of leisure-based virtual values in collaborative learning of children 5 years of the school N ° 1059 of the District of Pueblo Libre, 2009, that due to the difference between the pretest and posttest which were seen in the improvement of their food preparation activities, basic cleaning the sites and order and responsibility among its individual and social actions.

Keywords: virtual fun program based on values - collaborative learning

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo busca dar a conocer los avances alcanzados en la investigación titulada “influencia del Programa educativo lúdico virtual basado en valores en el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de la institución educativa N^o 059 del Distrito de Pueblo Libre 2009” para la cual se elaboró un plan didáctico como instrumento de gestión de aprendizaje. Si bien existen diversas formas de enseñanza, sin duda, el presente trabajo busca demostrar que la influencia del Programa lúdico virtual basado en valores como instrumento de aprendizaje es la que más se adecúa a las necesidades de los niños para aprender, y alcanzar así determinados objetivos que se enmarcan dentro de las expectativas de los familiares.

Como es entendible, los objetivos trazados para el accionar cotidiano de un niño con ausencia de los padres pueden ser considerados básicos para muchos, a simple vista, pero quienes tenemos una relación cotidiana con ellos, sabemos lo dificultoso que constituye la realización de ciertas acciones simples como barrer, limpiar o hacer una limonada. Es así, que la influencia del Programa lúdico virtual basado en la práctica de valores en el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de la institución educativa N^o 059 del Distrito de Pueblo Libre 2009 permite reforzar diariamente la aprehensión del conocimiento del educando, de esas acciones simples, que para ellos por su condición de niños con ausencia de padres son de gran dificultad. El trabajo permite además conocer la integración del niño dentro del hogar al poder desarrollar acciones que anteriormente no podía ejecutar, la inmensa carga familiar positiva que surge dentro del hogar por la realización de esas acciones. Asimismo, ayuda a conocer la predisposición en torno al niño de parte de estas familias, provenientes fundamentalmente con escasos recursos económicos.

La ejecución del Programa lúdico virtual basado en valores, en base a la muestra analizada, nos lleva a considerar que puede constituirse sin duda en

una herramienta de suma importancia para la enseñanza a ese tipo de Instituciones.

El presente estudio en su organización como informe presenta la siguiente estructura de desarrollo:

En el capítulo I Problema de investigación, articula los fundamentos encontrados en la necesidad de mejorar la adaptación de los niños a la vida social preparándose en las tareas básicas del mundo laboral, para ello se formularon los problemas en base a la operacionalización de variables, del mismo modo se precisó las justificaciones en mérito de los aportes que se presenta desde los resultados del estudio, esto se complementa con la descripción de las limitaciones encontradas, así como un conjunto de tesis citadas como referencias empíricas que dan sustento al trabajo culminando el capítulo con el sistema de objetivos propios de la investigación.

En el capítulo II Marco Teórico, se precisa los aportes teóricos del sistema educativo en educación Inicial, del mismo modo se describe la forma de aplicación del Programa lúdico virtual basado en valores en el aprendizaje colaborativo.

En el capítulo III se detalla el marco metodológico empleado, partiendo del sistema de hipótesis causal, así como asumiendo el tipo de investigación aplicada con un diseño pre-experimental con un solo grupo de trabajo por las características de la muestra de estudio, realizado bajo el enfoque cuantitativos se aplicaron los instrumentos un plan de experimentación y una lista de cotejo validado a juicio de expertos analizándose los datos mediante la estadística descriptiva y la prueba t para la demostración de hipótesis.

En el capítulo IV se establece los procedimientos de análisis de los resultados del pretest y posttest así como la contrastación de hipótesis para luego presentar la discusión de los resultados en base a los datos finales y los aportes de la teoría de los autores en función al marco teórico. Finalmente se

arriba a las conclusiones de las mismas se desprende las sugerencias a manera de aporte adjuntando al informe los anexos propios del estudio.

CONTENIDO

| | Página |
|---|-----------|
| Dedicatoria | ii |
| Agradecimiento | iii |
| Presentación | iv |
| Resumen | v |
| Abstract | vi |
| Introducción | vii |
| Índice | x |
| Índice de Tablas | xiii |
| Índice de Figuras | xiv |
| | |
| I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN | 15 |
| I.1. Planteamiento del problema | 16 |
| I.2. Formulación del problema | 19 |
| I.3. Justificación | 19 |
| I.4. Limitaciones | 21 |
| I.5. Antecedentes | 22 |
| I.6. Objetivos | 26 |
| 1.6.1. General | 26 |
| 1.6.2. Específicos | 26 |
| | |
| II. MARCO TEÓRICO | 27 |
| 2.1. Contexto y naturaleza de la Investigación | 28 |
| SUB CAPÍTULO I EDUCACIÓN Y CONTEXTO | |
| 2.1.1. La Educación en el Perú | 28 |
| 2.1.2. Contexto de Estudio | 31 |
| SUB CAPÍTULO II BASES TEORICAS DEL PROGRAMA EDUCATIVO LUDICO BASADO EN VALORES | |
| 2.2.1. Definición conceptual | 32 |
| 2.2.2. La educación en valor y el juego como medio de | |

