

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS

Aplicación de la estrategia didáctica “aprendamos a pensar de manera divertida” para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de educación inicial de 5 años de la institución educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba-2018.

Presentada para obtener el grado académico de maestra en ciencias de la educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva

Investigadora: Maritza Zelibeth Villalobos Hernández

Asesora : Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón

Lambayeque - Perú

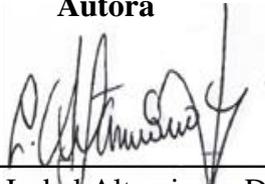
2022

aplicación de la estrategia didáctica “aprendamos a pensar de manera divertida” para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de educación inicial de 5 años de la institución educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba- 2018.

Tesis Presentada para obtener el grado académico de maestra en ciencias de la educación con mención en Psicopedagogía cognitiva.



Lic. Maríza Zelibeth Villalobos Hernández
Autora



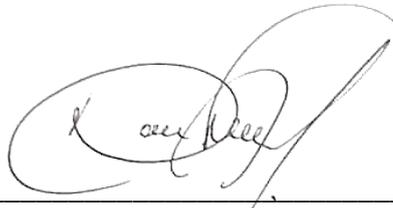
Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Presidente



Dra. María Elena Segura Solano
Secretaria



Mg. Elmer Llanos Díaz
Vocal



Dr. Dante A. Guevara Servigón
Asesor



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N°400-VIRTUAL

Siendo las **08:00 horas**, del día **viernes 02 de setiembre de 2022**; se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**: <https://meet.google.com/bax-egdk-res>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 2133-2019-UP-D-FACHSE**, de fecha **05 de setiembre de 2019**, integrado por:

- Presidente : **Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado.**
- Secretario : **Dra. María Elena Segura Solano.**
- Vocal : **Dr. Elmer Llanos Díaz.**
- Asesor Metodológico : **Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón.**
- Asesor Científico : **_**



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **“APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA “APRENDAMOS A PENSAR DE MANERA DIVERTIDA” PARA MEJORAR LOS LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°352 SANTA CRUZ JAMALCA, UTCUBAMBA, 2018”**; presentada por el tesista **MARITZA ZELIBETH VILLALOBOS HERNÁNDEZ**, para obtener el **Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación**, mención: **Psicopedagogía Cognitiva**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 620-2021-CU de fecha 30 de diciembre de 2021); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(16) (DIECISEIS)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **BUENO**. Siendo las **9.00 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
PRESIDENTE

Dra. María Elena Segura Solano
SECRETARIA

Dr. Elmer Llanos Díaz
VOCAL

=====**OBSERVACIONES:**

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Maritza Zelibeth Villalobos Hernández, investigadora principal, y Dante Alfredo Guevara Servigón, asesor del trabajo de investigación **“Aplicación de la estrategia didáctica “aprendamos a pensar de manera divertida” para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de educación inicial de 5 años de la institución educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba, 2018”** declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiere lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 11 de julio del 2022



Maritza Zelibeth Villalobos Hernández

Investigador principal



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón

Asesor

Dedicatoria

A Dios padre todo poderoso por su bendición a hacer realidad esta investigación, a mis padres por darme la felicidad, Héctor Jiménez Villalobos y el apoyo para concluir este trabajo, a mi hija Jelka Zayed Milagritos Jiménez Villalobos que es la razón de mi existencia.

Agradecimiento

*A Dios, a mis padres y a mi hija querida por su apoyo a la
conclusión de este trabajo.*

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado: **Aplicación de la estrategia didáctica “aprendamos a pensar de manera divertida” para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de educación inicial de 5 años de la institución educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba, 2018**”, tiene el objetivo principal de desarrollar la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años De la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.

El tipo de investigación que se empleó fue experimental con un diseño cuasiexperimental, y para la recolección de datos se aplicó un pre test y un post test, para ello se tuvo la intervención del investigador, para lo cual se ejecutó talleres de estrategias didáctica “Aprendamos a pensar de manera divertida”. Se ha llegado a la conclusión que en el centro educativo Inicial N° 352, existen notorias limitaciones en el acto educativo, como en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, la enseñanza se caracteriza por su mecanización, y memorización, centrándose en la realización de tareas individuales y de ejercicios repetitivos; en las clases el juego está vedado, y en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo; no se promueve la lectura en los niños, existe poco desarrollo de la imaginación y de expresión artística, las estrategias de enseñanza no son compatibles con el desarrollo creativo del niño.

Palabras Clave: Juego, logros de aprendizaje, estrategia didáctica.

Abstract

The present research work entitled: "Application of the didactic strategy "let's learn to think in a fun way" to improve learning achievements in the area of communication in children of initial education of 5 years of the educational institution N ° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba, 2018", has the main objective of developing the didactic strategy "Let's learn to think in a fun way" to improve learning achievements in the area of communication in children of Initial Education of 5 years of Educational Institution No. 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.

The type of research that was used was experimental with a quasi-experimental design, and for data collection a pre-test and a post-test were applied, for which the intervention of the researcher was carried out, for which workshops on didactic strategies "Let's learn to think in a fun way". It has been concluded that in the Initial Educational Center No. 352, there are notorious limitations in the educational act, as in the teaching-learning process of children, teaching is characterized by its mechanization, and memorization, focusing on the performance of individual tasks and repetitive exercises; in the classes the game is sold, and in the best of cases, admitted only during recess time; reading is not promoted in children, there is little development of imagination and artistic expression, teaching strategies are not compatible with the child's creative development.

Keywords: Game, learning achievements, didactic strategy.

Índice

Dedicatoria.....	5
Agradecimiento.....	6
Resumen.....	7
Abstract.....	8
Índice de tablas	11
Índice de gráficos.....	12
Introducción	13
Capítulo I.....	18
Diseño Teórico.....	18
1.1. Antecedentes.....	18
1.1.1 Antecedentes internacionales	18
1.1.2. Antecedentes nacionales	18
1.2. Bases teóricas	21
1.2.1 Teoría constructivista del juego	21
1.3. Bases conceptuales	23
1.3.1. Estrategias Didácticas	23
1.3.2. Definición del Juego.....	24
1.3.3. El Juego Didáctico	25
1.3.4. Organización del proceso didáctico	26
1.3.5. El juego en la educación infantil	30

1.3.6. Los recursos didácticos como soporte de aprendizaje	32
1.3.7. Logros de aprendizaje	36
Capítulo II.....	37
Metodología de la investigación	37
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis.....	37
2.2. Población, muestra y muestreo:.....	38
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	39
2.3.1. Técnica e instrumento	39
2.3.2. Materiales	39
Capítulo III.....	40
Resultados y discusión.....	40
3.1. Resultados.....	40
3.2. Discusión	51
X. Conclusiones.....	54
XI. Recomendaciones	55
Bibliografía	56
ANEXOS.....	59

Índice de tablas

Tabla 1. Modalidades didácticas.....	27
Tabla 2. Los recursos didácticos.....	32
Tabla 3. Explica acciones sencillas.	40
Tabla 4. Utiliza palabras nuevas para comunicarse.....	41
Tabla 5. Responde con fluidez las preguntas.....	42
Tabla 6. Identifica los conceptos fundamentales del texto.	43
Tabla 7. Establece un orden secuencial de ideas.	44
Tabla 8. Distingue las partes que componen la estructura del texto.....	45
Tabla 9. Identifica la idea principal de cada texto.	46
Tabla 10. Deduce conclusiones con relación al texto leído.....	47
Tabla 11. Relata con sus propias palabras lo escuchado.	48
Tabla 12. Expresa su comprensión del significado a través de preguntas.....	49
Tabla 13. Describe con claridad las imágenes del texto.	50

Índice de gráficos

Figura 1. Explica acciones sencillas.	40
Figura 2. Utiliza palabras nuevas para comunicarse.....	41
Figura 3. Responde con fluidez las preguntas.....	42
Figura 4. Identifica los conceptos fundamentales del texto.	43
Figura 5. Establece un orden secuencial de ideas.	44
Figura 6. Distingue las partes que componen la estructura del texto.....	45
Figura 7. Identifica la idea principal de cada texto.	46
Figura 8. Deduce conclusiones con relación al texto leído.....	47
Figura 9. Relata con sus propias palabras lo escuchado.	48
Figura 10. Expresa su comprensión del significado a través de preguntas.....	49
Figura 11. Describe con claridad las imágenes del texto.....	50

Introducción

En el campo de conocimiento, el estudio continuo de las investigaciones científicas que fueron utilizadas en variedades áreas del conocimiento científico, se ha evidenciado que la etapa más valiosa del progreso humano es la que comienza desde el origen del nacimiento hasta los 8 años aproximadamente. En ese entendido, el organismo mundial UNICEF, (2018) en los años transcurridos, el desarrollo de las capacidades cognitivas, madurez psicológica, habilidades sociales, como una pertinente salud física estable como también mental, es la forma integral de desarrollo humano en el interior del cuerpo humano como desarrollo correspondiente, a través de una buena formación educativa, que comienza en la infancia, ya que es allí la base fundamental para construir los cimientos del éxito en vías de desarrollo e inteligencia humana.

Según UNICEF (2018) en la etapa de iniciación preescolar, las siguientes competencias, como la lingüística, sociales, económicas y sobre todo cognitivas que el niño desarrolla de un manera espontanea. En este tiempo, es fundamental el desarrollo la estimulación y la enseñanza, productos de diversas acciones como la lectura, juegos lúdicos, cantos, como también las relaciones interpersonales con los demás, mediante los adultos que van a orientar a los niños en el progreso y estudio del entorno escolar. En este proceso del aprendizaje, los Juegos en la etapa preescolar, se orienta a los niños a tomar acciones de estudio como la exploración, la curiosidad, la imaginación y sobre todo el inicio de la creatividad (p. 6). En ese sentido Moreno (2004) “El juego es considerado desde tiempos remotos un instrumento esencial para los niños en la enseñanza. El juego es básico para el progreso intelectual del ser humano, siendo las actividades lúdicas una enseñanza muy antigua. La curiosidad del individuo, ha marcado la diferencia de otras especies, de manera circunstancial como cultural, donde el niño ha experimentado al juego como una entretenida acción de aprendizaje y a la vez de enseñanza, que le ha servido para vivir con los demás (p.11).

Siguiendo con la reafirmación de lo anterior, expuesto, según Sarlé (1994) comenta que el juego se ha ido progresivamente desarrollando desde la cotidianidad de los hogares hasta la escuela. Donde se inicia a manifestar como una herramienta lúdica, un medio de motivación para los niños en donde se apropian de los conocimientos de manera cognitiva. Lo que facilita que el juego tenga adquisiciones de contenidos. El juego es una serie de actividades que son toleradas como medio de entretenimiento y necesita atracciones para los niños, lo ejecute en sus tiempos libres como en el estudio de ellas.” (p.35).

En otro sentido del contenido, la Unesco (1980) plantea que “Los juegos propician el desarrollo de aprendizajes mediante el ejemplo de valores, normas, que son valorados de manera significativa, como reglas y acuerdos entre ellos y entre los demás.” (p.17). Esta interpretación, se puede apreciar que los juguetes en tiempos remotos, eran instrumentos que el niño le daba a los juguetes, le daba creatividad y muchas veces significados distintos, a partir de los juegos que iban a recrear, cuando jugaban con sus compañeros. Consecuentemente se ha integrado a la cultura y como una adecuada integración a los medios y materiales en que los niños pueden acceder como instrumentos, para que los maestros puedan desarrollar aprendizajes continuos y apropiados.

