



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**APLICACIÓN DEL TALLER JUGANDO APRENDEMOS A MEJORAR
EL NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 899 PIGHIGUA, PAUCARTAMBO - 2023**

**PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR

Br. MARGARITA MOLLO BATALLANOS

ASESOR

Dr. CLETO DE LA TORRE DUEÑAS

ORCID: 0000-0003-0921-7217

CUSCO - PERÚ

2025

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el Asesor CLETO DE LA TORRE DUEÑAS
..... quien aplica el software de detección de similitud al
trabajo de investigación/tesis titulada: APLICACIÓN DEL TALLER JUGANDO APRENDAMOS
A MEJORAR EL NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 899 PICHIGUA, PAUCARTAMBO - 2023

Presentado por: MARGARITA NOLDO BATALLANOS DNI N° 40956411
Para optar el título Profesional/Grado Académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN
GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

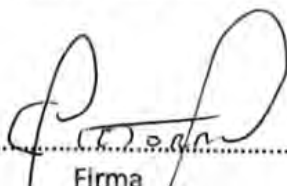
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 03 veces, mediante el
Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de**
Similitud en la UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 17 de agosto, de 2026


Firma

Post firma CLETO DE LA TORRE DUEÑAS

Nro. de DNI 23988416

ORCID del Asesor 0000 - 0003 - 0921 - 7217

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: old: 27259 : 64752160

MARGARITA MOLLO BATALLANOS

APLICACIÓN DEL TALLER JUGANDO APRENDEMOS A MEJORAR EL NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE ...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:614752960

Fecha de entrega

16 ago 2026, 5:31 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

16 ago 2026, 5:54 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS FINAL MARGARITA oficial 2026.docx

Tamaño del archivo

5.7 MB

122 páginas

24.059 palabras

137.038 caracteres

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)
- Trabajos entregados

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

ESCUELA DE POSGRADO

INFORME DE LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES A TESIS

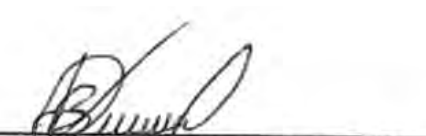
Dr. TITO LIVIO PAREDES GORDON, Director (e) de la Escuela de Posgrado, nos dirigimos a usted en condición de integrantes del jurado evaluador de la tesis intitulada **APLICACIÓN DEL TALLER JUGANDO APRENDEMOS A MEJORAR EL NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 899 PICHIGUA, PAUCARTAMBO - 2023** de la Br. MARGARITA MOLLO BATALLANOS. Hacemos de su conocimiento que el (la) sustentante ha cumplido con el levantamiento de las observaciones realizadas por el Jurado el día **DOCE DE NOVIEMBRE DE 2025**.

Es todo cuanto informamos a usted fin de que se prosiga con los trámites para el otorgamiento del grado académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN.

Cusco, Cusco 07 de agosto de 2026


UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
Dr. Manuel Gamarra Moscoso
DOCENTE
DR. MANUEL ALBERTO GAMARRA MOSCOSO
Primer Replicante


DRA. LUCILA OLIVARES TORRES
Primer Dictaminante


DRA. BERNARDINA VILLA QUISPE
Segundo Replicante


DR. GREGORIO CORNEJO VERGARA
Segundo Dictaminante

DEDICATORIA

A ti, Dios, mi más profundo agradecimiento
por ser mi guía y mi fortaleza en mi vida. Sin
tu amor incondicional y tu sabiduría divina,
no habría logrado superar todos los desafíos.
Gracias por iluminar mi camino y darme la
fuerza para seguir adelante.

A mi familia mamá y hermanos, sobrinos que me
acompañaron a lo largo de mis estudios, brindándome
la fuerza necesaria para continuar en este camino,
asimismo, ayudándome en lo que fuera posible
dándome consejos y orientación, estoy muy
agradecido

A mi esposo por sus palabras y su confianza
por brindarme su apoyo incondicional para
realizarme profesionalmente, gracias por
formar parte de mí.

A mi querida madrina Rosa Benigna Cáceres y
familia, no tengo palabras suficientes para expresar
mi gratitud por su apoyo constante durante mi tiempo
de estudio. Usted fue mi guía, mi ejemplo a seguir y

mi mayor motivación. Gracias por creer en mí por alentarme a alcanzar mis metas.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a la UNSAAC a los docentes de la Escuela de Postgrado que me brindaron todo su conocimiento y su apoyo para seguir adelante día a día.

Agradezco también a mi Asesor de tesis Dr. Cleto De La Torre Dueñas por guiarme y brindarme su conocimiento y apoyo incondicional durante todo el desarrollo de la Tesis.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE DE TABLAS	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Situación Problemática	1
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema General.....	5
1.2.2. Problemas específicos	5
1.3. Objetivos de la Investigación.....	6
1.3.1. Objetivo General.....	6
1.3.2. Objetivos Específicos.....	6
1.4. Justificación de la Investigación	7
1.4.1. Justificación Teórica	7
1.4.2. Justificación Metodológica	7
1.4.3. Justificación Práctica	8
1.4.4. Justificación Social	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	9
2.1. Bases teóricas.....	9

2.1.1. Taller de “Jugando Aprendemos”	9
2.1.2. Referentes Históricos del Método de Aprestamiento	13
2.2. Marco Conceptual	26
2.3. Antecedentes Empíricos de la Investigación	27
2.3.1. Antecedentes Internacionales.....	27
2.3.2. Antecedentes Nacionales	27
CAPÍTULO III.....	29
HIPÓTESIS Y VARIABLES	29
3.1. Hipótesis	29
3.1.1. Hipótesis General.....	29
3.1.2. Hipótesis Específicas	29
3.2. Identificación de variables e indicadores Variable I:.....	30
3.3. Matriz de Operacionalización de Variables	31
CAPÍTULO IV.....	32
METODOLOGÍA.....	32
4.1. Ámbito de Estudio: Localización Política y Geográfica Ámbito de Estudio	32
4.2. Tipo y nivel de investigación.....	33
4.2.1. Tipo de Investigación.....	33
4.3. Diseño de Investigación.....	33
4.4. Nivel de Investigación	34
4.5. Enfoque de Investigación.....	34
4.6. Paradigma de la Investigación	35
4.7. Método de Investigación.....	36
4.8. Unidad de análisis	36
4.9. Población de Estudio.....	36
4.10. Tamaño de Muestra.....	37
4.11. Técnicas de Selección de Muestra	38
4.12. Técnicas de recolección de información.....	38
4.12.1. Técnicas	38
4.12.2. Instrumentos.....	38

4.13. Técnicas de Análisis e Interpretación de la Información	39
4.14. Técnicas Para Demostrar la Verdad o Falsedad de las Hipótesis Planteadas	40
CAPÍTULO V	41
RESULTADOS.....	41
5.1. Descripción	41
5.2. Resultados de Valores Hallados a la Hipótesis General	42
5.3. Resultados de valores hallados a la hipótesis específica	43
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	56
CONCLUSIONES	60
SUGERENCIAS	62
BIBLIOGRAFÍA	63
ANEXOS	70
PANEL FOTOGRÁFICO.....	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de operacionalización de variable aprestamiento.....	31
Tabla 2 <i>Tamaño de población</i>	37
Tabla 3 <i>Tamaño de muestra</i>	37
Tabla 4 <i>Plan de análisis de datos</i>	40
Tabla 5 <i>Efecto de la aplicación del taller jugando aprendemos en el nivel de aprestamiento</i> ...	42
Tabla 6 <i>Efecto de la aplicación del taller jugando aprendemos en la habilidad cognitiva</i>	43
Tabla 7 <i>Contraste la hipótesis específica 1</i>	47
Tabla 8 <i>Efecto de la aplicación del taller jugando aprendemos en la habilidad emocional</i>	49
Tabla 9 <i>Contraste la hipótesis específica 2</i>	50
Tabla 10 <i>Efecto de la aplicación del taller jugando aprendemos en la habilidad psicomotriz</i> ..	52
Tabla 11 <i>Contraste la hipótesis específica 3</i>	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de la ubicación del distrito de Pichigua - Colquepata - Paucartambo	33
Figura 2 Aplicación del taller "Jugando Aprendemos"	107
Figura 3 Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad emocional.	107
Figura 4 Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad emocional de los alumnos de la I.E.I.	108
Figura 5 Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad psicomotriz de los alumnos de la I.E.I.	108
Figura 6 Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad psicomotriz de los alumnos de la I.E.I.	109
Figura 7 Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad psicomotriz de los alumnos de la I.E.I.	109

RESUMEN

El presente estudio, tuvo como propósito fortalecer las habilidades cognitivas, emocionales y psicomotrices que conforman el aprestamiento en los niños de 5 años de dicha institución. La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, fue de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño preexperimental, lo que permitió medir el efecto de la intervención mediante la comparación de resultados antes y después del taller. La población de estudio de la presente investigación fue de 15 niños de 4 y 5 años, quienes fueron evaluados mediante una lista de cotejo y cuestionarios adaptados para determinar el nivel de aprestamiento. En los resultados del pretest, se observó que el 90% de los estudiantes se ubicaba en los niveles de inicio o proceso, evidenciando limitaciones en el desarrollo emocional, cognitivo y psicomotriz. Tras la aplicación del taller, el Post-test mostró que el 75% alcanzó el nivel de logro esperado, y solo el 5% permaneció en el nivel de inicio, lo cual refleja un avance significativo. La prueba estadística Q de Cochran, con un nivel de confianza del 95%, confirmó que la intervención tuvo un efecto significativo en el aprestamiento de los niños ($p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$). En términos prácticos, se evidenció una mejora del 43.3% en los estudiantes que pasaron a los niveles esperado y destacado. En conclusión, el taller “Jugando Aprendemos” contribuyó de manera efectiva al fortalecimiento del aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 899 Pichigua.

Palabras claves: *Aprestamiento, Actividades lúdicas, Taller educativo, Desarrollo infantil, Psicopedagogía.*

ABSTRACT

This study, aimed to strengthen cognitive, emotional and psychomotor skills in children of early childhood education. The research followed a quantitative approach, was applied in nature, explanatory in level, and used a pre-experimental design with pretest and posttest. The population consisted of 15 children aged 4 and 5 years. Readiness was assessed through observation checklists and structured instruments. Pretest results showed that 90% of the children were in the initial or developing levels. After implementing the workshop, posttest results indicated that 75% reached the expected level and only 5% remained in the initial level. The Cochran's Q test, at a 95% confidence level, confirmed that the workshop produced a significant improvement in readiness ($p = 0.000 < 0.05$). A 43.3% increase was observed in children who reached the expected and outstanding levels. In conclusion, the "Jugando Aprendemos" workshop proved to be effective in improving school readiness in 5-year-old children from I.E. No. 899 Pichigua.

Keywords: Preparation, Recreational activities, Educational workshop, Child development, Educational psychology.

INTRODUCCIÓN

Señor Decano de la Facultad de Educación, señores miembros del jurado: Pongo a disposición mi tesis intitulada aplicación del taller jugando aprendemos a mejorar el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la institución educativa 899 Pichigua, Paucartambo – 2023. El aprestamiento infantil constituye un proceso fundamental, ya que permite desarrollar en los niños las capacidades, habilidades y destrezas necesarias para afrontar con éxito su ingreso a la educación primaria. Asimismo, favorece la adaptación al entorno escolar y fortalece las competencias básicas requeridas para el aprendizaje de la lectura, la escritura, el razonamiento lógico y la convivencia social.