| | |
|---|----|
| Aprendizaje | 32 |
| 2.2.3. El juego como medio de aprendizaje | 35 |
| 2.2.4. Educación Lúdico virtual | 36 |
| 2.2.5. Elementos que están presentes en los ambientes lúdicos | 38 |
| 2.2.6. El desarrollo Lúdico | 41 |
| 2.2.7. Clasificación de los juegos | 43 |
| 2.2.8. El aprendizaje Lúdico | 45 |
| 2.2.9. Lúdica como actitud docente | 49 |
| 2.2.10 Tipos de juegos en E- learning | 50 |
| 2.2.11 Juegos cooperativos | 51 |
| 2.2.12 El juego informático como pedagogía | 53 |
| 2.2.13 Valores formativos del juego | 56 |
| | |
| SUB CAPÍTULO III BASES TEORICAS DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO | |
| 2.3.1. Definición conceptual del aprendizaje colaborativo | 57 |
| 2.3.2. Ventajas del aprendizaje colaborativo | 60 |
| 2.3.3. Ambientes colaborativos soportados con tecnología | 63 |
| 2.3.4. Diferencia entre aprendizaje cooperativo y aprendizaje Colaborativo. | 64 |
| 2.3.5. Aprendizaje colaborativo frente al aprendizaje cooperativo | 66 |
| 2.3.6. Fundamentos pedagógicos del Aprendizaje colaborativo | 67 |
| 2.3.7. Dialogo como medio de aprendizaje | 72 |
| | |
| III. MARCO METODOLÓGICO | |
| 3.1. Hipótesis. | 78 |
| 3.1.1. Hipótesis General. | 78 |
| 3.2. Hipótesis Específicas. | 78 |
| 3.2. Variables. | |
| 3.2.1. Definición conceptual. | 78 |
| 3.2.2. Definición Operacional | 79 |
| 3.3. Metodología. | 80 |
| 3.3.1. Tipo de Investigación. | 80 |
| 3.3.2. Diseño de Investigación | 81 |

| | |
|--|------------|
| 3.4. Población y muestra. | 82 |
| 3.5. Métodos de la investigación. | 83 |
| 3.6. Técnicas e instrumentos de la investigación. | 84 |
| 3.7. Métodos de Análisis de los Datos. | 85 |
| 3.7.1. Técnicas de opinión de expertos | 84 |
| 3.7.2. Técnicas del software | 85 |
| 3.7.3 tratamiento estadístico e interpretación de Tablas | 86 |
| 3.7.3.1 Confiabilidad de Instrumentos | 86 |
| 3.7.3.2 Comunalidades | 87 |
| | |
| CAPÍTULO IV: RESULTADOS | 89 |
| 4.1. Descripción de los resultados. | 89 |
| 4.1.1. Contratación de Hipótesis | 97 |
| 4.2. Discusión de los resultados. | 105 |
| | |
| CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS. | 108 |
| Conclusiones | 109 |
| Sugerencias | 111 |
| | |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA | 112 |
| 6.1. Referencias bibliográfica | 112 |
| | |
| ANEXOS. | 117 |
| Anexo 1 Lista de Cotejo (INICIO Y FINAL) | 118 |
| Anexo 2 Unidad Didáctica: Modulo de aprendizaje | 119 |
| Anexo 3 Consolidado Lista de Cotejo pretest | 122 |
| Anexo 4 Consolidado Lista de Cotejo postest | 123 |
| Anexo 5 Puntaje pretest- postest D.1 | 124 |
| Anexo 6 Puntaje pretest- postest D.2 | 125 |
| Anexo 7 Puntaje pretest- postest D.3 | 126 |

Índice de tablas

| | | |
|----------|---|-----|
| Tabla 1 | Tacs para el dialogo | 74 |
| Tabla 2 | Operacionalizacion de variables | 80 |
| Tabla 3 | Baremos de las puntuaciones | 81 |
| Tabla 4 | Distribución de la población del I.E.I. | 82 |
| Tabla 5 | Muestra representativa del estudio | 82 |
| Tabla 6 | Resultados de la validación | 85 |
| Tabla 7 | Análisis de fiabilidad de las variables en estudio | 86 |
| Tabla 8 | Estadísticos de fiabilidad | 86 |
| Tabla 9 | Comunalidades | 87 |
| Tabla 10 | Distribución de frecuencia de Lista de Cotejo | 89 |
| Tabla 11 | Determinación de la Media Aritmética | 90 |
| Tabla 12 | Niveles de aprendizaje | 90 |
| Tabla 13 | Distribución de Frecuencias de lista de cotejo | 91 |
| Tabla 14 | Determinación de la Media Aritmética y Desv. Standart | 91 |
| Tabla 15 | Niveles de aprendizaje colaborativo postest | 92 |
| Tabla 16 | Resultado comarativo pretest- postest | 93 |
| Tabla 17 | Resultado comparativo D. 1 pretest- postest | 94 |
| Tabla 18 | Resultado comparativo D. 2 pretest- postest | 95 |
| Tabla 19 | Resultado comparativo D.3 pretest-postest | 96 |
| Tabla 20 | Prueba de normalidad D1. Prueba de K.- S. | 97 |
| Tabla 21 | Calculo del estadígrafo t-Student D.1. | 98 |
| Tabla 22 | Prueba de normalidad D.2, Prueba de K- S. | 99 |
| Tabla 23 | Calculo del estadígrafo t- Student D.2 | 100 |
| Tabla 24 | Prueba de normalidad D. 3. Prueba de K.S. | 101 |
| Tabla 25 | Calculo de estadígrafo t Student D. 3. | 102 |
| Tabla 26 | Prueba de normalidad V. Aprendizaje colaborativo | 103 |
| Tabla 27 | Calculo de estadígrafo t Student V. Aprendizaje C. | 104 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 Niveles de A.C. del niño pretest | 90 |
| Figura 2 Niveles de A. C. del niño posttest | 92 |
| Figura 3 Resultado comparativo A.C. pretest-posttest | 93 |
| Figura 4 Resultado Comparativo D.1 pretest-posttest | 94 |
| Figura 5 Resultados comparativo D.2 pretest-posttest | 95 |
| Figura 6 Resultado Comparativo D.3 pretest- posttest | 96 |