Siguiendo con el contenido de los juegos, hay que considerar a algunos autores como Bañeres et al. (2008) que describe al “Juego de los niños de manera popular y sobre todo el tradicional, aquellos juegos que son símbolo de representación de una cultura, y que se viene practicando desde años antiguos y no han cambiado en el paso del tiempo” (p115). Plantea que “Se requiere en el juego, el manejo de la inteligencia para que se pueda procesar y construir un juego, lo que se requiere que los niños interpreten el objetivo del juego, de acuerdo a los consensos realizados, con que fines, tiempo y finalización del juego” (p.116)

Actualmente en nuestra sociedad el juego se entiende como un proceso o recurso que se relaciona con la estrategia didáctica enfocados a los niños, es imperativo pensar que sólo sea

su objeto que los juegos sean simplemente juegos. Su significado lleva más aún concepciones, donde el niño buscan espacios de integración y sobre todo de aprendizajes, donde los niños buscan interactuar mediante actividades que puedan sociabilizar mediante los juegos. En este sentido también la UNESCO, (1980), “En todo el tiempo de la educación, se ha visualizado en las sociedades en que los juegos se han previsto como un uso excesivo de los niños, en la cual no se ha considerado dentro los entornos educativos, pues ha perdido valor por el entrenamiento que ha significado para los niños y lo que ha originado algo improductivo para estas sociedades. Tal motivo se ha negado de manera tan radical el uso en la escuela, lo que ha limitado como herramienta de aprendizaje.” (p.19) La escuela de hoy apuesta porque los aprendizajes sean activos y, por extensión significativos, producto sin duda de una enseñanza centradas en el pensamiento; sin embargo, todavía se pueden observar docentes cuyas prácticas constituyen restos de la enseñanza tradicional, aquella caracterizada por la pasividad y el memorismo con grandes déficits en lo que se refiere al desarrollo de la creatividad y la reflexión, siendo el estudiante, quien, finalmente, afronta las consecuencias de este proceso pedagógico.

En el centro educativo Inicial N° 352 de la localidad de Santa Cruz de Jalca, Utcubamba, región Amazonas, existen claras deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues se observa que los niños no les gusta leer, son muy distraídos, la imaginación y su expresión artística se encuentra en un nivel bajo, las estrategias de enseñanza no son compatibles con el desarrollo creativo del niño, existe en las sesiones de clase predominancia por los cantos y dinámicas de grupo. En este escenario, es que planteamos el siguiente **problema:** ¿de qué manera la estrategia didáctica "¿Aprendamos a pensar de manera divertida" mejoran los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, ¿Utcubamba?

El **objeto de estudio** planteado consiste en el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación con logros de aprendizaje en el área de comunicación en el nivel inicial. El **campo de**

acción consiste en el diseño y aplicación de estrategias didácticas de “aprender a pensar de manera divertida” en los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de educación inicial de 5 años del centro educativo N°352, Santa Cruz de Jamalca, Utcubamba.

El **objetivo general** Desarrollar la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.

Los objetivos específicos son:

Medir el nivel de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.

Aplicar la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.

Validar los resultados de la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.

La **hipótesis** planteada es: Si aplicamos la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" es posible mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.

Este trabajo de investigación se ha manifestado mediante tres capítulos:

El **capítulo I** se expone la información concerniente a los antecedentes del estudio; se detallan teóricamente los sustentos empleados en el programa de las estrategias metodológicas, en las teorías de la teoría de las organizaciones inteligentes de Peter Senge y la teoría educativa

estratégica de Pilar Pozner.; finalmente, abarcan las bases conceptuales de diferentes fuentes, con la finalidad de facilitar la comprensión del problema de estudio.

El **capítulo II** se expone la metodología empleada.

El **capítulo III** se encuentra constituido por el análisis de los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los docentes, además del diseño metodológico y la presentación del programa.

Finalmente, se muestran las conclusiones, recomendaciones, la bibliografía empleada y los anexos correspondientes.

Capítulo I

Diseño Teórico

1.1. Antecedentes

1.1.1 Antecedentes internacionales

Pérez (2019) en su investigación “Estrategia didáctica aplicada al uso de los sistemas de información documental para apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje en una Institución de Educación privada de Barrancabermeja”, Su objetivo fue diseñar una estrategia educativa para promover el uso de la base de datos por parte de los estudiantes de una universidad privada de la ciudad de Barrancabermeja. El método utilizado se basa en el uso de cuatro técnicas: observación, entrevista, encuesta y análisis de documentos. Se observa un crecimiento de 10 cupos en los Semestres 2, 3 y 4 de las carreras de Administración de Empresas, Ingeniería Industrial, Derecho, Psicología y Contaduría Pública. De igual manera, se envió la encuesta a 30 docentes, se entrevistó a 5 directivos y 4 bibliotecarios. En cuanto a las consultas de trabajos y bases de datos, se puede concluir que los docentes y estudiantes realmente no aprecian esta herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para hacer frente a esta situación, el Colegio propone adoptar una estrategia educativa para los estudiantes, que incluye una serie de actividades, materiales, procedimientos y herramientas útiles que mejoran la investigación y el uso de la información científica en los estudiantes a través de la orientación y bases de datos de la Biblioteca Digital.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Jacobo (2021) en su investigación “Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E.P Amauta Excellent, Trujillo 2019” tuvo como objetivo general determinar la influencia de las estrategias didácticas en el aprendizaje del área de comunicación de los niños de 5 años de la I.E.P. Amauta Excellent. Asimismo, se midió el nivel del aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test,

después de ello se aplicaron estrategias didácticas, la cual constituyen a 12 sesiones de aprendizaje. Además, la metodología de la investigación fue de tipo explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental; se tuvo como población a 46 niños, pero la muestra fue 14 niños de 5 años la cual se aplicó el instrumento la lista de cotejo. Por otro lado, se utilizó el software SPSS versión, 18.0. Se tuvo como resultados en el pre test: 57% en un nivel bajo, en el post test el 93% con un nivel de logro previsto Para probar la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, donde $P = -0,000 < 0,05$. Es decir, existe una diferencia significativa en los niveles de aprendizajes de comunicación en el pre test y pos test. Por lo cual, se concluye que hipótesis de la investigación se aceptó, porque el resultado obtenido en la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0,05 (5%), fue de 0,000 teniendo $p < 0,05$.

Gutiérrez De Vásquez (2018) en su investigación “Estrategias didácticas en el área de comunicación en el nivel inicial: plan de acción”, Es muy relevante porque mejorará las habilidades y competencias de los docentes y afectará los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Es un hecho que los docentes hacen una insuficiente aplicación de estrategias educativas en el campo de la comunicación en el nivel inicial, para identificar el problema, utilizar árboles de problemas para averiguar causas y efectos. De ahí que se justifique la necesidad de diseñar un plan de acción que nos permita intervenir para encontrar una solución a este problema, con el objetivo primordial de mejorar la aplicación de las estrategias educativas en el campo de la comunicación potenciando las competencias y habilidades didácticas de los alumnos desde el nivel inicial. Este objetivo abordará este problema de manera sostenible a partir de un marco teórico en el que citamos los enfoques de liderazgo propuestos por Vivian Robinson. El tercer informe sobre los hallazgos comparativos de los factores externos e internos que exacerbaban o perpetúan los problemas, un buen marco de desempeño de gestión describe formalmente el líder educativo y el marco operativo para buenos maestros para mejorar las prácticas docentes de los maestros y guiar el aprendizaje de los estudiantes.

Cobian (2018) en su investigación “Programa de estrategias didáctica para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1082 Moyan Bajo, Cajabamba”, El objetivo general fue determinar la influencia del programa de estrategias didácticas. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Asimismo, el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. En la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico de contraste el valor de $T = -12773 < 1.77$, es decir existe una diferencia significativa en el logro aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Finalmente se concluye que la aplicación del programa de estrategias didácticas mejoro aprendizaje.

Céspedes (2018) en su investigación “Gestión curricular para mejorar la aplicación de las estrategias didácticas de comprensión lectora del área de comunicación en el nivel primaria de la Institución Educativa de Parcobamba-Huacaybamba, Huánuco”, Su núcleo radica en la capacidad de los gerentes para diagnosticar y priorizar problemas organizacionales y recomendar alternativas viables, pertinentes y efectivas como escala de solución; La práctica y mejora del liderazgo gerencial a través de un enfoque pedagógico, ya que está diseñado para mejorar el aprendizaje, una situación común en el enfoque gerencial actual. El objetivo general que pretende alcanzar este plan de acción es mejorar la gestión curricular con la aplicación de estrategias para la enseñanza de la comprensión lectora en el ámbito de la comunicación docente; Los principales actores que intervienen en el plan de acción establecido inicialmente por el estudiante como fin último y último de la labor educativa; Lo mismo se aplica a los miembros de la facultad que asumen directamente el trabajo docente. así mismo el equipo de docentes quienes directamente asumen la función pedagógica; sin dejar de lado la valiosa presencia de los padres de familia y la comunidad organizada, así como las instancias educacionales del sector, finalmente todos estos actores liderados por el equipo directivo. El

plan de acción contiene toda una propuesta bien estructurada para afrontar la problemática priorizada; estableciendo un cronograma de actividades, responsables y la asignación de recursos en el periodo de tiempo previsto a ser ejecutado; considera el acompañamiento, seguimiento y monitoreo de los procesos previstos a ser ejecutados.

1.2. Bases teóricas

1.2.1 Teoría constructivista del juego

L. S. Vygotsky (1896 - 1934), resaltó el importante rol del juego, mediante la forma de orientarse como un instrumento y medio social - cultural, estructura de cambio, facilitando al estudio continuo del pensamiento mental del niño aspectos que a la postre van a significar la búsqueda de las continuo, buscando el logro de las capacidades cognitivas superiores, como la inteligencia, memoria y lenguaje. L. S. Vygotsky define al juego "Un sistema real que es cambiante e impulsa el continuo desarrollo y capacidad mental de los niños" (p. 3). Señala, que, mediante el juego, a través de la forma consciente, entretenida, y que no presente limitaciones, el niño desarrolla la concentración, la atención, la memorización, y el recuerdo, el juego.

El enfoque constructivista sustenta que mediante el juego, el niño elabora su propio aprendizaje , así apropiando se dé su realidad sociocultural, se compromete el rol del juego con los demás niños, ampliando la capacidad de entendimiento e interpretación maximizando la zona del desarrollo próximo el mismo que señala el distanciamiento existente en el lugar sitúen del desarrollo real cognitivo que es funcionalidad de establecer y apropiarse de las acciones para resolver problemas de manera independiente, valiéndose de su propia capacidad real y continuamente el desarrollo potencial que señala la habilidad y destrezas para resolver los problemas mediante la cooperación del maestro o de otros compañero, con más capacidad en resolver los problemas.

A través de su teoría, Vygotsky describe el proceso del desarrollo de manera evolutiva el juego infantil sobresaliendo el juego infantil, sobresaliendo dos etapas significativas: En un primer inicio la etapa, comprende a los niños, mediante la edad de dos y tres años, en donde se interrelacionan el juego con el objeto del problema, requiriendo la interpretación de su ambiente donde participan. A su vez, esta etapa se subdivide en dos dimensiones en el desarrollo a.-Comprende el nivel en la que los niños estudian de manera lúdica los roles que se vivencia en la realidad cultural, como social que se vivencia y aprende. b.- Este nivel comprende cuando el niño memoriza de manera de acciones de símbolos en la función de cada objeto que interactúa en la realidad. Es decir, facilita las acciones en relación al objeto de manera significativamente parecido, propiciando los aprendizajes en el pensamiento mediante la apropiación de los conceptos de los conceptos aprendiendo en consonancia mediante la apropiación del medio social como el lenguaje que funciona en la interpretación de cada significado.

Por otra parte, tenemos la segunda etapa propuesta por Vygotsky, que comprende a los niños de 4 a 7 años aproximadamente en la que predomina la etapa de los juegos, como la de enfoque social y dramática por lo cual, a los niños, por una parte, se les despierta su interés por el mundo adulto, que los lleva no sólo a imitarlo sino a construir el suyo propio; y por otra parte, los niños continúan en superarse, mediante el ejercicio del pensamiento del ego, también denominado egocentrista, que origina una interacción de orden lúdica y social de las funciones que son de rasgos característicos imitativos, que transcurren experiencias vividas para mejorar estas dinámicas que en la próximas actividades de funciones y roles se encargarán de simular. Como dice Vygotsky (1984) En este proceso del aprendizaje, los niños “Participan en los juegos como intercambiar roles como la de la mamá o la papá, hasta de los maestros, donde manifiestan figuras de autoridad o de más cercanías” (p. 8); destacando a su vez tiene como

manifestación de estos juegos al teatro, y la música con características lúdicas constituyen un medio de fortalecimiento psicopedagógico, para mejorar las capacidades socioafectivas.