A nivel internacional, la educación inicial es reconocida como una etapa fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que durante los primeros años de vida se establecen las bases cognitivas, emocionales, sociales y psicomotrices que influyen significativamente en los aprendizajes posteriores. Organismos internacionales como la UNESCO y la UNICEF destacan que una educación inicial de calidad favorece el desarrollo de habilidades esenciales para el desempeño escolar futuro y contribuye a disminuir las desigualdades educativas desde edades tempranas.

En el ámbito nacional, el Ministerio de Educación del Perú reconoce que el desarrollo infantil temprano es una prioridad dentro de las políticas educativas, pues permite garantizar mejores condiciones de aprendizaje y equidad en el sistema educativo. Diversos estudios y reportes oficiales señalan que una proporción significativa de niños presenta dificultades en habilidades cognitivas, comunicativas y psicomotrices al iniciar la educación primaria, especialmente aquellos

que provienen de contextos vulnerables. Según la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar (ENDES, 2021), estas dificultades se evidencian con mayor incidencia en zonas rurales, donde persisten brechas en el acceso a recursos educativos y en la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas al contexto.

A nivel local, en las zonas rurales de la región Cusco, se observa que muchos niños de educación inicial presentan limitaciones en su nivel de aprestamiento, las cuales se manifiestan en dificultades para reconocer formas y colores, coordinar movimientos finos, mantener la atención y expresar ideas de manera clara. Estas situaciones están asociadas a factores propios del entorno, como el uso de lenguas originarias, las condiciones socioculturales de las familias, así como la limitada disponibilidad de materiales didácticos y estrategias metodológicas adaptadas a la realidad local.

En este contexto, la Institución Educativa Inicial N.º 899 del distrito de Pichigua evidencia dificultades en el nivel de aprestamiento de los niños de 5 años, lo que repercute en su preparación para afrontar con éxito la educación primaria. Frente a esta problemática, resulta necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las características y necesidades de los estudiantes. La literatura especializada resalta al juego como una herramienta esencial para el aprendizaje en la infancia. Piaget sostiene que el juego permite al niño construir activamente sus conocimientos; Vygotsky, por su parte, afirma que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de funciones psicológicas superiores como la atención, la memoria y el lenguaje; mientras que otros autores destacan que los entornos lúdicos promueven el aprendizaje significativo y la participación activa del niño (Patrici Ganem M. R., 2010).

Ante esta realidad, se desarrolló la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas organizadas, orientadas a fortalecer las

habilidades cognitivas, perceptivas y psicomotrices de los niños de 5 años. La investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental de un solo grupo, aplicando un pretest y un posttest, con la finalidad de evaluar el impacto del taller en la mejora del nivel de aprestamiento infantil.

Los resultados obtenidos constituyen un aporte significativo para la práctica docente en contextos rurales, donde los recursos son limitados pero las necesidades educativas son prioritarias. Asimismo, el estudio contribuye al fortalecimiento de estrategias pedagógicas innovadoras en la educación inicial y al cierre de brechas educativas, promoviendo mejores oportunidades para que los niños inicien de manera adecuada su educación primaria (ENDES, 2021).

La tesis esta estructura 5 capítulos, en Capítulo I: Planteamiento del problema, Capítulo II: Marco teórico conceptual, Capítulo III: Hipótesis y Variables, Capítulo IV: Metodología y Capítulo V: Resultados, finalmente se presenta la discusión, conclusiones y recomendaciones.

El presente trabajo abordó la importancia temática que representa la preparación del niño preescolar para su futuro aprendizaje de la lectura y escritura en el primer grado, mediante la Aplicación del taller “Jugando Aprendemos “para mejorar el nivel de aprestamiento, la cual coadyuvará en el desarrollo integral en el aprendizaje de los niños.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación Problemática

La educación inicial es muy importante para el desarrollo cognitivo, emocional y psicomotriz de los niños, según el informe de (ENDES, 2021), la importancia de la educación inicial en el desarrollo Infantil de los primeros años de vida es determinantes para el desarrollo cerebral puesto que 90% del cerebro se desarrolla antes de los 5 años, desarrollo de habilidades socioemocionales y el logro académico en el nivel primario.

La Ley N.º 29944 – Ley de Reforma Magisterial, establece que el docente es un profesional responsable de conducir el proceso educativo, aplicando estrategias pertinentes y favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes. La norma señala que el profesor debe orientar su labor hacia el desarrollo integral del niño, garantizando acompañamiento, apoyo pedagógico y el uso adecuado de metodologías que respondan a las necesidades del aula. (MINEDU, 2012)

Según la política educativa nacional, el objetivo principal de la educación es desarrollar a la persona humana a través de la creación de conciencia, que se define como la capacidad de un individuo para comprender sus propias actividades e interacciones con la realidad. Esto indica que la experiencia educativa debe abordar los procesos de socialización cognitiva, así como la construcción de la personalidad individual.

La educación infantil, siendo el primer nivel de educación formal, está dirigida a niños en su segunda infancia, cuyas necesidades psicológicas requieren un cuidado específico. Las escuelas de educación infantil utilizan la psicopedagogía infantil para fomentar el desarrollo cognitivo

(percepción sensorial), el lenguaje (comunicación), las habilidades motoras, el desarrollo socioemocional y los intereses lúdicos, creativos e imaginativos de los estudiantes.

La exposición de los niños pequeños a entornos de aprendizaje agradables tiene un efecto favorable en su desarrollo de la personalidad, según la teoría psicopedagógica. En este momento, la crisis económica del país tiene un impacto significativo en la cobertura de este nivel del sistema educativo, ya que la mayoría de las personas no ganan suficiente dinero para satisfacer sus necesidades fundamentales. En consecuencia, los padres se ven obligados a enviar a sus hijos directamente al nivel de educación primaria, saltándose todo el año de jardín de infancia.

Se estableció un nuevo currículo basado en competencias para la Educación Infantil como parte de la estrategia nacional de mejora de la calidad educativa, con el objetivo de ofrecer orientaciones sobre nuevos principios metodológicos para el progreso biopsicosocial de niños y niñas de cuatro, cinco y seis años.

Este enfoque curricular renovador concibe a los niños como sujetos singulares en su formación personal y social, y entiende el proceso educativo como una dinámica de interacción que integra a los niños, las familias, los docentes y la comunidad, considerando las características del tiempo y el espacio en el que se desarrolla.

En este nivel educativo, el docente es considerado un profesional que acompaña los procesos de desarrollo y actúa como mediador en las interacciones entre los niños y su contexto. Asimismo, debe adecuar o diseñar estrategias metodológicas acordes con las orientaciones del currículo y las diversas modalidades de la Educación Infantil, incorporando el juego libre y dirigido, las actividades creativas, la resolución de problemas, así como el trabajo individual y grupal.

La propuesta educativa debe promover el fortalecimiento de las habilidades psicomotoras, perceptivas, emocionales y sociales, las cuales constituyen una base esencial para optimizar los logros de aprendizaje. La lectura, la escritura y el cálculo se consideran competencias fundamentales que resultan determinantes para el progreso de los aprendizajes posteriores; por ello, una adecuada iniciación en la lectura y la numeración favorece la adquisición de las capacidades necesarias para un desempeño exitoso en el primer grado de educación básica.

Asimismo, el desarrollo de la motricidad fina permite al niño realizar actividades como cortar y rasgar, así como reconocer la direccionalidad y las diferentes formas lineales, tales como líneas rectas, curvas y combinadas. En este sentido, el fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas y finas, promovido por el docente, contribuye de manera significativa al aprendizaje inicial de la lectura y la escritura.

El estudio sobre el desarrollo infantil temprano en el Perú, realizado por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) en 2019, estableció que el 30% de los niños presentan dificultades para sostener correctamente un lápiz o realizar trazos simples, un 25% presenta retrasos en el desarrollo del lenguaje limitando su capacidad para expresarse y comunicarse con sus compañeros y el 20% mostraba dificultad para interactuar con sus pares y seguir normas en el aula.

La encuesta demográfica y de salud familiar – (ENDES, 2021) reveló que los niños en áreas rurales presentan mayores retrasos en el desarrollo cognitivo y del lenguaje, debido a la falta de estímulos adecuados en el hogar, limitado acceso a materiales educativos y libros, dificultades para comprender y expresarse en español, especialmente en comunidades donde se hablan lenguas originarias (quechua, aimara, entre otras).

En el área rural, el problema es aún más caótico en vista de que muchos niños y niñas asisten en forma irregular a las instituciones educativas del nivel inicial, así como a los programas de PRONOEI, prefiriendo el pastoreo de sus animales, esto debido a que los padres de familia no dan la debida importancia al nivel inicial.

A lo largo de mi experiencia laboral como docentes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco, observé que los niños de 3, 4 y 5 años en nuestra zona presentan las siguientes debilidades: poco aprestamiento, escasa preparación para el desarrollo de las coordinaciones motoras, sin dejar de mencionar el estado nutricional y salud con los que el niño se presenta a diario en la institución educativa.

El desconocimiento de los docentes en cuanto al uso de estrategias en su lengua materna de los niños de habla quechua, y la poca posibilidad de realizar actividades para desarrollar un aprestamiento adecuado y secuencial, genera que los niños y niñas, de 5 años no cuentan con una buena preparación para la iniciación de la lectoescritura, a esto se suma la apatía que tienen los padres de familia en cuanto a la importancia del nivel, en vista de que no apoyan a sus niños en las diferentes actividades y tareas .

De continuar con este problema los niños no lograrán desarrollar las capacidades inherentes al nivel, las cuales traerán como consecuencia la escasa preparación para la iniciación de la lectoescritura, imposibilitando el avance curricular en los grados superiores.

Desde esa perspectiva, a partir de la institución educativa, se propició realizar diferentes actividades a través de los talleres programados, las cuales posibilitaron un espacio por medio del cual, los niños se desarrollen de forma integral tomando en cuenta sus habilidades cognitivas,

emocionales y psicomotoras, las cuales permitieron construir sus aprendizajes en forma dinámica, creativa y significativa.

Por lo tanto, el educador tiene la tarea de mejorar sus métodos de enseñanza a través de formas nuevas y creativas. Teniendo en cuenta el idioma principal de cada niño y su ritmo de aprendizaje. Por lo tanto, es esencial promover la libre expresión de los niños a través del juego, dramatizaciones, canciones, poesía, rimas y actividades recreativas.

La implementación del taller "Jugando Aprendemos" fue una estrategia para abordar los desafíos del aprestamiento en niños de 5 años. Al utilizar el juego como herramienta principal, se facilitó un aprendizaje más significativo y se promovió un desarrollo integral que preparó a los niños para enfrentar con éxito los retos educativos futuros. La evaluación continua de estas iniciativas fue crucial para adaptar las metodologías a las necesidades específicas de cada grupo de niños.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es el efecto del taller “Jugando Aprendemos” en el nivel de aprestamiento de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco - 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel inicial de aprestamiento (Pre-Test) en las diferentes habilidades como; habilidad cognitiva, habilidad emocional y habilidad psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco – 2023?