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Estrategias Didácticas

Para esta formación del aprendizaje, un medio necesario son las estrategias didácticas que son una serie de procesos que conllevan habilidades, planes cognitivos, como habilidades, y metodologías que el maestro hace uso para sistematizar y organizar la enseñanza y el aprendizaje, valiéndose de esquemas, diseños de un determinado enfoque. Según Díaz y Hernández (2002) (Tomado de Madera et al. (2013) “Estos esquemas organizativos, mediante procesos son las estrategias didácticas, que facilita el acto educativo de manera flexible, promoviendo la realización de aprendizajes valorativos en los estudiantes, con rasgos de intencionalidad que tiene una fundamentación en la pedagogía.” (p. 4). Como podemos inferir, las estrategias didácticas constituyen el pilar esencial en la formación educativa, considerando que de su pertinente relación y aplicación de acuerdo al contexto del ambiente y la enseñanza que se puede accediendo el logro de nuestros objetivos, y con ello mediante los objetivos y realización de estos para la educación.

Madera et al. (2013) sostienen que las estrategias didácticas no tienen valor en sí mismas, sino más bien en la dinámica que puedan propiciar el impulso del aprendizaje. Las estrategias didácticas implícitamente tienen el rol de ser dinámicas, y activas en la metodología de índoles cognitivas que faciliten al alumno, a tener cordura ante los desafíos y tratar de superálas, construcciones conceptuales como esquemas de mejora.

Son las estrategias didácticas dinámicas y activas en que el maestro se ayuda en el andamiaje de aprendizajes que hacen uso el equipo, desde una enseñanza distributiva, cooperativa y colaborativa. De acuerdo a la teoría constructivista, la estructura didáctica que

utiliza el docente, tiene los siguientes pilares esenciales que se manifiestan son: tipo de organización, paradigma de la metodología y medios y recursos de aprendizaje.

1.3.2. Definición del Juego

En la conceptualización para definir lo que significa el concepto de juego, una institución oficial como la Real Academia de la Lengua Española, define sobre la conceptualización del juego, se ha connotado en acciones de entretenimiento, o pasatiempo. También por otra parte, Moreno (2004) define a término de juego “actividades que tienen un objetivo de entretener en el tiempo, donde se experimenta capacidades y habilidades del comportamiento del individuo” (p. 11). Los juegos propician actividades en equipo, la sociabilización que es forma integral de los juegos y procesos de entretenimiento, además de permitir la colaboración, como también lo sugiere Borja y Martín (2007),

“El juego forma parte de los integrantes ya, que el proceso se apropia de las relaciones afectivas como también las emociones, que propicia el ejercicio individual y de forma grupal esta integración, también los niños forman roles en los diálogos, como mediadores del proceso, ejerce la posibilidad de coordinar y dirigir los juegos, permitiendo la imaginación como una herramienta del conocimiento para el niño”. (p.14).

Según Moreno (2004),

“El juego infantil proceso de manifestación corporal como expresivo de sentimientos e ideas, también permite la sociabilización con otros niños, y rasgos de creatividad, organización, que son mediados como instrumentos cognitivos que influye ciertas habilidades en una personalidad de los niños, que muchas veces es compensatorio en el desarrollo social del niño”. (p.22).

Por su lado, Claparede (1921) refiere “los juegos en el niño es una parte intrínseca del bien y un logro en la vida del niño, que recrea un ambiente de confraternidad y amistad, donde

el niño se siente a gusto.” (p.179). Podemos inferir de éstos y otros conceptos que se derivan de la conceptualización del juego, constituyendo el aprendizaje vital y del aprendizaje de los niños de manera empírica, porque facilita habilidades, como capacidades emocionales y físicas, como también cognitivas en donde intervienen la adaptación del ambiente a su medio social. En ese lineamiento, de acuerdo a Moreno (2002) plantea:

“El juego es un proceso variado y de constancia selección evolutiva, en los diversos campos del aprendizaje, como en la maduración, en lo biológico, psicológico, y afectivo, en que tienen una finalidad valorativa en formar el desarrollo sistemático y fortalecer las capacidades del individuo”. (p.20).

En esa perspectiva, Bañeres et al. (2008) sostiene que el juego “no solo es un entretenimiento, sino una alternativa de manifestación cuya finalidad es expresar lo interno es la realidad, como un autoanálisis de sensaciones y experiencias mediante las relaciones del juego y sus compañeros.” (p.13).

1.3.3. El Juego Didáctico

En la formación educativa mediante la enseñanza el juego didáctico deriva de una serie de acciones o conjunto de actividades que permiten facilitar la integración de las formas de pensamiento en la teoría como en la praxis del estudiante. En la ejecución de los juegos mediante el uso de la didáctica en el salón de clases, se separa la formalidad, en donde la interacción dinámica y una motivación niño en su mismo ámbito, lográndose una mejor asistencia y puntualidad a clases, mejor interacción social con sus pares, mejorar las capacidades de aprendizaje, para dar una posible de solución a las dificultades propuestas. Como dicen Madera et al. (2013),

“A la hora del juego. Se optimiza su nivel de compromiso y ejecución del proceso de los juegos, como también observando los resultados de manera de grupo, de manera personal como grupal. Los juegos son actividades de

naturaleza vivencial enfocado a la felicidad, que pueden desarrollar la personalidad y comportamiento íntegro en el individuo, como mejorar la capacidad creativa” (p. 12).

Los juegos didácticos requieren considerarse con los compromisos particulares de los objetivos, metodología aplicada y como se deben adaptar a las sugerencias e indicaciones, mediante un control en el ámbito educativo.

Con el juego didáctico se mejora el nivel cognitivo, a través de la mejora del análisis, intencionalidad de las habilidades cognitivas y lógicas, como la creatividad, inteligencia, las habilidades, hábitos, el potencial creador. Al respecto Madera et al. (2013) manifiestan que “el juego didáctico contribuye en desarrollar en el niño su pensamiento crítico, el análisis entorno a la persona, como son las actitudes, comportamiento, reflexión, el compromiso, la solidaridad, cooperación, compañerismo y lazos de motivación, como de seguridad, propician al desarrollo de los juegos”. En el campo psicológico, Madera et al. (2013) manifiestan que “el juego didáctico contribuye a fomentar la confianza, la pasión, el esfuerzo, la voluntad, y confianza, en que brinda sus compañeros; en esta apreciación, los juegos didácticos fomentan los procesos y actividades que facultan al desenvolvimiento de los niños en dar soluciones a los esquemas presentados, ya sea de un contexto novedoso o crítico, como también físico”. Los juegos didácticos propician a la formación del aprendizaje educativo, desde la curiosidad, la memoria, como también a la creatividad.

1.3.4. Organización del proceso didáctico

En el campo científico de la didáctica existen muchos enfoques teóricos y estrategias didácticas. Al respecto Domínguez (2005) sostiene que la existencia de diversas clases de gestión de aprendizaje, es una exigencia en el uso de instrumentos metodológicos de diversas variantes, que obedecen y están en relación tanto con distintas áreas que se tienen que realizar acciones y momentos en que el maestro sea partícipe con el alumnado en el curso, buscando

logros interactivos de manera didáctica, mediante los recursos que estén disponibles y puedan ser pertinentes en el momento de las actividades. Madera et al. (2013) consideran que entre las modalidades didácticas se tiene: “La exposición, el método de la interrogante, como la lluvia de ideas, y trabajos grupales, y el juego”.

Tabla 1.

Modalidades didácticas

<p>La exposición</p>	<p>Desde la perspectiva de Núñez, (2010) proceso metódico de aprendizaje que se ha usado en los centros educativos, que se refiere a la reflexión como establecimiento en los procesos de información, propósitos y objetivos, de manera clara y concisa jerárquicamente para que los niños lo entiendan bien. Lo que facilita la interacción, consecutivamente con las acciones de participación. De otra parte, Sánchez (2006) sostiene que la exposición es el encadenamiento de ideas, de opiniones, la misma disposición acumulativa de forma ordenada y concisa que se requiere plasmar.</p>
<p>La pregunta</p>	<p>Esta estrategia es una forma de enseñar utilizando preguntas, usando signos de interrogación. Este proceso las preguntas son un medio estratégico didáctico de índole motivador e ingenioso. Esta metodología te ayuda a ver tus dificultades de manera que avanzas en tus aprendizajes previos que tienen los niños. Lo que resulta indispensable en el establecimiento de acciones que pueden realizarse dentro de clases, el cual tiene asignado para el niño, temas relacionados a la búsqueda de la creatividad., como también el recojo de contenidos, el cual intentará establecer</p>

	<p>mediante un cuestionario, obteniendo alternativas de solución a los obstáculos presentados, que al final complementa la tarea de la maestra. Al respecto, Ulber (2000) propone que las técnicas en la formulación de las preguntas son instrumentos pedagógicos significativas, en cual facilita aprendizajes deseados y establecidos. En este enfoque se intenta valorar las experiencias, por parte del maestro, que le va a facilitar acciones pertinentes en el momento de manifestar preguntas, por lo que el niño se sentirá participe. Manifestando conversaciones a través de preguntas sirven en el establecimiento y participación en el salón de clases, se irá paulatinamente disminuyendo el grado de dificultad, las preguntas tendrán más sentido para los niños, evidenciando el entorno social y el aprendizaje pertinente.</p>
Trabajo en equipo	<p>Esta estrategia que facilita actividades de aprendizaje más valorativas, motivador, axiológico, en donde todos participan y son involucrados en la estrategia en la medida que los demás niños estudian a formar grupos para iniciar a integrarse en equipos, a formular sus ideas, exponerlas al frente, y todos participando en este aprendizaje de establecimiento relaciones afectivas y de comunicación con sus demás compañeros Madera et al. (2013) afirman, que el acceso que el maestro permite conocer y estudiar lo que se va a realizar con cada niño.</p> <p>Indicaciones y brindando sugerencias sobre el tema a tratar.</p> <p><u>El trabajo en equipo:</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Facilita la comunicación entre compañeros - Incrementa acciones positivas como la solidaridad, cooperación etc. - Disminuye acciones negativas como la agresividad, timidez etc. - Potencia la interacción de participación en el salón de clases. - Mejora la autoestima. - Incrementa actitudes de socialización.
Lluvia de ideas	<p>Esta estrategia por lo general se utiliza originar un mayor número de ideas, en el tiempo que se precisa. Según Osborn, (1957) mejora el aumento del fortalecimiento de la creatividad, y generando estudio de conocimiento, mediante equipos, y con una serie de información, lo que mejora a encontrar posibles soluciones a los problemas, permitiendo la integración en el equipo y originando rasgos de la creatividad, el cual motiva y mejora en las decisiones de grupo.</p>
Talleres	<p>Están consideradas como estructura de producción de información, mediante un sistema integrador, complejo, de análisis y reflexión, enfocándose al trabajo participativo e integración social a través del dialogo. De acuerdo a Palacios, (2011), los talleres constituyen una manera de ver la función pedagógica, que en instancias educativas y formativas los alumnos empiezan a tener noción temporal y del espacio, mediante el inicio de sus habilidades y destrezas, podrán ser conscientes de su realidad, y la capacidad de transformadora de adaptar el objeto, al modificar sus aprendizajes.</p>

Dramatizaciones	Esta estrategia pedagógica comprende el inicio y de rasgos específicos en la improvisación que puedan evidenciar algunos equipos, en un espacio establecido, de acuerdo al contexto de las relaciones personales. Según Carrasco (2007) esta estrategia contribuye a manifestar sus vivencias y emociones a través de una situación realizada y de interés, el cual los niños permitan desarrollar interpretaciones y comprensión de otros compañeros.
Los juegos	<ul style="list-style-type: none"> -Incentivan el dialogo -Mayor visión del conocimiento. -Propician de manera natural las formas de colaboración de acciones pro activas. -Facilitan el mejoramiento de las normas morales -Originan el análisis y estudio del mismo Yo, como desarrollo personal -Fortalece las adaptaciones sociales.

Nota: Adaptado en base a Madera et al. (2013) y Álvarez (2010)

1.3.5. El juego en la educación infantil

Los maestros tienen actividad en el ejercicio de la educación infantil, requieren un cambio como facilitadores que facilitan el aprendizaje, propiciando en los niños momentos lúdicos, en lo que los juegos sean atractivos para los niños e incrementen la motivación,

mediante una enseñanza pertinente, la atención sea integral, para todas las edades que esta se pueda aplicar. El juego en la educación infantil manifiesta un proceso de enseñanza que requiere habilidades sociales, como una pertinente salud física estable como también mental, es la forma integral de desarrollo humano en el interior del cuerpo humano como desarrollo correspondiente, a través de una buena formación educativa, que comienza en la infancia, ya que es allí la base fundamental para construir los cimientos en el desarrollo escolar. Como dice Pellicciotta et al. (1971) “En los juegos se presenta la base estructural de la fantasía, imaginación, donde la realidad es cambiada hasta que los niños puedan adaptarla a sus requerimientos” (p. 71)

Como dice Moreno (2002) “el juego es la parte que más desarrolla en la conducta del niño, en todas las actividades que pueda manifestar las enseñanzas, de forma natural y voluntaria, donde se priorice el respeto y la motivación” (p.82). Así mismo, Pellicciotta et al. (1971) manifiesta que “El niño realiza actividades como el juego, haciendo uso de elementos vigentes en su entorno como la mímica, las voces, para pasar con los juguetes, como también construcciones ejecutadas por ellos mismos y esto puede acumular más elementos el cual integran el entorno. En este entorno tiene que presentar versatilidad, con materiales simulados o los que estén a su alrededor, para que pueda descubrir e inventar, hasta elaborar juguetes” (p.77). De acuerdo Bañeres et al. (2008) “Mediante el juego se puede profundizar de ciertos premios positivos al proceso formativo educativo de la enseñanza, como algo compensatorio para mostrar que los logros que se alcancen tienen interés por parte también de los maestros y de acuerdo a los temas e inquietudes se pueden establecer un taller o estrategias pertinentes para el aprendizaje” (p.28)

1.3.6. Los recursos didácticos como soporte de aprendizaje

En el accionar de la formación de la educación los recursos didácticos son como procesos estratégicos para la formación educativa y participativa es un medio práctico, como el autor Kaplun (1998), plantea

“Un medio educativo, mediante herramientas didácticas propicia el aprendizaje y facilita la consecución de los elementos de la enseñanza que están programadas. También estableciendo programaciones establecida para que la asistencia a través de un ordenador, como un recurso material y más aún como un soporte de asistencia técnica formativa para el aprendizaje, y el criterio fundamental es el método” (p. 12).

Los materiales que organizan una estructura organizada mediante enlaces y elementos como son los componentes en donde van interactuar en el acto educativo son: El salón de clases, pizarra, el habla articulada del maestro, las láminas, los afiches, el libro, el cuaderno, las lecturas, la computadora.

Tabla 2.

Los recursos didácticos

Palabra hablada del docente	La adecuada pronunciación mediante la palabra articulada, como expresión denota elemento fundamental del aula. En ese acto formativo si el docente no logra dominar la palabra, se limitará al fortalecer lo que ha aprendido en sus experiencias, como tampoco podrá manifestar la potencialidad de sus estudiantes. Como dice Formica, (2005), descrito que la palabra adecuado pronunciamiento es la base de la estructura de dialogo y comunicar y transferir contenidos es el roce personal.
Láminas	La utilización de un visualizador como la lámina manifiesta una gran ventaja, ya que facilita la presentación de manera visual,

	situaciones en la que se relacionan las personas, objetos y figuras.
Afiches	Instrumento como material didáctico para la publicidad y querer dar un comunicado de manera visual y analítica para resolver dudas, problemas o interrogantes. También para comunicar actividades o eventos de índoles académicos como cotidiano, con una intencionalidad pertinente a la realidad de los niños. (Formica, 2005)
Aula	Bembiere (2013) manifiesta que el salón de clases se tiene que ir orientando a los propósitos de la misión educadora, estudiando en buscar respuestas de solución, con características y objetivos propios en la edad de los niños, consensuando con la normatividad de la programación curricular pedagógica, donde sean pertinentes los ambientes, materiales concretos, y la participación cooperativa, para fortalecer los lazos de confianza y seguridad.
Pizarra	En este proceso de la educación, la pizarra para el salón de clases de manera presencial, son recursos materiales que están enfocados para un complemento en el ejercicio de la labor del maestro. Estos recursos o medios sirven para comunicar temas clases, avisos, comunicados, hasta contenidos pedagógicos, como secciones de aprendizajes. Es considerado el recurso material más empleado en la formación educativa. La existencia de la pizarra evidencia la utilización de los temas en

	<p>clases, y también es un gran indicativo del soporte que está haciendo uso el maestro para llevar contenidos temáticos a sus alumnos. De acuerdo a Bravo (s/f) la pizarra es la estructura configuracional del ambiente formativo educativo, que facilita los aprendizajes de modo que construya ideas, conocimiento, de manera gráfica, esquemática, brinden apoyo didáctico en los momentos de las actividades para mejorar la comprensión y entendimiento, el cual reproducen a corto y largo plazo lo aprendido en clase o en situaciones que demanden pensar de manera lógica, abstracta Bravo, (s f) manifiesta que la pizarra es un sistema de visualización que existe para explicar y transferir contenidos que los maestros realizan en clase, y que constituye un medio visual para todo los alumnos del salón.</p>
<p>Libro</p>	<p>Son instrumentos didácticos de orientación visual con temáticas visuales y observatorios, que permiten en el niño estudiar estructuras visuales de contenido, tiene diferentes usos interdisciplinarios, como el uso de subraya dado, hasta realizar tareas en el mismo texto. Moreno (2004) manifiesta que el libro es un contenido visual abierto a las necesidades de los niños y requerimientos de los maestros. Hay que considerar la variedad de textos y materiales didácticos que tienen una orientación formativa, tanto instructiva, formativa y valorativa para la vida cotidiana y la escuela</p>
<p>Cuaderno</p>	<p>Otro rasgo fundamental en el trabajo de a educación son los Cuadernos, un instrumento básico para el estudio de las clases y</p>

	<p>tareas, dejan los maestros. Gómez, (2010) manifiesta que las actividades que realizan las estructuras de aprendizaje elementales, son procesos de ensayo y error, en lo posible, se trata de mejorar el trabajo de la enseñanza mediante libros de lectura y gráficos para su mejor entendimiento.</p>
Lecturas	<p>Desde el punto de vista de Lozano, (1996) es el medio didáctico más pertinente y óptimo para el mejoramiento afectivo, como estructura de estudio creativa, y claridad mental, que puede estar enfocado a varias temáticas, incluso como exámenes o breve autoanálisis, como indicaciones y trabajos para realizar en clase o vacacional, enriqueciendo el nivel creativo, la inteligencia y otras capacidades cognitivas.</p>
Computadora	<p>En las últimas décadas se ha dado un impresionante desarrollo del uso de herramientas tecnológicas y virtuales. De acuerdo a Espinoza, (s. f) dentro del escenario educativo, este medio tecnología como es la computadora, ha establecido presencia didáctica de manera de programación e integración virtual en la formación educativa. Que por su variedad de recursos didáctico no se sabe operar, pero que se requiere un estudio minucioso de manera creativa aprender los recursos que nos ofrece las computadoras, para establecer complementos de materiales didácticos en las instituciones educativas. la computadora se ha empoderado últimamente de las actividades educativas. En ocasiones, dice Espinoza (s/ f), esta existencia de la computadora es algo progresivo en la educación del mundo</p>

	<p>globalizado, lo que ha hecho estos recursos es relacionar con el aprendizaje y enseñanza de los niños a un medio más versátil, con la llegada de la tecnología mediante los celulares, el aprendizaje va ser más sencillo, y hay que aprovechar lo que la tecnología nos ofrece utilizando sus grandes aportes que nos ofrece en la utilización de un software educativo para el trabajo y estudio en el aprendizaje de los niños.</p>
--	---

Nota: Elaborado en base a Espinoza (2013) & Vilca, (2012)

1.3.7. Logros de aprendizaje

De acuerdo a Madera et al. (2013) “compromisos de objetivos en la formación educativa constituyen actividades características, referentes a una enseñanza más versátil, practico, a las tendencias de acciones nuevas". (p. 11) De otra parte, León, (2001) refiere que las son indicadores, para el trabajo y ejercicio humano, que se realiza desde lo interior como la memoria e inteligencia, para la comprensión de los logros del aprendizaje por parte del maestro.” (p. 07). De las observaciones hechas por el conductor de la clase, depende la evaluación del estudiante, de conocer su nivel de aprehensión, de interpretación de lo vertido en la clase. En esa perspectiva, en donde el Ministerio de Educación (2009) asume que los aprendizajes requieren de logros, que son indispensables. para las necesidades del niño de manera motivadora y compensatoria en la enseñanza de los niños, que son requeridos en la instrucción sistémica de los estudiantes. Este proyecta que el proceso de aprendizaje se requiere de todos los factores, especialmente la motivación y comunicación, que son intermediarios en los logros de enseñanza que están al acceso de las necesidades y que son indispensables para la enseñanza integral de los alumnos. Comprometiendo criterios de valores, normas y manejando las habilidades, como actitudes para la adecuada formación de los niños.

Capítulo II

Metodología de la investigación

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

En esta investigación de tipo experimental, lo que son utilizados en las investigaciones de corte cuantitativo. Y de enfoque cuantitativo, según Hernández et al. (2014) “el enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y no confía en la medicación numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población”. Asimismo, Alan y Cortez (2017) mencionan que “el objetivo de una investigación cuantitativa es adquirir conocimientos fundamentales y la elección del modelo más adecuado que nos permita conocer la realidad de una manera más imparcial, ya que se recogen y analizan los datos a través de los conceptos y variables medibles”

Con un tipo de diseño cuasiexperimental además manipulan deliberadamente, al menos, “una variable libre para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, sólo que difieren de los experimentos puros en el grado de seguridad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos”.

En los diseños cuasiexperimentales, los sujetos no se asignan al azar a los conjuntos ni se emparejan, sino que dichos conjuntos ya están conformados previamente del experimento: son conjuntos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se integraron es independiente o aparte del experimento).

GE= X1-----Y-----X2

G.E.: Grupo experimental.

Y: talleres de los juegos verbales

X1: Prueba de entrada pre-test.

X2: Prueba de salida pos- test.

Hernández Sampieri (2014),

“El conjunto a aprender se les aplica una prueba previa a los talleres experimentales, luego se le administra el taller y al final se le aplica una prueba siguiente al taller, este diseño da una virtud sobre el anterior: existe un punto de alusión inicial para ver qué grado poseía el conjunto en las cambiantes dependientes antecedente de los talleres aplicados; o sea, hay un seguimiento del conjunto”

Entre pre y post examen podrían suceder otros acontecimientos capaces de crear cambios, además del procedimiento empírico, y cuanto más extenso sea el transcurso entre las dos mediciones, más grande va a ser además la probabilidad de que actúen tales fuentes.

2.2.Población, muestra y muestreo:

La población es un grupo de personas de la misma clase, reducida por el estudio. Según Arias-Gómez et al. (2016) “la población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados”.

La población de esta investigación será 15 estudiantes de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Cajamarca, Utcubamba.

Muestra

Tamayo y Tamayo (2007), define la muestra como: "el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada".

La muestra quedará conformada por 15 niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Cajamarca, Utcubamba

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

2.3.1. Técnica e instrumento

Para la recolección de la información, se utilizó como técnicas la observación a través de la aplicación de su instrumento la lista de cotejo. Éstos se aplicaron en un periodo. Respecto al modo de aplicación, previamente, se acordó con la docente de aula las fecha y horas de disponibilidad para aplicar las sesiones de aprendizaje; concretamente. Asimismo, se les mencionó el propósito de la entrevista; se llevó a cabo en un clima de confianza, respeto y empatía, observando atentamente, evitando elementos y juicios personales que obstruyeran la fluidez y veracidad. El instrumento de la técnica de la observación no participante, se aplicó en una lista de cotejo, dirigida a los niños y niñas de cinco años, para el desarrollo su creatividad, la lista de cotejo fue aplicada con la finalidad de identificar el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años, respondiendo específicamente a las subcategorías de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, constó de un total de dieciséis indicadores, la escala valorativa fue de: SÍ (se observó que el niño/a sí logró el indicador) o NO (se observó que el niño/a no logró el indicador)

2.3.2. Materiales

De Escritorio: Papel bond, folder manilo, tinta de impresora.

De Investigación: Laptop, USB, grabados en CD.

Capítulo III

Resultados y discusión

3.1.Resultados

Tabla 3.

Explica acciones sencillas.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	5	33%	12	80%
NO	10	67%	3	20%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 1.

Explica acciones sencillas.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 1 y Figura N° 1 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 5 niños (as) que representan el 33% se observó que, si logró el indicador, mientras que 10 niños (as) que representan el 67% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de a ver realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 12

niños (as) que representan el 80% se observó que, si logró el indicador, mientras que 3 niños (as) que representan el 20% no pudieron lograr dicho indicador.

Tabla 4.