- ¿Qué actividades y sesiones lúdicas deben diseñarse e implementarse en el taller “Jugando Aprendemos”?
- ¿Cuál es el nivel de aprestamiento (Post-Test) en las diferentes habilidades como; habilidad cognitiva, habilidad emocional y habilidad psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco – 2023?
- ¿Existen diferencias significativas entre los resultados del Pre-Test y el Post-Test para determinar si existen diferencias significativas en el nivel de aprestamiento de los niños, después de la aplicación del taller Jugando Aprendemos?
- ¿Cuál es la magnitud del efecto del taller “Jugando Aprendemos” en la mejora del nivel de aprestamiento de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco – 2023?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar el efecto del taller “Jugando Aprendemos” en el nivel de aprestamiento de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel inicial de aprestamiento (Pre-Test) en las diferentes habilidades como; habilidad cognitiva, habilidad emocional y habilidad psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco - 2023.
- Diseñar y aplicar el taller “Jugando Aprendemos”, detallando las sesiones y actividades lúdicas, enfocada en las diferentes habilidades de aprestamiento.

- Evaluar el nivel final de aprestamiento (Post-Test) en las diferentes habilidades como; habilidad cognitiva, habilidad emocional y habilidad psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco - 2023.
- Comparar los resultados del Pre-Test y el Post-Test para determinar si existen diferencias significativas en el nivel de aprestamiento de los niños, después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”.
- Determinar el efecto y la magnitud de la mejora en el nivel de aprestamiento de los niños de 5 años, como resultado directo de la implementación del taller “Jugando Aprendemos”.

1.4. Justificación de la Investigación

1.4.1. Justificación Teórica

Esta investigación ofrece una justificación teórica al mejorar la comprensión de los elementos del enfoque de "aprender a través del juego". Se llevó a cabo una revisión de la literatura científica utilizando diversas técnicas, modelos y marcos teóricos. Esto funcionará como una referencia teórica para un estudio posterior sobre estas nociones.

1.4.2. Justificación Metodológica

En el estudio se desarrolló diferentes sesiones para fortalecer el aprestamiento de los niños menores de 5 años, esto sirvió de base para que otras instituciones puedan aplicar y mejorar estas habilidades.

Para fortalecer el aprestamiento de los niños se incluyó diferentes juegos para fomenten diferentes habilidades, como juegos de mesa, actividades al aire libre y juegos creativos.

1.4.3. Justificación Práctica

En cuanto a la justificación práctica, la presente investigación posibilita proponer la incorporación del taller denominado “Aprender Jugando” dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje de los niños, como una estrategia orientada a mejorar su desempeño académico. Dicha propuesta se sustenta en un diagnóstico situacional de las estrategias pedagógicas empleadas, así como en la verificación de la relación existente entre las variables estudiadas. Asimismo, se considera pertinente que las autoridades de la institución educativa reciban y evalúen la implementación de esta propuesta.

1.4.4. Justificación Social

La presente investigación posee una significativa relevancia social, ya que atiende las necesidades educativas de los niños de 5 años de la I.E. N.º 899 de Pichigua, quienes enfrentan dificultades en su aprestamiento debido a la carencia de recursos educativos, las barreras lingüísticas y las condiciones socioculturales propias del ámbito rural.

La implementación del taller “Jugando Aprendemos” constituye una estrategia inclusiva y accesible que contribuye al fortalecimiento de sus habilidades cognitivas, emocionales y psicomotrices, favoreciendo así su preparación para la educación primaria. Además, esta intervención se encuentra en concordancia con la Ley N.º 29944, que establece la obligación del docente de garantizar aprendizajes de calidad.

En consecuencia, el estudio no solo representa un beneficio directo para los niños, sino que también ofrece una propuesta pedagógica que contribuye a disminuir las brechas educativas y a promover la igualdad de oportunidades en las comunidades rurales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Bases teóricas

2.1.1. Taller de “Jugando Aprendemos”

El taller “Jugando Aprendemos” se fundamenta en la adquisición progresiva de habilidades que permitan a los niños desenvolverse de manera autónoma tanto en el proceso de aprendizaje como en su vida cotidiana. Desde esta perspectiva, los niños y las niñas se convierten en pequeños investigadores motivados por sus propios intereses, lo que los convierte en agentes activos de su propia educación. Dado que el juego es una actividad inherente a la infancia, constituye el enfoque idóneo para promover su desarrollo integral. Jugar genera bienestar, favorece la motivación y posibilita que los aprendizajes se construyan de manera natural y significativa. Diversos psicólogos y pedagogos destacan que el juego es el medio más eficaz para que los estudiantes asimilen conocimientos, desarrollen habilidades y alcancen objetivos educativos. El taller se estructura como una jornada integral en la que, una vez concluido el proyecto, los niños eligen libremente los temas que desean explorar según aquello que despierta su curiosidad. A partir de ello, realizan pequeñas investigaciones utilizando diversos recursos materiales y humanos disponibles, entre ellos las TIC —empleadas para la búsqueda y ampliación de información—, la visita de especialistas, el acceso a bibliotecas, excursiones, juegos y juguetes. La participación de las familias resulta fundamental, ya que contribuyen con materiales y colaboran activamente en el desarrollo de las actividades. La metodología del taller se centra en experiencias, juegos y actividades que estimulan un aprendizaje significativo, dentro de un ambiente organizado, seguro y emocionalmente favorable. Se promueve la indagación, el descubrimiento, las iniciativas

individuales y el acceso a una amplia variedad de materiales que facilitan la creación, la experimentación y la satisfacción de las curiosidades infantiles (López Cabrera, 2020).

La educación temprana resulta fundamental para alcanzar la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que pretende asegurar que, para el año 2030, “todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de desarrollo infantil temprano y educación preescolar de calidad, preparándolos para la educación primaria”. La educación preescolar se considera una herramienta esencial para garantizar la educación primaria universal y contribuir al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Garantizar el acceso a una educación preescolar de calidad constituye un mecanismo clave para mejorar el aprendizaje, optimizar los resultados académicos y fortalecer la efectividad de las instituciones educativas (Education Commission, 2017).

2.1.1.1. Los primeros años son importantes.

Los estudios realizados durante las últimas tres décadas han evidenciado que el período crítico del desarrollo humano se extiende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esta etapa, el fortalecimiento de las habilidades cognitivas, la estabilidad emocional, las competencias sociales y una adecuada salud física y mental sientan las bases para un desarrollo exitoso que perdura hasta la adultez. Si bien el aprendizaje se da a lo largo de toda la vida, su ritmo durante la primera infancia es especialmente intenso. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen una etapa clave del desarrollo temprano, ya que establecen fundamentos esenciales para el éxito académico y otros logros futuros. Aunque esta investigación se centra en la educación preescolar, es importante reconocer que el aprendizaje mediante el juego tiene un impacto significativo durante toda la primera infancia y continúa siendo relevante en etapas posteriores (UNICEF, 2018).

2.1.1.2. El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años.

Los docentes están revisando continuamente las estrategias pedagógicas para aprovechar al máximo el potencial de aprendizaje de los niños pequeños. En este contexto, el juego se considera una herramienta fundamental mediante la cual los niños adquieren conocimientos y habilidades esenciales. Por ello, las oportunidades de juego, así como los ambientes que lo promueven, la exploración y el aprendizaje experiencial, constituyen la base de los programas de educación preescolar de alta calidad. En esta sección del estudio se presenta nuestra comprensión del juego y del aprendizaje basado en él, así como ejemplos de diversas formas en que los niños adquieren conocimientos a través de estas actividades. El juego se manifiesta de múltiples maneras y puede ser reconocido por cualquier persona al observarlo, ya sea que ocurra en la calle, en entornos urbanos, en patios de recreo o dentro del aula. Desde edades tempranas, los niños participan en el juego en todas las culturas, niveles socioeconómicos y comunidades (UNICEF, 2018).

Un aspecto fundamental del juego es la participación activa de los niños y el control que ejercen sobre sus experiencias. La noción de capacidad de acción se relaciona con la iniciativa que muestran los niños, los procesos de toma de decisiones y el grado de autonomía que poseen durante el juego. Para que el juego sea efectivo, debe permitir cierto nivel de agencia, brindando a los niños la oportunidad de involucrarse plenamente y apropiarse de sus experiencias, al mismo tiempo que refuerza su percepción de competencia, independencia y protagonismo en su propio proceso de aprendizaje lúdico (UNICEF, 2018).

2.1.1.3. Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave.

Aunque los niños no piensan de manera consciente en “aprenderé algo de esta actividad” mientras juegan, sus interacciones lúdicas generan oportunidades de aprendizaje significativas en múltiples áreas del desarrollo. El proceso de desarrollo y aprendizaje es complejo e integral, y el juego contribuye al fortalecimiento de todos los ámbitos del desarrollo, incluyendo las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales (UNICEF, 2018).

En efecto, durante sus momentos de juego, los niños ponen en práctica de manera simultánea una amplia variedad de habilidades. Esto sucede con frecuencia en las llamadas “actividades de juego en el rincón” o “actividades de juego en el centro” dentro de los programas de educación inicial o preescolar. Las actividades cuidadosamente planificadas en estos espacios de juego favorecen el desarrollo integral y las capacidades de aprendizaje de los niños de manera más efectiva que otras actividades tradicionales de educación preescolar (UNICEF, 2018).

Al involucrarse en actividades que les resultan agradables, los niños desarrollan competencias en todos los ámbitos del desarrollo: cognitivo, social, emocional y físico. Por ejemplo, durante el juego, pueden aprender nuevas habilidades sociales, como compartir materiales o trabajar de manera colaborativa, y enfrentarse a desafíos cognitivos, como construir estructuras utilizando piezas pequeñas sin la ayuda de las más grandes (UNICEF, 2018).

Los niños aprenden mediante experiencias prácticas, interactuando de manera lúdica con objetos y personas (Hedges, 2000), lo que les proporciona la base necesaria para comprender conceptos abstractos. Por ejemplo, al manipular bloques geométricos, pueden entender que dos cuadrados pueden formar un rectángulo o que dos triángulos pueden conformar un cuadrado. De igual manera, al participar en secuencias rítmicas que implican avanzar, retroceder, girar y

aplaudir, los niños comienzan a asimilar principios básicos de los patrones presentes en la aritmética. Los juegos de simulación, también conocidos como juegos “simbólicos” —como los de roles familiares o de mercado— resultan especialmente beneficiosos, ya que permiten a los niños expresar ideas, pensamientos y emociones, al mismo tiempo que desarrollan habilidades de regulación emocional, interacción social, resolución de conflictos y fortalecimiento de la autoeficacia. (Singer, Dorothy G., Michnick Golinkoff, & HirshPasek, 2006).

El juego constituye una base fundamental para el desarrollo de competencias sociales y emocionales en los niños. Mediante la participación lúdica, los niños establecen relaciones interpersonales, aprenden a compartir, negociar y resolver problemas, y fortalecen su capacidad de autoafirmación. Además, el juego fomenta habilidades de liderazgo y enseña a interactuar de manera efectiva en grupo. De manera similar, actúa como un mecanismo que permite a los niños desarrollar resiliencia y estrategias de afrontamiento, mientras aprenden a manejar relaciones, enfrentar desafíos sociales y superar miedos, por ejemplo, al asumir roles de personajes ficticios (Milteer, Regina M, & Ginsburg, 2011). Asimismo, el juego satisface la necesidad humana de expresar imaginación, curiosidad y creatividad, habilidades esenciales en una sociedad basada en el conocimiento, ya que potencian la capacidad para resolver problemas, disfrutar del aprendizaje y aplicar el ingenio de manera innovadora. Las competencias que los niños adquieren a través del juego en la educación preescolar son fundamentales para el desarrollo de las habilidades básicas que sustentan las “competencias del siglo XXI” (UNICEF, 2018).

2.1.2. Referentes Históricos del Método de Aprestamiento

A fines del siglo XIX, María Montessori, una educadora italiana comprometida con el desarrollo infantil, inició su labor con niños discapacitados, quienes en aquel entonces eran

injustamente denominados “inútiles”. Su enfoque práctico consistía en estimular de manera sistemática la inteligencia del niño mediante experiencias sensoriales (Salazar Arriola, 2018).

Montessori observó cuidadosamente y realizó experimentos, empleando diversas herramientas y técnicas, aplicando los conocimientos adquiridos durante sus estudios al trabajar con estos niños. Algunos de ellos, previamente considerados “incapaces de aprender”, lograron desarrollar habilidades de lectura y escritura, e incluso rindieron exámenes oficiales de primaria obteniendo resultados superiores a los de los denominados “niños normales”. Para diversas áreas, incluyendo matemáticas, Montessori diseñó materiales y ejercicios que involucraban la manipulación táctil (Salazar Arriola, 2018).

2.1.2.1. “Enfoque pedagógico de Francesco Tonucci (Frato): el juego, la ciudadanía y la infancia”

Francesco Tonucci — conocido también por su seudónimo Frato — plantea una visión de la infancia centrada en la autonomía del niño, su derecho al juego y su condición de ciudadano activo desde la niñez. Tonucci sostiene que el juego no debe considerarse un complemento del aprendizaje, sino su eje fundamental, ya que permite al niño explorar su entorno, relacionarse libremente, asumir riesgos, resolver problemas, desarrollar su creatividad y construir autonomía.

Según Tonucci, gran parte de los entornos urbanos y escolares actuales excluyen a los niños: las ciudades modernas han sido planeadas pensando en el adulto trabajador y motorizado, y la escuela tradicional promueve una enseñanza rígida y homogénea que ignora las formas reales de aprender de los niños.

Para contrarrestar este paradigma, Tonucci propone el proyecto “La ciudad de los niños”, que consiste en redefinir el espacio urbano poniendo como prioridad las necesidades, derechos y

posibilidades de los niños. En su visión, “una ciudad buena para los niños es una ciudad buena para todos”: si se garantiza un espacio seguro, libre y amigable para los niños, la ciudad se convierte en un ambiente más humano, accesible y comunitario.

Del mismo modo, en el ámbito educativo Tonucci aboga por una escuela y actividades pedagógicas que reconozcan al niño como sujeto activo: su conocimiento previo, su curiosidad, su creatividad, sus intereses y su ritmo deben ser respetados. El rol del adulto (maestro, padre, comunidad) debe ser el de facilitador, escuchador y acompañante, no el de emisor exclusivo del conocimiento. (Tonucci, 1996)

2.1.2.2. Método multisensorial y el aprestamiento en el aula con niños y niñas.

El método Snoezelen, basado en un enfoque multisensorial, promueve la estimulación sensorial y favorece la comprensión de sí mismos, de los demás y del entorno mediante actividades y estímulos significativos, adaptados a las necesidades y al nivel de desarrollo del niño. Según Morín (2010), este enfoque multisensorial constituye una herramienta que permite a los docentes optimizar su práctica educativa, brindando a los estudiantes oportunidades de aprendizaje a través de diversos canales —visual, auditivo y kinestésico— que facilitan la adquisición de habilidades de alfabetización mediante experiencias significativas.

Muchos programas dirigidos a apoyar a estudiantes con dificultades de lectura emplean un enfoque multimodal, entre otros recursos. La técnica Orton-Gillingham fue desarrollada por Samuel Torrey Orton, un médico estadounidense pionero en el estudio de las discapacidades de aprendizaje, incluida la dislexia, junto con Anna Gillingham, educadora y psicóloga. Estos programas utilizan de manera deliberada estímulos visuales, auditivos, kinestésicos y táctiles para ayudar a los niños a relacionar el lenguaje con las palabras. Según Rosen (2014), uno de estos

métodos, el sistema de lectura Wilson, cofundado por Barbara A. Wilson, aplica un enfoque de “percusión sonora”, en el cual los estudiantes segmentan cada fonema de una palabra golpeando con los dedos y el pulgar.

¿Quién puede beneficiarse del aprendizaje multisensorial?

Según Morín (2010), todos los niños pueden beneficiarse de la instrucción multimodal, especialmente aquellos que no tienen dificultades de aprendizaje o de atención. Cuando un alumno involucra muchos sentidos mientras aprende, la probabilidad de retención del conocimiento aumenta significativamente.

El aprendizaje multisensorial es especialmente beneficioso para los niños con dificultades de aprendizaje y atención. Por ejemplo, las personas pueden tener dificultades con el procesamiento visual o auditivo. Esto complica su aprendizaje si deben depender únicamente de la entrada visual o auditiva.

Para Morín (2010). Involucrar todos los sentidos proporciona a los niños pequeños varias formas de conectar con el conocimiento adquirido. Este tipo de aprendizaje experiencial puede ayudar a los alumnos a:

- Recolectar información.
- Hacer conexiones entre nueva información y lo que ya saben.
- Entender y resolver problemas.
- Utilizar habilidades no verbales para resolver problemas.

2.1.2.3. Aprestamiento escolar y los niños de educación inicial.

El aprestamiento se refiere a un enfoque organizado para prepararse para diversas actividades, especialmente en el ámbito educativo, y constituye un proceso que se extiende a lo largo de toda la vida. Las experiencias y actividades planificadas de manera estructurada promueven el desarrollo de habilidades y capacidades, así como la formación de hábitos y actitudes positivas en los niños, facilitando su éxito tanto en el aprendizaje como en las relaciones sociales (Salazar Arriola, 2018).

El aprestamiento se desarrolla en las primeras etapas de la vida, promoviendo diversas habilidades en el niño. Este desarrollo debe ajustarse a la edad del niño, garantizando que esté adecuadamente preparado para las siguientes fases de su vida. La preparación es de suma importancia, ya que fortalece las capacidades innatas del niño y contribuye al desarrollo de sus habilidades cognitivas, perceptivas y psicomotoras durante los años iniciales de la primera infancia (Salazar Arriola, 2018).

Durante los procesos de estimulación, se anima a los niños a participar en el proceso de preparación a través de estímulos auditivos, sensoriales y visuales, facilitando una formación adecuada y oportuna que fomenta el desarrollo de habilidades y capacidades para el aprendizaje futuro.

El enfoque está en fomentar el crecimiento psicobiológico del niño, lo que le proporcionará la madurez esencial necesaria para participar con éxito en las nuevas actividades y ejercicios que encontrará en el entorno educativo. El objetivo de las actividades preparatorias es facilitar una transición fluida para el niño desde el compromiso natural del juego hacia las tareas estructuradas o recomendadas en su trayectoria educativa (Salazar Arriola, 2018).

Madurez para el aprendizaje

Según Condemarin (1994), el aprestamiento se entiende como la capacidad del niño para alcanzar un nivel de desarrollo físico, psicológico y social que le permita enfrentar eficazmente los retos de un entorno de aprendizaje al iniciar el primer grado. La madurez se desarrolla de manera progresiva y resulta de la interacción entre factores internos, como los aspectos anatómicos y fisiológicos, y factores externos, incluyendo la nutrición, el afecto y la estimulación, siempre que las estructuras mentales estén preparadas. Este proceso se activa cuando la actividad del sistema nervioso facilita los mecanismos de aprendizaje.

Fases del Aprestamiento escolar

La etapa inicial, como su nombre lo indica, se centra en la reproducción de letras, números y otros elementos. A medida que avanza el proceso de aprendizaje, este se vuelve más complejo, siendo fundamental la capacidad de transcribir los sonidos percibidos en símbolos escritos. La escritura constituye una competencia esencial en el ámbito académico, que requiere práctica y constancia para desarrollarse de manera efectiva. Finalmente, la evidencia del aprendizaje se manifiesta cuando el niño logra expresar sus ideas o su creatividad por medio de la escritura.

Según Elbebé (2017), la adquisición de habilidades de escritura en los niños ocurre de manera gradual. Inicialmente, se desarrolla a través de la imitación o replicación de modelos; luego, los niños aprenden a transcribir lo que se les indica, hasta alcanzar finalmente la escritura espontánea. Para avanzar en estas etapas, es necesario que los niños perfeccionen la motricidad fina, la atención y la memoria. Aprender a escribir puede representar un desafío progresivo, y hacia el final de la educación infantil, aproximadamente a los 5 años, los niños comienzan a interactuar con el lenguaje escrito.

Durante esta etapa, desarrollan la capacidad de reconocer su nombre y familiarizarse con palabras mediante actividades lúdicas y significativas. Sin embargo, la iniciación formal en la alfabetización se consolida en la educación primaria.

El proceso de aprendizaje de la escritura incluye diversas fases: imitación, escritura guiada, dictado y escritura libre. Es fundamental que los padres reconozcan cada una de estas etapas para identificar posibles dificultades de aprendizaje y, desde el hogar, apoyar al niño mediante actividades como la lectura compartida, la formulación de preguntas y otras dinámicas que fomenten la interacción con el lenguaje escrito.

2.1.2.4. Desarrollo de habilidades en la edad preescolar.

a. Habilidad cognitiva en los niños de 5 años.

Las fases de desarrollo de Piaget ofrecen una comprensión del crecimiento cognitivo. Él afirma que cuando un niño interactúa con su entorno, su capacidad para generar pensamientos crece. Estos encuentros pueden ser exploratorios o dirigidos por un adulto.

El niño empieza a desarrollar un pensamiento cognitivo más complejo, integrando sus experiencias simbólicas con las concretas, de acuerdo con la etapa de desarrollo señalada por Piaget. Según Cervantes (2013), para promover el pensamiento infantil es necesario proporcionar experiencias significativas que permitan al niño construir su propio conocimiento mediante el juego y la manipulación de objetos. El desarrollo cognitivo requiere una interacción directa con el entorno, en la que las experiencias vividas y la guía de los adultos desempeñan un papel fundamental.

Desde esta perspectiva, existen tres factores clave para el desarrollo y la adquisición del pensamiento cognitivo en los niños: el conocimiento matemático, el desarrollo cognitivo general

y el proceso de maduración. Estos objetivos pueden fomentarse mediante el fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas a través de diversas actividades físicas que integren elementos del entorno.

La interacción con distintos objetos y materiales favorece el aprendizaje experiencial y la adquisición de información. Según Ruiz, el desarrollo cognitivo es fundamental para que el niño comprenda las propiedades físicas de los objetos, sus relaciones mutuas y sus características, además de requerir el desarrollo de actitudes que apoyen el aprendizaje matemático, la madurez psicomotora, la comprensión lógico-matemática y la capacidad de clasificación. Mientras que Piaget concibe el desarrollo como un proceso que culmina en un objetivo específico, Vygotsky lo entiende como un proceso continuo que debe analizarse más que considerarse un producto terminado, afirmando que el desarrollo comienza desde el nacimiento y se extiende a lo largo de toda la vida. Asimismo, introduce el concepto de zona de desarrollo próximo como:

Vygotsky citado por Patrici (2010), asume que “la distancia entre el nivel del desarrollo actual determinado por la solución independiente de problemas y el nivel de desarrollo potencial determinado por la solución de problemas, bajo la dirección de un adulto o con la colaboración de una vigilancia más experta” (p. 54).