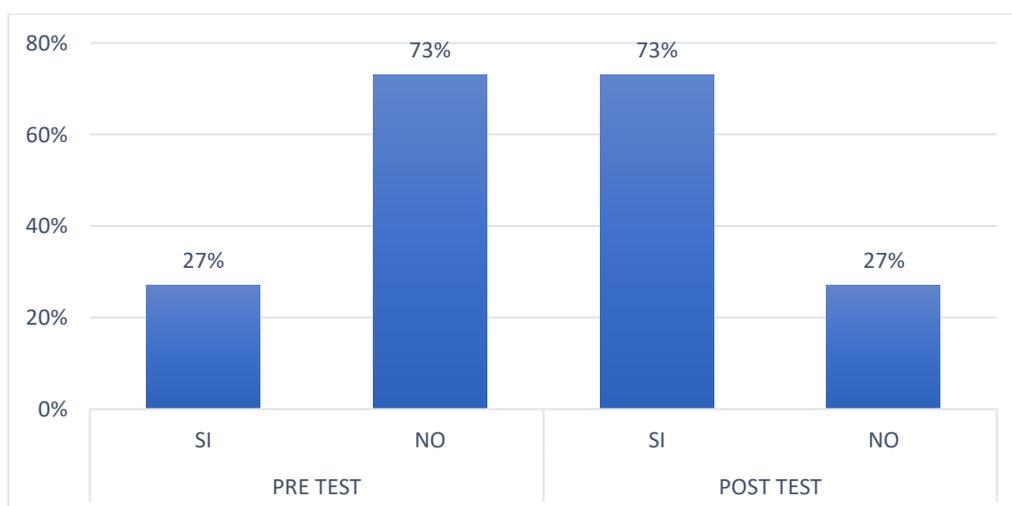
Utiliza palabras nuevas para comunicarse.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	4	27%	11	73%
NO	11	73%	4	27%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 2.

Utiliza palabras nuevas para comunicarse.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 1 y Figura N° 1 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 4 niños (as) que representan el 27% se observó que, si logró el indicador, mientras que 11 niños (as) que representan el 73% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de a ver realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 11

niños (as) que representan el 73% se observó que, si logró el indicador, mientras que 4 niños (as) que representan el 27% no pudieron lograr dicho indicador.

Tabla 5.

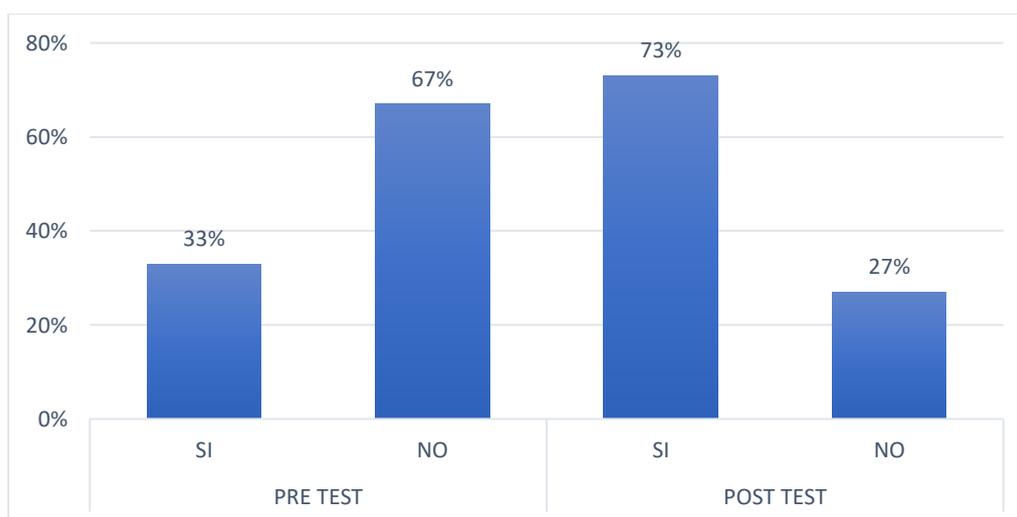
Responde con fluidez las preguntas.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	5	33%	11	73%
NO	10	67%	4	27%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 3.

Responde con fluidez las preguntas.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 3 y Figura N° 3 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 5 niños (as) que representan el 33% se observó que, si logró el indicador, mientras que 10 niños (as) que representan el 67% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de haber realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 11

niños (as) que representan el 73% se observó que, si logró el indicador, mientras que 4 niños (as) que representan el 27% no pudieron lograr dicho indicador.

Tabla 6.

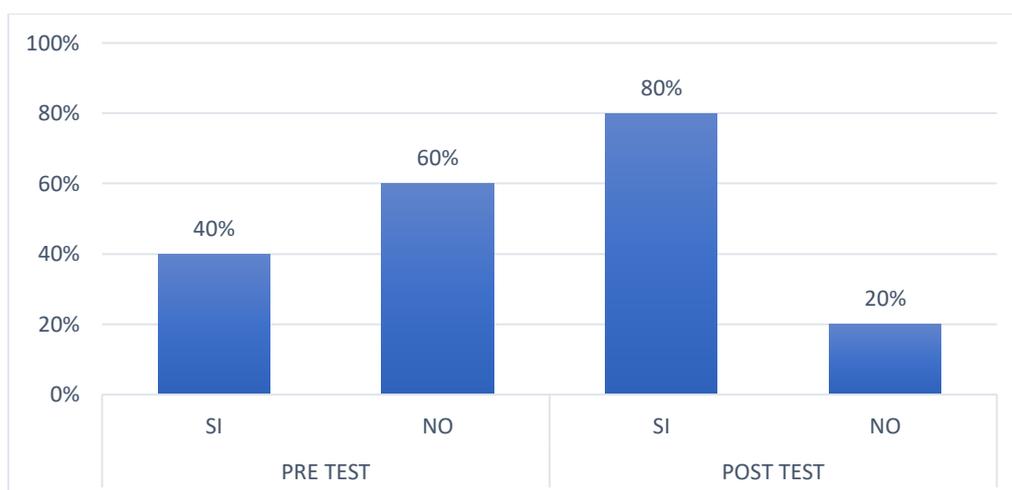
Identifica los conceptos fundamentales del texto.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	6	40%	12	80%
NO	9	60%	3	20%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 4.

Identifica los conceptos fundamentales del texto.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 1 y Figura N° 1 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 6 niños (as) que representan el 40% se observó que, si logró el indicador, mientras que 9 niños (as) que representan el 60% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de a ver realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 12 niños

(as) que representan el 80% se observó que, si logró el indicador, mientras que 3 niños (as) que representan el 20% no pudieron lograr dicho indicador.

Tabla 7.

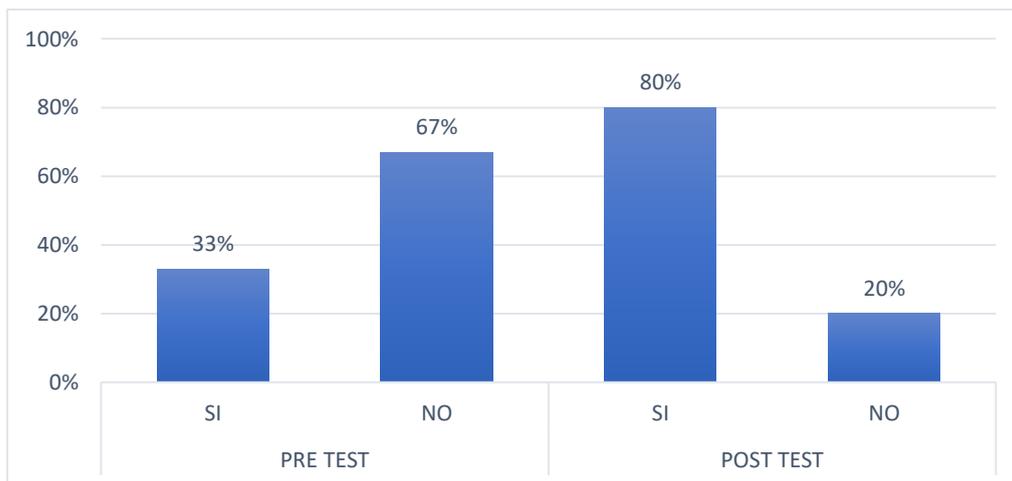
Establece un orden secuencial de ideas.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	5	33%	12	80%
NO	10	67%	3	20%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 5.

Establece un orden secuencial de ideas.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 5 y Figura N° 5 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 5 niños (as) que representan el 33% se observó que, si logró el indicador, mientras que 10 niños (as) que representan el 67% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de a ver realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 12

niños (as) que representan el 80% se observó que, si logró el indicador, mientras que 3 niños (as) que representan el 20% no pudieron lograr dicho indicador.

Tabla 8.

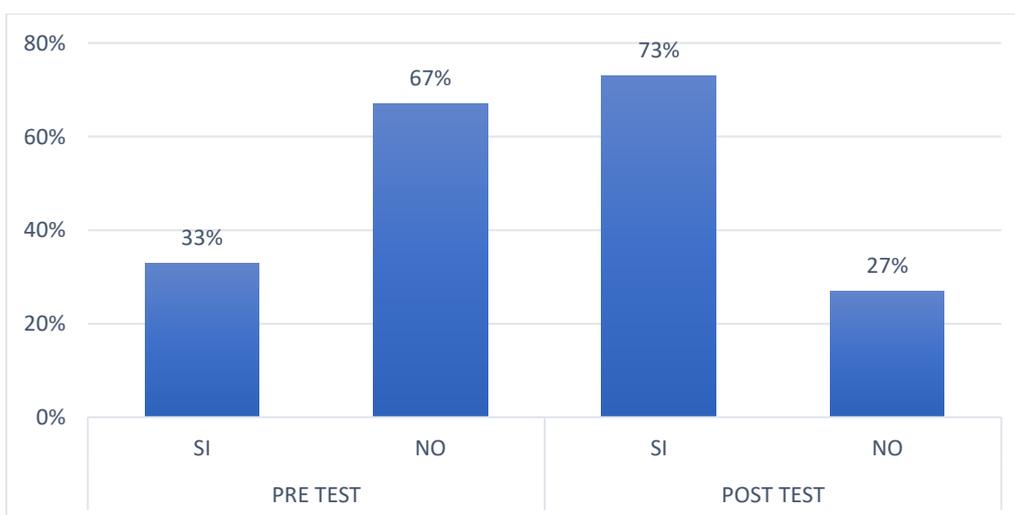
Distingue las partes que componen la estructura del texto.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	5	33%	11	73%
NO	10	67%	4	27%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 6.

Distingue las partes que componen la estructura del texto.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 6 y Figura N° 6 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 5 niños (as) que representan el 33% se observó que, si logró el indicador, mientras que 10 niños (as) que representan el 67% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de a ver realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 11

niños (as) que representan el 73% se observó que, si logró el indicador, mientras que 4 niños (as) que representan el 27% no pudieron lograr dicho indicador.

Tabla 9.

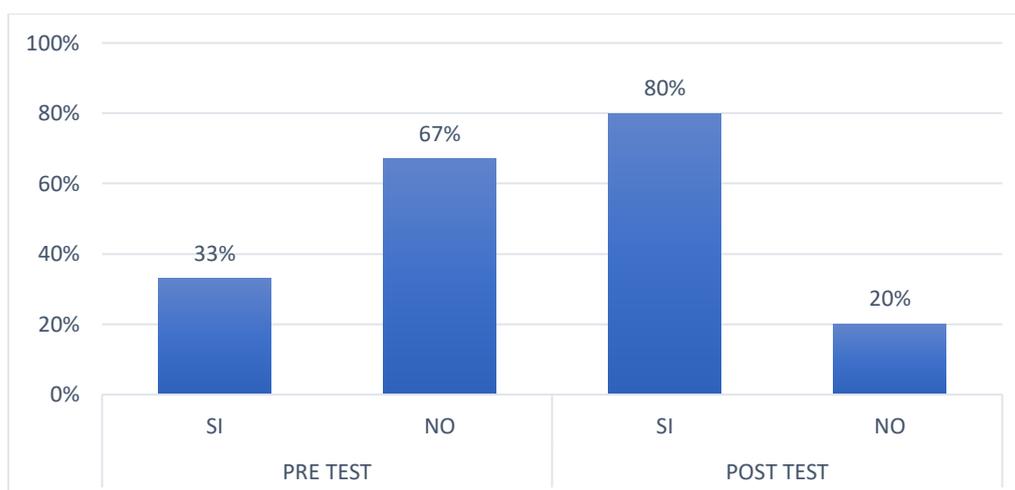
Identifica la idea principal de cada texto.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	5	33%	12	80%
NO	10	67%	3	20%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 7.

Identifica la idea principal de cada texto.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 5 y Figura N° 5 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 5 niños (as) que representan el 33% se observó que, si logró el indicador, mientras que 10 niños (as) que representan el 67% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de haber realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 12

niños (as) que representan el 80% se observó que, si logró el indicador, mientras que 3 niños (as) que representan el 20% no pudieron lograr dicho indicador.

Tabla 10.

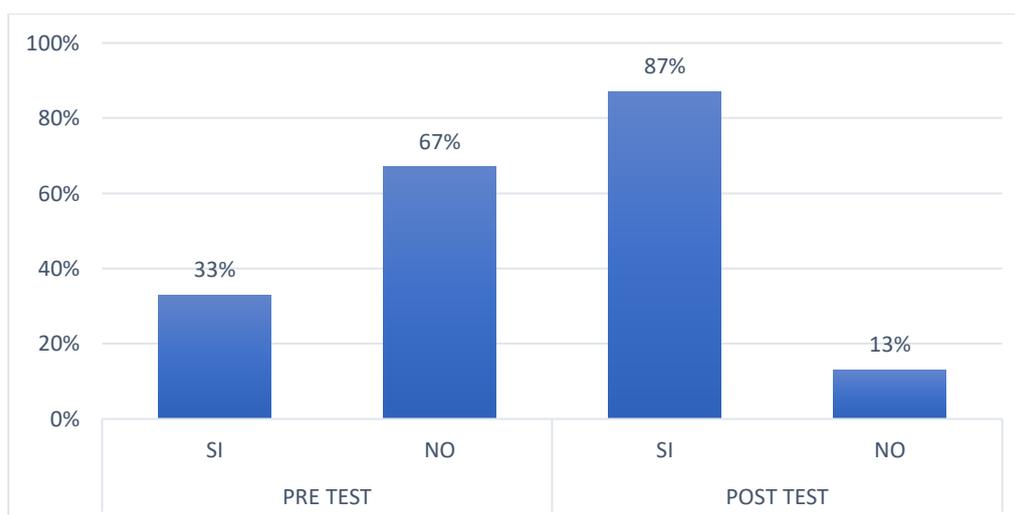
Deduce conclusiones con relación al texto leído.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	5	33%	13	87%
NO	10	67%	2	13%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 8.

Deduce conclusiones con relación al texto leído.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 5 y Figura N° 5 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 5 niños (as) que representan el 33% se observó que, si logró el indicador, mientras que 10 niños (as) que representan el 67% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de haber realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 13

niños (as) que representan el 87% se observó que, si logró el indicador, mientras que 2 niños (as) que representan el 13% no pudieron lograr dicho indicador.

Tabla 11.

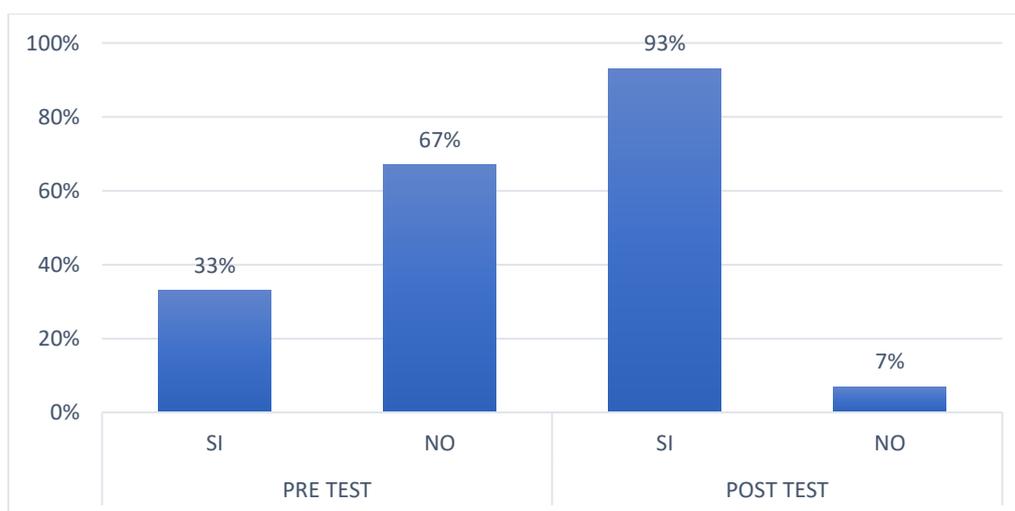
Relata con sus propias palabras lo escuchado.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	5	33%	14	93%
NO	10	67%	1	7%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 9.

Relata con sus propias palabras lo escuchado.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 5 y Figura N° 5 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 5 niños (as) que representan el 33% se observó que, si logró el indicador, mientras que 10 niños (as) que representan el 67% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de a ver realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 14

niños (as) que representan el 93% se observó que, si logró el indicador, mientras que 1 niño (a) que representan el 7% no pudo lograr dicho indicador.

Tabla 12.

Expresa su comprensión del significado a través de preguntas.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	6	40%	12	80%
NO	9	60%	3	20%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 10.

Expresa su comprensión del significado a través de preguntas.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 5 y Figura N° 5 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 6 niños (as) que representan el 40% se observó que, si logró el indicador, mientras que 9 niños (as) que representan el 60% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de a ver realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 12 niños

(as) que representan el 80% se observó que, si logró el indicador, mientras que 3 niños (as) que representan el 20% no pudieron lograr dicho indicador.

Tabla 13.

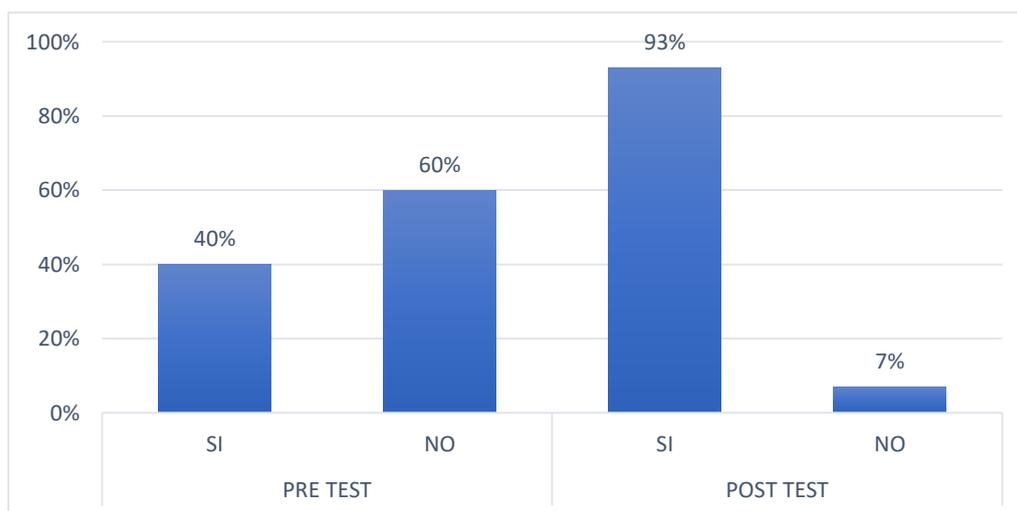
Describe con claridad las imágenes del texto.

ALTERNATIVAS	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	6	40%	14	93%
NO	9	60%	1	7%
TOTAL	15	100%	15	100%

Nota. Elaboración propia.

Figura 11.

Describe con claridad las imágenes del texto.



Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Los resultados pertenecientes a la Tabla N° 5 y Figura N° 5 aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba; se puede observar que en el pre test: solo 6 niños (as) que representan el 40% se observó que, si logró el indicador, mientras que 9 niños (as) que representan el 60% no pudieron cumplir este indicador; siendo un total de quince niños y niñas. Luego de a ver realizado las estrategias didácticas “Aprendamos a pensar de manera divertida”, en la ficha de observación de post test se puede observar que 14 niños

(as) que representan el 93% se observó que, si logró el indicador, mientras que 1 niño (a) que representan el 7% no pudo lograr dicho indicador.

3.2.Discusión

Acordes al análisis y la discusión de los resultados se presenta tomando y de acuerdo a los objetivos propuestos que son los siguientes:

En relación al primer objetivo específico:

Para identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación se aplicó el cuestionario de pre-test donde los resultados mostraron que el nivel es bajo, ya que el 67% no explican acciones sencillas, 73% no utilizan palabras nuevas para comunicarse, el 67% no responde con fluidez las preguntas, el 60% no identifica los conceptos fundamentados en el texto, el 67% no establece un orden secuencial de ideas, de igual forma no identifica la idea principal de cada texto, no deduce conclusiones con relación al texto leído, no expresa su comprensión del significado a través de preguntas, y finalmente el 60% no describe con claridad las imágenes del texto. Asimismo concuerda con Jacobo (2021) en su investigación “Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E.P Amauta Excellent, Trujillo”, menciona que el 57% de la muestra demostró en un nivel bajo dificultando el aprendizaje de los niños, demostrando que las estrategias empleadas por la plana docente no logran los objetivos planteados en el área de comunicación. Esto evidencia que es muy importante introducir diversas estrategias didácticas para mejorar la calidad de los aprendizajes y asegurar el éxito académico en los niños.

En relación al segundo objetivo específico:

Luego de copilar de la información a través de las sesiones de aprendizaje utilizando las estrategias didácticas indicadas en las bases teóricas, en donde se midió el nivel de logro de los estudiantes se procedió a la interpretación y análisis de cada uno de los resultados de la lista de cotejo en donde por cada sesión había indicadores que desea lograr, para dar cumplimiento

al desarrollo de los objetivos diseñados por la investigadora. Asimismo, las sesiones de aprendizaje tuvieron como base la teoría constructivista del juego de Lev Vygotsky. Según palabras de Vygotsky: "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Con el juego, de manera consiente y divertida, el niño puede centrar su atención, concentrarse, expresarse, regular sus emociones, memorizar.

A través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplían su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo".

Esta teoría tiene un gran valor en la aplicación de la estrategia didáctica "Aprendemos a pensar de manera divertida" ya que Vigotsky considera que el juego proporciona el desarrollo cognitivo, emocional y social. Tiene una visión más integrada del valor del juego en el desarrollo. Por lo tanto, los juegos simbólicos tienen un papel crucial en el desarrollo del pensamiento abstracto.

En relación al tercer objetivo específico:

Después de la aplicación de la estrategia didáctica, se hizo comparación de los resultados obtenidos. En el pre-test se tiene como resultados el 80% explica acciones sencillas, el 73% utiliza palabras nuevas para comunicarse, asimismo responde con fluidez las preguntas, el 80% identifica los conceptos fundamentales del texto y establece un orden secuencial de ideas, el 73% distingue las partes que componen la estructura del texto, el 80% identifica la idea principal de cada texto, el 87% deduce conclusiones con relación al texto leído, el 93% relata con sus propias palabras lo escuchado, el 80% expresa su comprensión del significado a través de preguntas y el 93% describe con claridad las imágenes del texto. Al contrastar estos resultados con otras investigaciones, se encontró semejanza con Pérez (2019) en su investigación "Estrategia didáctica aplicada al uso de los sistemas de información documental para apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje en una Institución de Educación privada de

Barrancabermeja. En sus conclusiones afirma que, para hacer frente a esta situación, se propuso propone adoptar una estrategia educativa para los estudiantes, que incluye una serie de actividades, materiales, procedimientos y herramientas útiles que mejoran la investigación y el uso de la información científica en los estudiantes a través de la orientación y bases de datos de la Biblioteca Digital.

Según la comunidad de estudio, esto deja evidencia de que mientras los docentes utilicen estrategias didácticas apropiadas y motivadoras para trabajar tanto con niños como con niñas, mejorarán los resultados de aprendizaje porque estas dos variables están estrechamente relacionadas.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA “APRENDAMOS A PENSAR DE MANERA DIVERTIDA”

I. Responsable:

- Maritza Zelibeth Villalobos Hernández

II. Matriz de actividades

N°	TÍTULO	EVALUACIÓN
1	“Los Tres Cerditos”	Lista de cotejo
2	“La pelota dorada”	
3	“El Caracolillo Gustavillo”	
4	“El Zorro y el Pollo”	
5	“La leona”.	