La zona de desarrollo próximo favorece el progreso del aprendizaje tanto social como cognitivo mediante la interacción y la reflexión sobre los conocimientos previos de cada niño. El desarrollo del pensamiento lógico-matemático no solo depende de la manipulación de objetos como herramientas de aprendizaje, sino también de las interacciones sociales, las cuales resultan fundamentales en este proceso (Chaves Velasco & Sanchez Cala, 2017).

En el contexto de la zona de desarrollo próximo, se reconoce que el niño posee capacidad para el aprendizaje autónomo; no obstante, las actividades más complejas requieren la orientación de un adulto, quien actúa como mediador para favorecer el desarrollo conceptual (Chaves Velasco & Sanchez Cala, 2017).

Montessori (2014) sostiene que el niño integra la información de manera directa en su vida psíquica, distinguiendo fases conscientes e inconscientes en el desarrollo de la mente absorbente. Esto permite que el niño construya conocimiento de manera significativa y exploratoria, favoreciendo la adquisición de conceptos a través de la experiencia.

Desde esta perspectiva, el niño despliega una amplia variedad de procesos cognitivos y formas de expresión: múltiples lenguajes, maneras de pensar, jugar, hablar, escuchar, experimentar y sentir, así como diversas formas de aprender y disfrutar del conocimiento. Este enfoque destaca que los niños poseen estilos de aprendizaje variados e intereses individuales que deben ser considerados al planificar y desarrollar actividades de aprestamiento, reconociendo su diversidad y potencial creativo (Chaves Velasco & Sanchez Cala, 2017).

El juego promueve actividades de aprestamiento que ayudan a los niños a asimilar conceptos matemáticos de manera más efectiva y a fortalecer su razonamiento lógico-matemático. Este desarrollo se facilita a través de dos dimensiones esenciales descritas en las directrices curriculares para la educación infantil: la dimensión física y la dimensión cognitiva, que ejercen una influencia directa sobre el aprendizaje.

b. Habilidad emocional en los niños de 5 años.

Las habilidades emocionales constituyen un conjunto de competencias que permiten al niño reconocer, expresar, comprender y manejar sus emociones, así como percibir y comprender los

sentimientos de los demás. Estas habilidades son fundamentales para fomentar una convivencia armoniosa y mejorar el rendimiento en el aprendizaje. En la educación inicial, resultan especialmente importantes, ya que impactan de manera significativa en el desarrollo integral del niño y en su preparación para los aprendizajes escolares.

Las habilidades emocionales hacen referencia a la capacidad de percibir con precisión las emociones, utilizarlas para facilitar el pensamiento, comprender su significado y regularlas de manera consciente, contribuyendo al desarrollo emocional e intelectual. Desde este enfoque, dichas habilidades pueden ser fortalecidas mediante experiencias educativas intencionadas, especialmente a través de actividades lúdicas propias de la infancia. (Mayer & Salovey, 1997)

Según Goleman, las habilidades emocionales son componentes esenciales de la inteligencia emocional e incluyen competencias como la autoconciencia, el manejo de emociones, la motivación, la empatía y las habilidades sociales, todas fundamentales para adaptarse al entorno escolar. En niños de cinco años, estas capacidades se reflejan en comportamientos como el respeto a las normas, la expresión de emociones, la resolución de conflictos simples y la participación activa en actividades grupales (Goleman, 1995).

Bisquerra (2000) afirma que el fortalecimiento de las habilidades emocionales en la primera infancia contribuye al bienestar personal, social y educativo, por lo que su desarrollo debe ser fomentado desde la escuela mediante estrategias pedagógicas apropiadas, como los talleres basados en el juego. En este sentido, el taller “Jugando Aprendemos” se centra en potenciar las habilidades emocionales como un factor esencial para mejorar el nivel de aprestamiento, ya que los niños con estabilidad emocional muestran una mayor disposición para atender, comunicarse, explorar y aprender.

Perspectiva Perceptivo –Motriz

La teoría del desarrollo desde la perspectiva perceptivo-motora sostiene que un requisito fundamental para el aprendizaje es la habilidad del niño para reconocer visualmente símbolos gráficos, reproducirlos por escrito y asociarlos con los sonidos correspondientes. Sin embargo, investigaciones posteriores han demostrado que, incluso los niños que presentan dificultades en la lectura y la escritura, pueden continuar progresando en su desarrollo (Campo Verde, 2014).

Según la teoría perceptivo-motora, la discriminación visual se aborda mediante un enfoque sensorial. Este enfoque ganó relevancia en la década de 1960, resaltando que el desarrollo de habilidades de percepción visual—como la identificación del tamaño, la forma, el color y la posición relativa de los objetos—es fundamental para adquirir correctamente la lectura y la escritura. Desde la perspectiva sensorial, el proceso de maduración ocular resulta esencial para el reconocimiento gráfico. No obstante, investigaciones posteriores muestran que factores como el tamaño, la forma, el color y las ilusiones ópticas tienen un impacto limitado en el rendimiento lector (Campo Verde, 2014).

La integración motora constituye un aspecto fundamental del desarrollo infantil y ha sido relacionada por diversos autores con el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura. Se sostiene que la actividad motora coordinada y deliberada proporciona una base importante para el aprendizaje, complementada por la integración tónica postural y sensorial. Numerosos estudios han investigado la relación entre el desarrollo motor en distintas etapas y su influencia en la adquisición efectiva de habilidades lectoras y escritoras. Este tema ha generado un amplio debate, ya que, aunque los niños progresan mediante diversas fases que les permiten desarrollar capacidades motoras, dichos avances ocurren solo hasta cierto punto, continuando su evolución a medida que el niño madura (Campo Verde, 2014).

c. Habilidad psicomotriz en los niños de 5 años

La infancia transcurre a través de una sucesión de cambios continuos, cada uno con características propias que, de no ser identificadas oportunamente, pueden generar dificultades durante los primeros años escolares y provocar efectos duraderos a lo largo de la vida. Por ello, es fundamental que los estudios sobre este periodo se realicen con cuidado y responsabilidad (Mendieba Toledo, Mendieba Toledo, & Vargas Cevallos, 2020).

Las transformaciones físicas del cuerpo humano se manifiestan principalmente en cambios de peso y estatura. En cuanto al peso, se consideran la composición de la masa magra y la grasa corporal, así como la contribución de la estructura ósea. La estatura presenta un crecimiento continuo durante la infancia y la adolescencia, mostrando variaciones entre los niños y no un patrón uniforme. Durante el primer año, el aumento es rápido, seguido de un crecimiento más constante en el segundo año, que se ralentiza gradualmente hasta la pubertad, etapa en la que se observa un nuevo incremento acelerado hasta el final de la adolescencia (Rosseau, 2017).

El desarrollo del niño inicia desde el momento en que el óvulo es fecundado por el espermatozoide y continúa durante todo el periodo prenatal hasta el nacimiento. Con excepción del desarrollo genético básico, que comienza en la concepción y sigue un patrón heredado, este proceso es relativamente consistente. La formación de una nueva vida está determinada por factores internos y externos. Entre los internos se incluyen aspectos como enfermedades hereditarias de los padres, incompatibilidades genéticas y la influencia de adicciones o consumo de alcohol durante la concepción. Por su parte, los factores externos que pueden afectar el desarrollo embrionario y fetal abarcan hábitos alimenticios inadecuados, consumo de sustancias nocivas, sedentarismo, exposición a radiaciones, ciertos medicamentos, entre otros. Además, las

dimensiones emocionales, sociales y lingüísticas del entorno interactúan entre sí y contribuyen al desarrollo integral del niño (Rosseau, 2017).

En el ámbito de la salud, existen elementos fundamentales que sostienen el desarrollo del niño y estructuran sus relaciones en el tiempo y el espacio. Esto guarda similitud con los cuatro pilares de la educación descritos en el Informe Delors: saber ser, saber hacer, saber vivir juntos y saber conocer. Por ejemplo, la percepción del propio cuerpo en un niño se construye a partir de sus interacciones con el entorno, donde su comportamiento, postura y actitudes poseen un significado relevante. El interés en la psicomotricidad infantil llevó a la elaboración de una matriz de desarrollo psicomotor, que clasifica a los niños en etapas claramente definidas desde el nacimiento hasta los seis años (Rosseau, 2017).

Comprender las etapas del desarrollo psicomotor en los niños es fundamental, ya que este concepto engloba los procesos evolutivos que se suceden de manera ordenada desde la concepción hasta los seis años, periodo central de estudio en este caso. La maduración de estos procesos está determinada por factores como el desarrollo físico general, la maduración neuronal, el crecimiento físico intrauterino, la formación de huesos y músculos, y el desarrollo cerebral posterior al nacimiento. El desarrollo motor y el neuronal se influyen mutuamente, por lo que la estimulación motora resulta esencial. Las habilidades adquiridas permiten al niño controlar su cuerpo dentro del entorno, favoreciendo la interacción social; el juego fortalece los vínculos afectivos y fomenta la independencia a través de la relación con padres y compañeros (Rosseau, 2017).

2.2. Marco Conceptual

- **Destreza.** Es el nivel de eficiencia en la ejecución de una tarea motora particular y algo difícil, conocido como la economía del esfuerzo que la persona gasta durante el movimiento. “Eficiencia para ejecutar una tarea”.
- **Capacidad.** La capacidad para realizar una tarea depende del desarrollo de habilidades, que está influenciado por acciones, conocimientos y hábitos.
- **Desarrollo de destrezas psicomotrices.** “El desarrollo de destrezas psicomotrices constituyen un aspecto evolutivo del ser humano”. El desarrollo constante de habilidades, conocimientos y experiencias en un niño es una representación externa de la madurez del sistema nervioso central, que ocurre no solo a través del crecimiento, sino, también, influenciado por factores ambientales.
- **Psicomotricidad.** La interacción de la información, la emoción y el movimiento es crucial para el crecimiento personal, la corporeidad y la capacidad de expresarse y relacionarse con el entorno. Su área de investigación se centra en el cuerpo como un constructo, en lugar del organismo en relación con su especie.
- **El juego.** Cuando se trata de crear una intervención psicomotora, el juego es fundamental. En la primera etapa, el niño y el terapeuta se convierten en uno, y en la segunda, el niño gana independencia, lo que despierta el juego imaginativo. A través de conceptos como la autoestima y la confianza se llega al logro de la identidad personal.
- **Estimulación psicomotriz.** Se basa en la idea del aprendizaje experiencial que fue propuesta por primera vez por Bernard Aucouturier y André Lapierre, quienes consideraban que la movilidad era fundamental para el crecimiento y desarrollo de un niño. Se espera que los

participantes en la práctica psicomotora estén en buena salud y trabajen en grupos dentro del contexto de instituciones educativas convencionales.

2.3. Antecedentes Empíricos de la Investigación

2.3.1. Antecedentes Internacionales

Espinosa (2022) se propuso investigar el impacto de los juegos verbales como estrategia metodológica para potenciar las habilidades del lenguaje oral en niños del nivel 2 de educación infantil. El estudio subrayó la importancia de los juegos verbales en la promoción del desarrollo del lenguaje hablado durante las actividades en el aula. Asimismo, se llevó a cabo un análisis de publicaciones académicas previamente revisadas y se empleó un enfoque descriptivo, registrando los escenarios, acontecimientos y participantes relevantes del contexto estudiado.