X. Conclusiones

En el centro educativo Inicial N° 352 de la localidad de Santa Cruz de Jalca, Utcubamba, región Amazonas, existen notorias limitaciones en el acto educativo, como en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, la enseñanza se caracteriza por su mecanización, y memorización, centrándose en la realización de tareas individuales y de ejercicios repetitivos; en las clases el juego está vedado, y en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo; no se promueve la lectura en los niños, existe poco desarrollo de la imaginación y de expresión artística, las estrategias de enseñanza no son compatibles con el desarrollo creativo del niño.

La estrategia didáctica “Aprendamos a pensar de manera divertida” fomenta las habilidades de la creatividad y del estímulo a la participación del niño o niña para el logro de una mejor autonomía en su aprendizaje, de su autoestima y a tener confianza en sí mismo.

Los cuentos son estrategia didáctica viables para el desarrollo de sus logros de aprendizaje en el área de comunicación, dado que incentiva a que el niño piense, analice la respuesta correcta, y desarrolle una mayor concentración y comunicación de las actividades importantes que realiza.

Las sesiones planteadas han constituido una estrategia acertada para fomentar la creatividad, la imaginación y la agilidad mental de los niños, en la solución de problemas con mayor rapidez, así como estimula el pensamiento lógico en relación al reconocimiento de su entorno, logrando un aprendizaje adecuado.

XI. Recomendaciones

Se sugiere a la dirección de la Institución Educativa Inicial N° 352, poner importancia en el uso de estrategias didácticas, capacitando a los docentes, con el propósito de robustecer y potenciar sus logros de aprendizaje de los niños en el área de comunicación.

Con base a los resultados de la indagación, es pertinente que tomen la importancia de la necesidad de integrar estrategias didácticas acorde a las dificultades de aprendizaje de los niños y niñas.

Este reciente estudio es de vital relevancia porque nos presenta el planteamiento de estrategias para hacer pensar al niño, a través de los cuentos; las mismas que influyen a que el niño a través del juego aprenda a de manera divertida y a sentirse bien con lo que comunica.

Finalmente, se recomienda a la plana directiva y el docente elaborar de forma conjunta para potenciar las destrezas y capacidades, las mismas que se orientan a subir la calidad en la educación y optimizar los recursos con el propósito de la Institución Educativa.

Bibliografía

- Alan Neill, D., & Cortez Suárez, L. (2017). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Machala: UTMACH.
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. México: Revista Alergia México. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Bañeres, D., Bishop, A., & Cardona, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Bembiere. (2013). Definición ABC aula. *Publicaciones Care*.
- Borja, M., & Martin, M. (2007). *La intervención educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universida de Barcelona.
- Céspedes Gamarra, U. (2018). *Gestión curricular para mejorar la aplicación de las estrategias didácticas de comprensión lectora del área de comunicación en el nivel primaria de la Institución Educativa de Parcobamba-Huacaybamba, Huánuco*. Huánuco: Universidad Marcelino Champagnat.
- Claparéde, E. M. (1921). *La Escuela Moderna*. Barcelona: La Escuela Moderna.
- Cobian Jara, C. (2018). *“Programa de estrategias didáctica para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1082 Moyan Bajo, Cajabamba*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5039/PROGRAMA_COMPRESION_LECTORA%20COBIAN_JARA_CORPUS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Gutierrez De Vasquez, M. P. (2018). *Estrategias didácticas en el área de comunicación en el nivel inicial: plan de acción*. Lima: Pontifica Universidad Católica del Perú. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/11444>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: McGraw-Hill. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Jacobo Lujan, P. Y. (2021). *Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E.P Amauta Excellent, Trujillo 2019*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24725/ESTRATEGIA_DIDACTICA_JACOBO_LUJAN_PATRICIA_YANETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Madera, G., Padilla, K., & Scatt, J. (2013). *Estrategias didácticas y logros de aprendizaje en niños de cinco años, institución educativa inicial Victoria Barcia Boniffatti*. Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.
- Moreno, I. (2004). *La utilización de medios y recursos didácticos en el aula Departamento de Didáctica y Organización Escolar facultad de Educación*. Universidad Complutense de Madrid: Madrid.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.

- Pellicciotta, I., Rodrigo de Arzeno, B., L. de Gonzales, M., Capizzano de Capalbo, B., Casullo de Mas Velez, M., & Bottino de Quirini, S. (1971). *Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones*. Buenos Aires: Editorial Latina.
- Pérez Picón, A. M. (2019). *Estrategia didáctica aplicada al uso de los sistemas de información documental para apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje en una Institución de Educación privada de Barrancabermeja*. Bucaramanga: Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/14478/1/2019_Perez_estrategia_didactica_SIB.pdf
- Sarlé , P. (1994). “*Reflexiones en torno a la inserción del Nivel Inicial en el Sistema Educativo Argentino y su relación con las diferentes concepciones de Estado*”. Facultad de Filosofía y Letras.
- Tamayo y Tamayo. (2007). *El proceso de la Investigación Científica*. Mexico: Limusa Noriega Editores.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego*.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Sección de educación de la sede UNICEF.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia.

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	V	D	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿De qué manera la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" mejoran los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba?</p>	<p>Hipótesis general: Si aplicamos la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" es posible mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.</p>	<p>Objetivo general: Desarrollar la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.</p> <p>Objetivos específicos: Medir el nivel de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba. Aplicar la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba. Validar los resultados de la estrategia didáctica "Aprendamos a pensar de manera divertida" para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de Educación Inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba.</p>	Estrategia didáctica	Planificación	-Disposición de ambiente para el desarrollo de la estrategia. -Elaboración de sesiones de aprendizaje de la estrategia.	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño: experimental</p> <p>Tipo: cuasiexperimental</p> <p>La muestra quedará conformada por 15 niños y niñas.</p>
				Ejecución	-Desarrollo de sesiones de aprendizaje de la estrategia. -Participación de los estudiantes. -Empleo de medios y materiales.	
				Evaluación	- Actividades desarrolladas. - Logros y dificultades. - Empleo efectivo del tiempo. - Grado de participación de los implicados. - Cumplimiento de metas.	
			Aprendizaje	Área curricular	<ul style="list-style-type: none"> • Se comunica oralmente en su lengua materna. • Lee diversos tipos de textos en su lengua materna. • Escribe diversos textos en su lengua materna. 	

LISTA DE COTEJO

NOMBRE: _____

ITEMS		SI	NO
1	Explica acciones sencillas.		
2	Utiliza palabras nuevas para comunicarse.		
3	Responde con fluidez las preguntas.		
4	Identifica los conceptos fundamentales del texto.		
5	Establece un orden secuencial de ideas.		
6	Distingue las partes que componen la estructura del texto.		
7	Identifica la idea principal de cada texto.		
8	Deduce conclusiones con relación al texto leído.		
9	Relata con sus propias palabras lo escuchado.		
10	Expresa su comprensión del significado a través de preguntas.		
11	Describe con claridad las imágenes del texto.		

LOS TRES CERDITOS	
DATOS INFOMATIVOS	
I.E.	N° 352, Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba
PARTICIPANTES	15
RESPONSABLE	Maritza Villalobos Hernández

CAPACIDAD	FASE	CONTENIDOS	INSTRUMENTO
-Escucha con Atención cuando se le relatan cuentos o narraciones. -Narra hechos inmediatos, pregunta y responde atendiendo a sus intereses y deseo con personas que conoce.	INICIO	Se inicia la clase con la rutina: ¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién ha Salido hoy?; ¿Quién faltó hoy día?	Lista de cotejo.
	DESENLACE	La profesora les pide a los niños que Se sienten en grupo Coloquial. Se empieza a Narrar el cuento: “Los Tres Cerditos”  Responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Cuántos Cerditos eran? ¿De qué fueron hechas las casas? ¿Cuál fue la casa más fuerte ¿Quién quería comer a los cerditos? Dialogan con sus compañeros sobre el Cuento escuchado.	
	EVALUACIÓN	Los niños a través de imágenes Identifican las secuencias del cuento.	
		La docente les pide a los niños que Narren el cuento con sus propias palabras.	
		La docente les pide a los niños que Se sienten en sus respectivas mesas. La docente les reparte una hoja Gráfica para que pinten.	
		Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ¿qué hicieron hoy?, ¿terminaron a tiempo la tarea?, ¿qué aprendimos hoy?	

SECUENCIA LÓGICA DEL CUENTO

La docente narra el cuento, para luego efectuar preguntas a los niños, y así puedan comprender la secuencia de imágenes del cuento leído.

Primera Casa de paja



Casa de Paja y el lobo



Segunda Casa de Madera



Casa de Madera y el lobo



Tercera Casa de Ladrillo



Casa de Ladrillo y lobo



El zorro y el pollito

Érase una vez un zorrillo muy amable. Se llamaba Huayra y siempre estaba dispuesto a ayudar a cualquiera que se hubiese metido en problemas. Un día que paseaba por el campo, encontró a un pollito que lloraba amargamente.

—¿Qué te pasa, pequeño amigo? —le preguntó Huayra. El pollito tembló de miedo al ver al zorrillo, pues los zorros tienen la fama de comer gallinas y pollitos pequeños como él.

—No te comeré, sólo te quiero ayudar. ¿Cómo te llamas y por qué lloras? —le preguntó el zorro al pollito.



—Me llamo Benito. Me he perdido y no sé cómo regresar a casa —contestó el pollito, secando sus lágrimas.

—No te preocupes, pequeño: yo te ayudaré —y diciendo esto, Huayra ayudó a Benito a trepar a su lomo. Caminaron y caminaron, hasta que llegaron a la granja. Benito le dio las gracias a Huayra por haberlo ayudado a encontrar su casa.

Al día siguiente, cuando los pollitos y gallinas salieron a pasear, escucharon a alguien que se quejaba de dolor. ¡Era el pobre Huayra, que había caído en una trampa para zorros!

Las gallinas dijeron:

—¡Mira! ¡Seguro que cayó en la trampa cuando trataba de robar alguna gallina!

Pero Benito lo reconoció y dijo:

—¡Alto ahí! Él es mi amigo. Me ayudó a encontrar el camino de regreso a casa cuando me perdí.

Entonces, las gallinas se miraron unas a otras y decidieron ayudar al zorro. Cuando Huayra se liberó, fue corriendo a abrazar a Benito para agradecerle.

El pollito le dijo:

—No tienes nada que agradecer: los amigos están para ayudarse.

Así que, desde ese momento, los dos amigos siempre juegan juntos y las gallinas ya se acostumbraron a ver a Huayra paseando tranquilamente por el gallinero.



Aplique lo aprendido de manera entretenida

NOMBRE.....

- Deja tus Huellitas dentro de la Imagen del Zorro



EL CARACOLILLO GUSTAVILLO	
DATOS INFOMATIVOS	
I.E.	N° 352, Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba
PARTICIPANTES	15
RESPONSABLE	Maritza Villalobos Hernández

CAPACIDAD	FASE	CONTENIDOS	INSTRUMENTO
-Escucha con Atención cuando se le relatan cuentos o narraciones. -Narra hechos inmediatos, pregunta y responde atendiendo a sus intereses y deseo con personas que conoce.	INICIO	Se inicia la clase con la rutina: ¿buenos días?; ¿cómo están hoy?; ¿qué día es hoy?; ¿qué hemos aprendido la clase pasada? ¿quienes estuvieron en el cuento?	Lista de cotejo.
	DESENLACE	La profesora les pide a los niños que se queden en sus respectivos asientos. Se empieza a narrar el cuento: “LA LEONA”.  Responde a las siguientes preguntas: ¿cómo se llama el cuento? ¿quiénes querían matar a la leona? ¿la leona tenía hijos? ¿qué hizo la leona para salvarlo a sus hijos?	
	EVALUACIÓN	Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿qué te gusto y no te gusto del cuento?, ¿te gustaría ser como la leona?	
		La docente le pide a cada niño que se sienten en sus respectivos asientos. A cada grupo se les reparte una máscara con la cara de la leona; para que dramaticen el cuento.	
Después que todos han dramatizados los niños en sus respectivos asientos. La docente les entrega una hoja gráfica y le da indicaciones. -Realizan el proceso de meta cognición a través de las siguientes preguntas: ¿qué aprendí hoy? ¿cómo lo aprendí? ¿me gusto dramatizar el cuento.			