Los juegos verbales crean un entorno propicio para el desarrollo cognitivo y lingüístico, favoreciendo que los niños regulen internamente sus acciones y comiencen a dirigir su comportamiento de manera autónoma. Además, contribuyen a mejorar la fluidez del lenguaje, permitiendo a los niños conectar ideas, emociones y actividades básicas, lo que les facilita realizar tareas más complejas, adaptarse a situaciones nuevas o desafiantes y disfrutar del aprendizaje mediante la exploración y la creación independiente.

2.3.2. Antecedentes Nacionales

Atao (2020) tuvo como objetivo identificar las percepciones de las docentes de Educación Inicial sobre el uso del juego en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de instituciones educativas públicas en Lima. La investigación adoptó un diseño no experimental y transversal.

Las docentes de Educación Inicial señalaron que consideran al juego como un recurso fundamental para los talleres, debido a que representa una estrategia que motiva, integra y promueve la participación activa de los niños y niñas.

Campos (2018) se propuso analizar el impacto del taller Jugando en el aprendizaje de matemáticas de los niños de cuatro años de la I.E.P. Niño Jesús de Belén. La investigación adoptó un diseño experimental con un sub-diseño pre-experimental, aplicando técnicas experimentales para controlar y observar los fenómenos en circunstancias aleatorias.

Los hallazgos evidenciaron que el taller Jugando tuvo un efecto significativo en el aprendizaje matemático de los niños de cuatro años, registrándose un valor de $p = 0,000$.

Zorrilla (2020) tuvo como objetivo elaborar un taller de juegos como estrategia pedagógica para potenciar la creatividad en niños de cinco años en una institución educativa de Samborondón. La investigación utilizó un diseño no experimental, ya que no se manipularon deliberadamente las variables, y de tipo transversal o transaccional.

El taller buscó promover el juego imaginativo entre los niños de cinco años, reconociendo que la selección cuidadosa de actividades lúdicas resulta esencial para estimular el desarrollo cerebral y mejorar la calidad educativa. Asimismo, se señaló que la falta de creatividad en el entorno escolar puede limitar la efectividad de las estrategias de aprendizaje.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1.Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis General*

La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.

3.1.2. *Hipótesis Específicas*

- El nivel de aprestamiento inicial Pre - Test en las habilidades cognitiva, emocional y psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 es inferior al nivel obtenido después de la aplicación del taller Post-Test.
- El taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en la habilidad cognitiva de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.
- El taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en la habilidad emocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.
- El taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en la habilidad psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.

- La magnitud del taller “Jugando Aprendemos” es positiva y significativa en la mejora global del nivel de aprestamiento de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.

3.2. Identificación de variables e indicadores Variable I:

Variable Independiente:

Aplicación del taller “Jugando Aprendemos”

Variable dependiente:

Nivel de aprestamiento

Dimensiones Variable II:

Habilidad cognitiva.

Explica las habilidades cognitivas como operaciones mentales que permiten analizar, organizar y utilizar información para resolver problemas. (Sternberg, 2009).

Habilidad emocional

Capacidad de percibir las emociones, utilizarlas para facilitar el pensamiento; las cuales contribuyen al desarrollo emocional e intelectual (Mayer & Salovey, 1997).

Habilidad psicomotriz

Capacidad de coordinar en un tiempo optimo el pensamiento (análisis) y la reacción ante un determinado estímulo, eficacia de movimiento en un determinado momento. (Zambrano, 2010)

3.3. Matriz de Operacionalización de Variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variable aprestamiento

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Aprestamiento	El aprestamiento se refiere a un conjunto organizado de actividades y experiencias que se aplican de forma gradual con el fin de favorecer en el niño el desarrollo de sus habilidades y destrezas, así como la adquisición de hábitos y actitudes positivas, permitiéndole enfrentar con éxito los futuros procesos de aprendizaje. (Lobato, 2021)	El nivel de aprestamiento se expresa en función de la componente cognitiva, emocional y Psicomotriz	Cognitiva Explica las habilidades cognitivas como operaciones mentales que permiten analizar, organizar y utilizar información para resolver problemas. (Sternberg, 2009).	Identifica objetos y completa las partes que faltan Crean juegos verbales a partir siluetas Describe láminas a partir de situaciones que observa Establece relaciones de longitud y espacio Identifica figuras iguales
			Emocional Capacidad de percibir las emociones, utilizarlas para facilitar el pensamiento; las cuales contribuyen al desarrollo emocional e intelectual (Mayer & Salovey, 1997).	Identifica objetos y completa las partes que faltan Relaciona sonidos con figuras Representan actividades cotidianas Compañía de personas Comparte con sus amigos Emociones Participación
			Psicomotriz Capacidad de coordinar en un tiempo óptimo el pensamiento (análisis) y la reacción ante un determinado estímulo, eficacia de movimiento en un determinado momento (Eduardo Zambrano).	Realiza desplazamientos Rasgan papeles. Realizan trazos libres Coordina ojos, manos para el logro de nociones Ejercita trazos combinados Modela bolitas de diferentes tamaños Realizan trazos libres Recortan papeles en forma libre y figuras que se presentan

Nota. Elaboración propia.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1.Ámbito de Estudio: Localización Política y Geográfica Ámbito de Estudio

La Institución Educativa N° 899 se ubica en la comunidad de Pichigua sin número y cubre un área total de terreno de 1254 m². De esta superficie, un total de 190 m². están ocupados por diversas aulas, mientras que los 1064 m² restantes están constituidos por espacios verdes.

- a. Ubicación: Comunidad Pichigua.
- b. Distrito: Colquepata.
- c. Provincia: Paucartambo.
- d. Departamento: Cusco.
- e. Área: 1254 m².
- f. Perímetro: 1254000000 ml.
- g. Altitud: 3.416 m.s.n.m.
- h. Clima:
 - Estación lluviosa (Noviembre - Marzo).
 - Estación seca (Abril - Octubre).

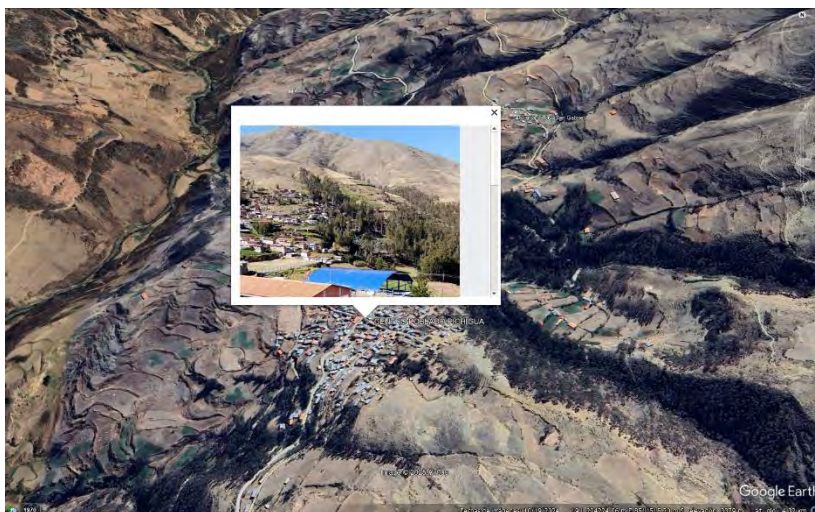
i. Pisos ecológicos:

Pichigua se asienta en la zona ecológica de puna altoandina. Su vegetación predominante incluye:

- Pajonales de ichu (*Stipa ichu*).
- Gramíneas altoandinas como *Festuca* y *Calamagrostis*.
- Queuña.

Figura 1

Mapa de la ubicación del distrito de Pichigua - Colquepata - Paucartambo



Nota: Google Earth

4.2. Tipo y nivel de investigación

4.2.1. Tipo de Investigación

La siguiente investigación fue de tipo aplicada. Esto permitió la identificación de la conexión causa-efecto entre las variables. Barrero (2023) afirma que el vínculo causal entre dos o más variables, donde una variable depende de otra (independiente), se establece a través de su aplicación por parte de los investigadores. Solo se examina el impacto de la variable independiente en la variable dependiente; la variable independiente permanece constante.

4.3. Diseño de Investigación

El siguiente estudio tiene un diseño experimental, puesto que el objetivo de la recogida de datos en un periodo de tiempo, es característica de las variables al evaluar su ocurrencia e interacción en un periodo concreto, ya que se pretende dar respuesta a las preguntas de la investigación para alcanzar los objetivos del estudio y comprobar la hipótesis.

Corresponde al diseño pre-experimental con pre-prueba y post-prueba porque se trabajó con un solo grupo de estudio, se aplicó una preprueba a los niños de 5 años utilizando el cuestionario, después se dio el taller y finalmente se le aplicó una prueba posterior o post-prueba para obtener un resultado deseado a los niños de 5 años.

M =	O1	X	O2
-----	----	---	----

M = Muestra: 15

O1 = Pre-test de aprestamiento antes del taller “Jugando Aprendemos”.

O2 = Post-test de aprestamiento después del taller “Jugando Aprendemos”.

X = Taller “Jugando Aprendemos”

4.4. Nivel de Investigación

El estudio tuvo un enfoque explicativo, ya que busca analizar cómo la implementación del taller “Jugando Aprendemos” influye en la mejora del nivel de aprestamiento. Según o. (Valderrama & Jaimes, 2019), este tipo de investigación permite identificar las causas o factores que han influido en la existencia y las características de los fenómenos estudiados. Asimismo, examina la interrelación de los distintos elementos de la realidad con el propósito de ofrecer una explicación objetiva, fundamentada y científica.

4.5. Enfoque de Investigación

Dado que el desarrollo del estudio requirió la formulación de hipótesis y su verificación mediante pruebas estadísticas, la investigación adoptó un enfoque cuantitativo. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario estructurado con escala tipo Likert. Según (Hernández Zampieri

& Mendoza Torres, 2018), las estadísticas descriptivas e inferenciales permiten medir variables y emplear herramientas de investigación para recopilar y analizar información, con el fin de responder a las preguntas planteadas y evaluar las hipótesis formuladas previamente.

4.6. Paradigma de la Investigación

El presente estudio se enmarca dentro del paradigma positivista, el cual plantea que la realidad es objetiva, medible y puede ser explicada mediante métodos empíricos. Comte (1975) sostiene que el conocimiento científico debe fundamentarse en la observación directa y en la identificación de leyes que expliquen los fenómenos. Bajo esta perspectiva, el investigador examina la realidad a través de variables cuantificables y procedimientos sistemáticos.

Guba y Lincoln (1994) destacan que el positivismo se basa en una ontología realista y una epistemología objetivista, buscando que el investigador minimice su influencia para garantizar la validez y confiabilidad de los datos. Asimismo, Hernández et al. (2014) señalan que este paradigma respalda el enfoque cuantitativo, orientado a la medición de fenómenos, la operacionalización de variables y la comprobación de hipótesis mediante técnicas estadísticas.

En concordancia con el paradigma positivista, esta investigación se centra en evaluar el impacto del taller “Jugando Aprendemos” en el nivel de aprestamiento de niños de cinco años, utilizando un diseño preexperimental que compara los resultados obtenidos en el pretest y el posttest. La aplicación de pruebas estadísticas, como McNemar y Q de Cochran, se ajusta a los principios del positivismo al permitir una medición objetiva, un análisis empírico y la comprobación de hipótesis, garantizando así la coherencia con la matriz de consistencia y la rigurosidad científica de los resultados.

4.7. Método de Investigación

Se empleó el método hipotético-deductivo, ya que se formula hipótesis sobre las variables del estudio, las cuales posteriormente fueron evaluadas de manera empírica mediante la observación de la realidad problemática y el análisis de información relevante. El ciclo de inducción-deducción se manifiesta cuando las hipótesis se generan a través del razonamiento deductivo y luego se comprueban experimentalmente. Según Valderrama y Jaimes (2019), esta técnica inicia con la observación de hechos concretos, lo que permite la formulación de un problema, y posteriormente, mediante un proceso inductivo, estos hallazgos pueden transformarse en teorías.

4.8. Unidad de análisis

La unidad de análisis serán los estudiantes de nivel inicial de la I.E N° 899 de la comunidad de Pichigua , distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo.

4.9. Población de Estudio

La población de la presente investigación está conformada por el total de estudiantes matriculados en la I.E 899 de la comunidad de Pichigua , distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo , el cual fue 42 entre niños y niñas en la nómina del SIAGIE.

Tabla 2*Tamaño de población*

Edad de los niños	Población
3 años	13
4 años	14
5 años	15
Total	42

Nota. Elaboración propia**4.10. Tamaño de Muestra**

El estudio se realizó en los niños de 5 años de la I.E 899 de la comunidad de Pichigua, distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, que son en total 15.

Tabla 3*Tamaño de muestra*

Género de los niños de 5 años	Población
Masculino	8
Femenino	7
Total	15

Nota. Elaboración propia

Se aplicó el muestreo no probabilístico intencional por juicio del investigador, porque todos los elementos forman parte del grupo de estudio, siendo los niños de 5 años, además se tomó en cuenta la características y peculiaridades de los niños y niñas de este grupo, por otro lado la

posibilidad de contar con el apoyo de la directora de la institución educativa, así como la participación oportuna de los padres de familia.

4.11. Técnicas de Selección de Muestra

Para la selección de la muestra de la población, se realizó mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia y por criterios de exclusión e inclusión:

- Criterio de exclusión: Aquellos estudiantes que no asisten puntualmente
- Criterio de inclusión: Solo aquellos estudiantes matriculados en 2023 y que asistan puntualmente

4.12. Técnicas de recolección de información

4.12.1. Técnicas

La observación se empleó como técnica de investigación para examinar las variables del estudio y recolectar datos de la muestra seleccionada. Es importante señalar que se solicitó a una muestra representativa que respondiera un conjunto de preguntas previamente diseñadas y estructuradas, siguiendo un procedimiento metódico durante el proceso de observación (Ñaupas et al., 2018).

4.12.2. Instrumentos

Para la recopilación de información sobre el nivel de aprestamiento, se utilizó como instrumento la lista de cotejo. Según Carrasco (2019), este método consiste en un conjunto de preguntas relacionadas con una situación específica, lo que permite al investigador obtener información complementaria que facilita su interpretación y análisis.

Validez

Con el fin de garantizar la validez de los instrumentos, se llevó a cabo un juicio de expertos. Este procedimiento consiste en que especialistas evalúan los ítems elaborados, actuando como evaluadores que verifican que las preguntas y elementos del cuestionario o instrumento sean pertinentes, aplicables y comprensibles (Supo, 2013).

Confiabilidad

En cuanto a la fiabilidad, se realizó la prueba de Alfa de Cronbach durante el piloto realizado con el 20 % de la muestra, con el propósito de evaluar la consistencia del instrumento. Según Ñaupas et al. (2018), la confiabilidad y precisión de los instrumentos se mantienen siempre que los cálculos y las respuestas de los participantes no varíen. Además, el coeficiente de fiabilidad, aceptando valores entre 0.66 y 0.71, se emplea como otro criterio para determinar la consistencia del instrumento, considerando 0.66 como el valor mínimo aceptable.

4.13. Técnicas de Análisis e Interpretación de la Información

La información obtenida a partir de los cuestionarios completados por los participantes se procesó y organizó para su análisis mediante el software estadístico SPSS 25. Con el fin de facilitar la interpretación de los datos, se elaboraron tablas y se calcularon estadísticas para mostrar las frecuencias de cada variable. Por su parte, las entrevistas fueron registradas en audio y posteriormente transcritas textualmente, realizándose un análisis de los resultados conforme a los objetivos planteados en la investigación.

4.14. Técnicas Para Demostrar la Verdad o Falsedad de las Hipótesis Planteadas

Las hipótesis propuestas fueron evaluadas utilizando métodos paramétricos o no paramétricos, según la normalidad de los datos, descubriendo así su validez o invalidez. A continuación, se establecieron comparaciones entre los hallazgos de la investigación y los de estudios similares realizados a niveles global, nacional y regional.

Tabla 4

Plan de análisis de datos

Hipótesis de investigación	Hipótesis estadística	Prueba estadística	Criterio de decisión
La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.	Ho: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” No mejora significativamente el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.	Prueba de MacNemar y Q Cochran	Si $p < 0.05$ se acepta Ha
	Ha: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.		Si $p > 0.05$ se acepta Ho

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1.Descripción

Para la aplicación del cuestionario, en primer lugar, se solicitó la autorización correspondiente para el uso del instrumento. Una vez obtenido el permiso, el cuestionario fue administrado en una sola sesión a un total de 15 niños y niñas, previa coordinación y consentimiento de la directora de la institución educativa. La aplicación se realizó en un solo día y tuvo una duración aproximada de 45 a 60 minutos, considerando la edad de los participantes (cinco años).

Durante el proceso no se presentaron dificultades, ya que se logró atender a todos los estudiantes y estos respondieron de manera adecuada. Para la valoración de las respuestas se emplearon los siguientes criterios: correcto = 3 puntos e incorrecto = 1 punto, estableciéndose un puntaje máximo de 20 y un puntaje mínimo de 1. Posteriormente, se trabajó con la sumatoria de los puntajes totales obtenidos por cada niño.

El análisis de los datos recolectados se efectuó mediante una escala ordinal o de intervalo, representada a través de gráficos estadísticos y tablas de contingencia, las cuales permitieron interpretar y discutir los resultados.

Asimismo, el estudio emplea un gráfico de rangos que facilita la jerarquización y organización de las etapas de desarrollo de las habilidades propias de los niños en edad preescolar.

5.2. Resultados de Valores Hallados a la Hipótesis General

Tabla 5

Efecto de la aplicación del taller jugando aprendemos en el nivel de aprestamiento

Nivel de aprestamiento	Pretest		Post-Test		p-valor de prueba de Q Cochran
	f	%	f	%	
En inicio	5	33.3	1	6.7	0.000
En proceso	7	46.7	3	20.0	
Logro esperado	3	20.0	8	53.3	
Logro destacado	0	0.0	3	20.0	

Nota. Registro de información de lista de cotejo

Para contrastar la hipótesis general de investigación, se utilizó la prueba de Q de Cochran, para este fin se planteó la siguiente hipótesis estadística.

- Ho: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” no mejora significativamente el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.
- Ha: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.

De la prueba de Q Cochran al 95% de confianza, se concluye que la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años

de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 ($p\text{-valor}=0.000<0.05$)

Antes de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, el 33,3% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 presentaban nivel de aprestamiento en inicio, 46.7% en proceso y 20% logro esperado en cambio después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” el 6.7% de los niños de 5 años presentaban nivel de aprestamiento en inicio, 20% en proceso, 53.3% logro esperado y 20% logro destacado. Se evidencia claramente que existe una mejora significativa de 43.3% de niños que pasaron a presentar nivel aprestamiento esperado y destacado.

5.3. Resultados de valores hallados a la hipótesis específica

a. Efecto de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” en la habilidad cognitiva

Tabla 6

Efecto de la aplicación del taller jugando aprendemos en la habilidad cognitiva

	PRE-TEST				POST-TEST				p-valor MacNemar
	No		Sí		No		Sí		
COGNITIVA	f	%	f	%	f	%	f	%	
Identifica objetos en material gráfico o concreto y completa las partes que faltan	8	53.3	7	46.7	2	13.3	13	86.7	0.01430588
Identifica colores y formas en relación a todo lo que observa	7	46.7	8	53.3	0	0.0	15	100.0	0.00815097
Relaciona sonidos onomatopéyicos en diferentes figuras	8	53.3	7	46.7	2	13.3	13	86.7	0.01430588
Establece semejanzas y diferencias usando material concreto	10	66.7	5	33.3	4	26.7	11	73.3	0.01430588

Establece y expresa relaciones de longitud de dos a más objetos con materiales de su contexto	8	53.3	7	46.7	2	13.3	13	86.7	0.01430588
Establece y expresa relaciones de dimensión de dos a más objetos con materiales de su contexto	6	40.0	9	60.0	1	6.7	14	93.3	0.02534732
Ordena secuencias de series hasta 5 objetos	11	73.3	4	26.7	3	20.0	12	80.0	0.00467773
Produce juegos verbales utilizando vocabulario de uso frecuente con siluetas de su agrado	11	73.3	4	26.7	3	20.0	12	80.0	0.00467773
Describe láminas a partir de situaciones que observa y opina sobre lo que le gusta de lo descrito	10	66.7	5	33.3	2	13.3	13	86.7	0.00467773
Razona que la moneda grande vale más que la moneda pequeña	7	46.7	8	53.3	1	6.7	14	93.3	0.01430588
Utiliza expresiones como "pesa mucho", "pesa poco" cuando explora diversos materiales y/o objetos en situaciones cotidianas haciendo uso de material concreto	6	40.0	9	60.0	1	6.7	14	93.3	0.02534732
Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos	11	73.3	4	26.7	1	6.7	14	93.3	0.0015654
Representa su esquema corporal haciendo uso de diferentes materiales	7	46.7	8	53.3	0	0.0	15	100.0	0.00815097
Representa creativamente sus ideas, vivencias y experiencias personales y del entorno a través del dibujo y pintura.	8	53.3	7	46.7	2	13.3	13	86.7	0.01430588
Relaciona figuras geométricas con las formas de su entorno según sus características perceptuales	8	53.3	7	46.7	1	6.7	14	93.3	0.00815097
Resuelve situaciones problemáticas relacionadas con la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio (cerca de-lejos de al lado de) y desplazamientos hacia adelante hacia atrás, hacia un lado hacia el otro)	7	46.7	8	53.3	0	0.0	15	100.0	0.00815097
Hace preguntas para obtener mayor información y expresa sus	11	73.3	4	26.7	4	26.7	11	73.3	0.00815097

ideas e intercambiar opiniones y preferencias.										
Responde a preguntas sobre cuentos, rimas, leyenda, adivinanzas y otros que escucha siguiendo el hilo temático.	8	53.3	7	46.7	1	6.7	14	93.3	0.00815097	
Realiza juegos de construcción que requieran discriminación de formas y colores en los prototipos que arma	9	60.0	6	40.0	3	20.0	12	80.0	0.01430588	

Nota. Elaboración propia

De la prueba de McNemar al 95% de confianza, se concluye que los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente la identificación de objetos en material gráfico o concreto y completa las partes que faltan en un 40%. Identifica colores y formas en relación a todo lo que observa en un 46.7%. Relaciona sonidos onomatopéyicos en diferentes figuras en un 40%. Establece semejanzas y diferencias usando material concreto en un 40%, establece y expresa relaciones de longitud de dos a más objetos con materiales de su contexto en un 40%. Establece y expresa relaciones de dimensión de dos a más objetos con materiales de su contexto en un 33.3%. Ordena secuencias de series hasta 5 objetos en un 53.3%. Produce juegos verbales utilizando vocabulario de uso frecuente con siluetas de su agrado en un 53.3%. Describe láminas a partir de situaciones que observa y opina sobre lo que le gustó de lo descrito en un 53.4%. Razona que la moneda grande vale más que la moneda pequeña en un 40%. Utiliza expresiones como "pesa mucho", "pesa poco" cuando explora diversos materiales y/o objetos en situaciones cotidianas haciendo uso de material concreto en un 33.3%. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos en un 66.6%. Representa su esquema corporal haciendo uso de diferentes materiales en un 46.7%. Representa creativamente sus ideas, vivencias y experiencias personales y del entorno a través del dibujo y pintura. En un

40%, relaciona figuras geométricas con las formas de su entorno según sus características perceptuales en un 46.6%. Resuelve situaciones problemáticas relacionadas con la ubicación de personas en relación con objetos en el espacio (cerca de- lejos de- al lado de) y desplazamientos hacia adelante hacia atrás, hacia un lado hacia el otro) en un 46.7%, Hace preguntas para obtener más información y expresa sus ideas e intercambia opiniones y preferencias. En un 46.6%, responde a preguntas sobre cuentos, rimas, leyenda, adivinanzas y otros que escucha siguiendo el hilo temático en un 46.6% y realiza juegos de construcción que requieran discriminación de formas y colores en los prototipos que arma en un 40%.