APRENDAMOS

El cuento se empieza a narrar, los niños muy atentos y en sus respectivos asientos escuchan, posteriormente se le hace preguntas con respecto al texto leído. Luego la docente les reparte una máscara para que dramaticen el cuento y sean parte de ellos, se relacionen más con el cuento.

- Este cuento nos habla sobre el valor del amor de una madre con su familia.
- Embolilla papel crepe luego pego dentro de la imagen de la leona.



El lobo intenta entrar por

El Lobo se quema la Cola en la chimenea



➤ Colorea la hoja grafica libremente.



LA PELOTA DORADA	
DATOS INFOMATIVOS	
I.E.	N° 352, Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba
PARTICIPANTES	15
RESPONSABLE	Maritza Villalobos Hernández

CAPACIDAD	FASE	CONTENIDOS	INSTRUMENTO
-Escucha con Atención cuando se le relatan cuentos o narraciones. -Narra hechos inmediatos, pregunta y responde atendiendo a sus intereses y deseo con personas que conoce.	INICIO	Se inicia la clase con la rutina: ¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién ha Salido hoy?; ¿Quién faltó hoy día?	Lista de cotejo.
	DESENLACE	La profesora les pide a los niños que Se sienten en grupo. Se empieza a Narrar el cuento: “La pelota dorada”  Responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Cómo se llama la Princesa? ¿Cómo se llamó el Príncipe? ¿Cómo se llama el Pato? ¿Quién fue el Héroe? Para recoger los saberes previos: ¿Cuál fue la Importancia del cuento?	
	EVALUACIÓN	La Profesora pega las imágenes en la pizarra en forma desordenada. Cada niño sale al frente y ordena las Imágenes.	
		Cada niño en forma grupal conversa sobre el tema.	
Reciben la hoja gráfica sobre el cuento narrado “La Pelota Dorada” La Profesora les explica lo que van hacer. En la primera parte pegaran dentro de un recuadro las imágenes dadas en forma de secuencias. En la Segunda parte con su crayola encierran en un círculo el héroe del Cuento.			
Realizan el proceso de meta cognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Les gustó el tema? ¿Qué dificultades encontré?			

Luego de haber escuchado el cuento se plantea recortar las imágenes y pegarlo según la secuencia del cuento.



NOMBRE: _____

- Ordena por secuencia la historia del Pelota Dorada.

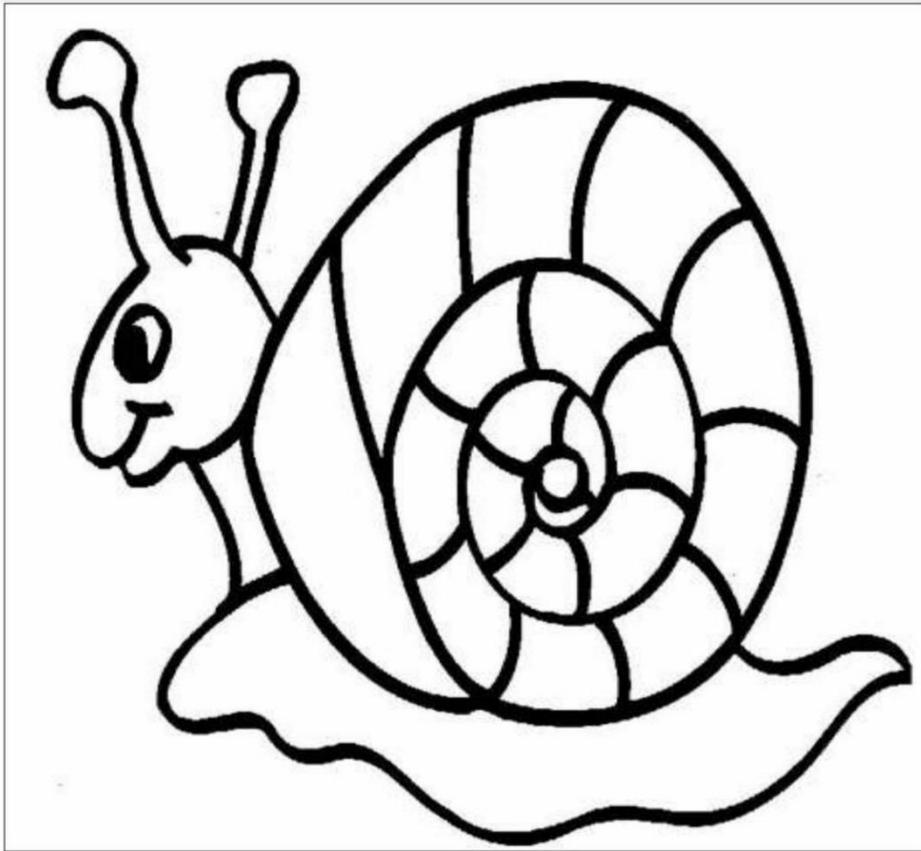
EL CARACOLILLO GUSTAVILLO	
DATOS INFOMATIVOS	
I.E.	N° 352, Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba
PARTICIPANTES	15
RESPONSABLE	Maritza Villalobos Hernández

CAPACIDAD	FASE	CONTENIDOS	INSTRUMENTO
-Escucha con Atención cuando se le relatan cuentos o narraciones. -Narra hechos inmediatos, pregunta y responde atendiendo a sus intereses y deseo con personas que conoce.	INICIO	Se inicia la clase con la rutina: ¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Qué hemos Aprendido la clase pasada? ¿Quiénes estuvieron en el Cuento?	Lista de cotejo.
	DESENLACE	<p>La profesora les pide a los niños que Se sienten en grupo. Se empieza a Narrar el cuento: “El Caracolillo Gustavillo”</p>  <p>Responde a las siguientes preguntas: ¿cómo se llama el cuento? ¿quiénes fueron los personajes del cuento? ¿por qué el cangrejo se fue de la casa? ¿qué aprendió el cangrejo? ¿qué aprendieron hoy?</p>	
	EVALUACIÓN	<p>La profesora pega un papelote en la pizarra, les da indicaciones a los niños con respecto al texto leído.</p> <p>A cada grupo les pide que digan lo que aprendió el cangrejo, para luego escribirlo en el papelote. Rescatando el valor de la convivencia.</p> <p>La docente le pide a cada grupo, ideas de cómo pueden aplicar ese valor dentro del aula “convivencia”. Para luego la docente anotara en otro papelote.</p> <p>La docente les entrega una hoja gráfica, dándoles indicaciones de cómo van a trabajar.</p>	

	Realizan el proceso de meta cognición a través de las siguientes preguntas: ¿qué aprendí hoy?, ¿cómo lo aprendí? ¿les gustó el tema? ¿qué dificultades encontré? ¿qué hice para superar las dificultades?	
--	---	--

NOMBRE.....

- Decora libremente a nuestro amiguito el “Caracolillo Gustavillo”

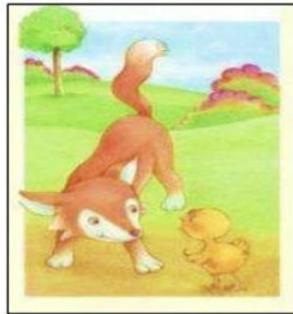
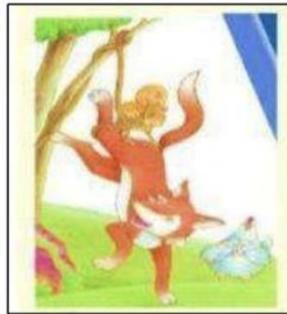


EL CARACOLILLO GUSTAVILLO	
DATOS INFOMATIVOS	
I.E.	N° 352, Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba
PARTICIPANTES	15
RESPONSABLE	Maritza Villalobos Hernández

CAPACIDAD	FASE	CONTENIDOS	INSTRUMENTO
-Escucha con Atención cuando se le relatan cuentos o narraciones. -Narra hechos inmediatos, pregunta y responde atendiendo a sus intereses y deseo con personas que conoce.	INICIO	Se inicia la clase con la rutina: ¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Qué hemos Aprendido la clase pasada? ¿Quienes estuvieron en el Cuento?	Lista de cotejo.
	DESENLACE	La profesora les pide a los niños que Se sienten en grupo. Se empieza a Narrar el cuento: ““El Zorro y el Pollo”  Responde a las siguientes preguntas: ¿cómo se llama el cuento? ¿cuántos personajes eran y quiénes eran? ¿qué valor rescatan?, ¿quién rescata a quién? ¿cuál es la importancia del texto? Dialogan con sus compañeros sobre cuento escuchado.	
	EVALUACIÓN	La profesora pega las imágenes del cuento en la pizarra.	
		La docente les pide que se sienten en sus respectivos grupos luego les reparte un papelote con cuadros, también les reparte imágenes. Y les explican lo la actividad que van a realizar en forma grupal: -ordenar las imágenes por secuencias del cuento. La docente les reparte una hoja gráfica. La docente les da indicaciones: -dentro la imagen dejen sus huellitas Realizan el proceso de meta cognición a través de las siguientes preguntas: ¿qué aprendí hoy? ¿cómo lo aprendí? ¿les gustó el tema? ¿qué dificultades encontré? ¿qué hice para superar las dificultades?	

El zorro y el pollo

- El cuento se empieza a narrar, los niños muy atentos y en sus respectivos asientos escuchan, posteriormente se le hace preguntas con respecto al texto leído.
- Después los niños se reúnen en grupo para que realicen una actividad grupal.



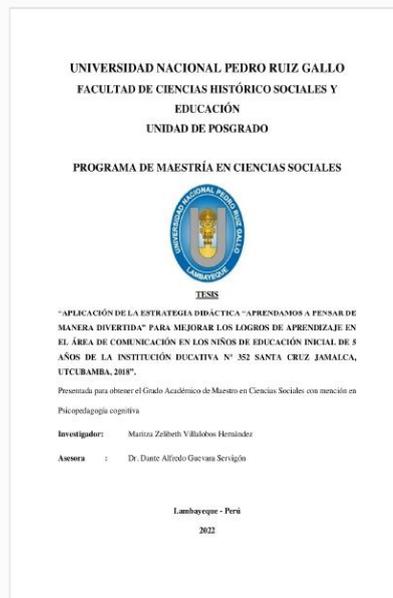


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Maritza Villa
Título del ejercicio: Investigación Científica 3
Título de la entrega: INFORME
Nombre del archivo: INFORME_FINAL_de_Maestria_-_MARITZA.docx
Tamaño del archivo: 4.86M
Total páginas: 74
Total de palabras: 12,602
Total de caracteres: 67,956
Fecha de entrega: 11-jul.-2022 09:00p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega... 1869447933



Dr. Dante A. Guevara Servigón
Asesor

Aplicación de la estrategia didáctica “aprendamos a pensar de manera divertida” para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de educación inicial de 5 años de la institución educativa N° 352 Santa Cruz Jamalca, Utcubamba- 2018.

INFORME

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	1library.co Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Grupo IOE Trabajo del estudiante	

		1 %
10	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
13	Repositorio.Unap.Edu.Pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
16	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Dante A. Guevara Servigón
Asesor



CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

HACE CONSTAR QUE:

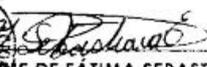


Bach. VILLALOBOS HERNÁNDEZ MARITZA ZELIBETH

Ha(n) cumplido con adjuntar dentro de su Informe final de Investigación titulado “Aplicación de la estrategia didáctica “Aprendamos a pensar de manera divertida” para mejorar los logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños de comunicación inicial de 05 años de la institución educativa N° 352 Santa Cruz, Jamalca, Utcubamba, 2018” (expediente N°6882-04/11/2022-VIRTUAL-U.I-FACHSE), presentado para la obtención del **Grado de Maestro en ciencias de la educación, mención: Psicopedagogía Cognitiva**; la **CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE SIMILITUD** expedida por el **software de reporte de similitud del TURNITIN** el cual reporta un **índice de similitud del 19%**, el mismo que ha sido revisado y constatado por el(a) **Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón** y por los miembros del jurado según se determina en el Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020) y la Resolución N° 659-2020-R de fecha 08 de setiembre de 2020 que ratifica la Resolución N° 012-2020-VIRTUAL-VRINV, mediante la cual se aprueba la Directiva para la evaluación de originalidad de los documentos académicos, de investigación formativa y para la obtención de Grados y títulos de la UNPRG - Guía de uso del Software de reporte de similitud -TURNITIN.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que considere pertinente.

Lambayeque, 04 de Noviembre de 2022


Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
DIRECTORA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FACHSE

YFSE/EPP.
C.c. Archivo.