El término "habilidades cognitivas" se refiere específicamente al conjunto de capacidades intelectuales derivadas de las disposiciones o habilidades de los niños. Según Hartman y Sternberg (1993), estas habilidades son las de los trabajadores del conocimiento. Su actividad precisa está controlada por una miríada de características que dependen del tema, la tarea, las actitudes y las circunstancias contextuales en las que se producen. Pueden ser muchos, diversos y extremadamente efectivos al trabajar en varias áreas del conocimiento. Más específicamente, la actuación estratégica es el proceso de elegir, organizar e integrar las habilidades que componen el sistema cognitivo de una persona.

Tabla 7*Contraste la hipótesis específica 1*

Habilidad cognitiva	Pretest		Post-Test		p-valor de prueba de Q Cochran
	f	%	f	%	
En inicio	8	53.3	2	13.3	0.000
En proceso	6	40	3	20.0	
Logro esperado	1	6.7	6	40.0	
Logro destacado	0	0	4	26.7	

Nota. Registro de información de lista de cotejo

Para contrastar la hipótesis específica 1 de investigación, se utiliza la prueba de Q de Cochran, para este fin se plantea la siguiente hipótesis estadística.

- Ho: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” no mejora significativamente la habilidad cognitiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.
- Ha: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente la habilidad cognitiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.

De la prueba de Q Cochran al 95% de confianza, se concluye que la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente la habilidad cognitiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 (p-valor=0.000<0.05)

Antes de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, el 53,3% de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 presentaban nivel de habilidad cognitiva en inicio, 40 en proceso y 6.7% logro esperado, en cambio después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, el 13.3% de los niños de 5 años presentaban nivel de habilidad cognitiva en inicio, 20% en proceso, 40% logro esperado y 26.7% logro destacado. Se evidencia claramente que existe una mejora significativa de 60% de niños que pasaron a presentar nivel aprestamiento esperado y destacado.

Las variables del individuo están moldeadas por nuestra comprensión e ideas sobre nuestra propia naturaleza y la de los demás, funcionando como procesadores cognitivos, y están íntimamente ligadas a los elementos cognitivos de la motivación. (self-efficacy perception, control beliefs, performance expectations, etc.). Markman (1985) señaló que los bebés pequeños tienen dificultades para anticipar sus acciones en diversas tareas cognitivas y enfrentan retos para reconocer contradicciones e inconsistencias dentro de una narrativa. De manera similar, Pramling (1983) estableció que los niños en el segundo ciclo de Educación Infantil vinculaban el aprendizaje a acciones o desarrollo, pero no lo identificaban con el conocimiento o el aprendizaje experiencial.

b. Efecto de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” en la habilidad emocional

Tabla 8

Efecto de la aplicación del taller jugando aprendemos en la habilidad emocional

	PRE-TEST				POST-TEST				p-valor de prueba de Q Cochran
	No		Sí		No		Sí		
EMOCIONAL	f	%	f	%	f	%	f	%	
Busca y acepta la compañía de sus amigos cuando juega en el recreo	10	66.7	5	33.3	0	0.0	15	100.0	0.0015654
Expresa sus emociones e identifica el motivo que las origina cuando siente que una persona lo quiere	6	40.0	9	60.0	1	6.7	14	93.3	0.02534732
Se integra y participa en diferentes actividades grupales que se realizan en el aula	8	53.3	7	46.7	0	0.0	15	100.0	0.00467773
Practica la empatía con sus compañeros.	6	40.0	9	60.0	1	6.7	14	93.3	0.02534732
Comparte sus alimentos y objetos personales con sus compañeros.	9	60.0	6	40.0	3	20.0	12	80.0	0.01430588
Propone juego de roles donde sus compañeros actúen representando diferentes emociones, mencionando la emoción que representan.	11	73.3	4	26.7	2	13.3	13	86.7	0.0026998

Nota: Cuestionario aplicado

De la prueba de McNemar al 95% de confianza se concluye que los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco – 2023 después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente la búsqueda y aceptación de la compañía de sus amigos cuando juega en el recreo en un 66.7%. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las origina cuando siente que una persona lo quiere en un 53.3%. Se integra y participa en diferentes actividades grupales que se realizan en el aula en un 53.3%. Practica la empatía con sus compañeros en un 33.3%, comparte sus alimentos y objetos personales con sus compañeros en un 40% y propone juego de roles donde sus compañeros actúen representando diferentes emociones, mencionando la emoción que representan un 60%.

Tabla 9

Contraste la hipótesis específica 2

Habilidad Emocional	Pre-test		Post-Test		p-valor de prueba de Q Cochran
	f	%	f	%	
En inicio	5	33.3	1	6.7	0.000
En proceso	7	46.7	2	13.3	
Logro esperado	3	20.0	8	53.3	
Logro destacado	0	0.0	4	26.7	

Nota. Registro de información de lista de cotejo

Para contrastar la hipótesis específica 2 de investigación, se utiliza la prueba de Q de Cochran, para este fin se plantea la siguiente hipótesis estadística.

- Ho: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” no mejora significativamente la habilidad emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.
- Ha: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente la habilidad emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.

De la prueba de Q Cochran al 95% de confianza, se concluye que la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente la habilidad emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 ($p\text{-valor}=0.000<0.05$)

Antes de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, el 33,3% de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 presentaban nivel de habilidad emocional en inicio, 46.7 en proceso y 20% logro esperado en cambio después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” el 6.7% de los niños de 5 años presentaban nivel de habilidad emocional en inicio, 13.3% en proceso, 53.3% logro esperado y 26.7% logro destacado. Se evidencia, claramente, que existe una mejora significativa de 60% de niños que pasaron a presentar nivel aprestamiento esperado y destacado.

La habilidad más conocida es la percepción aguda. Sin embargo, el aprendizaje y el desarrollo cognitivo del niño no se ven muy afectados por este talento. La agudeza visual de una persona puede medirse en términos de nitidez de la visión; una agudeza visual del 100% significa que la persona puede ver bien a una distancia de aproximadamente siete metros. No es posible concluir que esta persona tenga una visión excelente; sin embargo, ya que solo se está evaluando un componente de la visión: la coordinación visual, el control del movimiento ocular y la

acomodación. Otros componentes de la visión incluyen las habilidades de percepción visual, el campo visual y el enfoque. Las habilidades previamente mencionadas relacionadas con la percepción visual incluyen la discriminación figura-fondo, la sincronización ojo-mano, el cierre visual y la discriminación visual (Vergara, 2014).

c. Efecto de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” en la habilidad psicomotriz

Tabla 10

Efecto de la aplicación del taller jugando aprendemos en la habilidad psicomotriz

	PRE-TEST				POST-TEST				McNemar
	No		Sí		No		Sí		
PSICOMOTRIZ	f	%	f	%	f	%	f	%	
Realiza diferentes desplazamientos coordinando acciones motrices de movimiento con seguridad	9	60.0	6	40.0	2	13.3	13	86.7	0.00815097
Realiza movimientos de coordinación óculo-manual para desarrollar nociones que impliquen movimientos de izquierda a derecha	10	66.7	5	33.3	1	6.7	14	93.3	0.0026998
Embolilla con los dedos haciendo pinza con presión y prensión	8	53.3	7	46.7	0	0.0	15	100.0	0.00467773
Rasga papeles haciendo fuerza con los dedos	9	60.0	6	40.0	1	6.7	14	93.3	0.00467773
Especifica si es con tijeras o con los dedos	10	66.7	5	33.3	3	20.0	12	80.0	0.00815097
Realiza trazos libres en arena con los dedos, en piso utilizando tiza, en hojas utilizando crayolas, plumones gruesos, delgados y lápices	8	53.3	7	46.7	0	0.0	15	100.0	0.00467773
Realiza trazos combinados de acuerdo al modelo propuesto con precision	6	40.0	9	60.0	0	0.0	15	100.0	0.01430588
Realiza diferentes trazos con ambas manos descubriendo su lado dominante	9	60.0	6	40.0	0	0.0	15	100.0	0.0026998
Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo	11	73.3	4	26.7	3	20.0	12	80.0	0.00467773
Utiliza con precisión los dedos de su mano en actividades cotidianas como rasgar, arrugar papel.	11	73.3	4	26.7	2	13.3	13	86.7	0.0026998
Realiza en acciones cotidianas movimientos con precisión con las partes gruesas de su cuerpo. (Cabeza, brazos, piernas, tronco, manos, pies) con seguridad orientándose y regulando sus acciones	10	66.7	5	33.3	4	26.7	11	73.3	0.01430588

Nota: Cuestionario aplicado

De la prueba de McNemar al 95% de confianza, se concluye que los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco – 2023. Después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, mejora significativamente, realiza diferentes desplazamientos coordinando acciones motrices de movimiento con seguridad en un 46.7%, realiza movimientos de coordinación óculo-manual para desarrollar nociones que impliquen movimientos de izquierda a derecha en un 60%, embolilla con los dedos haciendo pinza con presión y prensión en un 53.3%, rasga papeles haciendo fuerza con los dedos en un 53.3%, especifica si es con tijeras o con los dedos en un 46.7%. Realiza trazos libres en arena con los dedos, en piso utilizando tiza, en hojas utilizando crayolas, plumones gruesos, delgados y lápices en un 53.5% . Realiza trazos combinados de acuerdo al modelo propuesto con presión y prensión en el laíza en un 40%. Realiza diferentes trazos con ambas manos descubriendo su lado dominante en un 60%. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo en un 53.3%. Utiliza con precisión los dedos de su mano en actividades cotidianas como rasgar, arrugar papel en un 60% y realiza en acciones cotidianas movimientos con precisión con las partes gruesas de su cuerpo (Cabeza, brazos, piernas, tronco, manos, pies) con seguridad orientándose y regulando sus acciones en un 40%.

Tabla 11*Contraste la hipótesis específica 3*

Habilidad psicomotriz	Pre-test		Post-Test		p-valor
	f	%	f	%	Q de Cochran
En inicio	6	40.0	1	6.7	
En proceso	7	46.7	4	26.7	
Logro esperado	2	13.3	8	53.3	
Logro destacado	0	0.0	2	13.3	

Nota. Registro de información de lista de cotejo.

Para contrastar la hipótesis específica 3 de investigación, se utiliza la prueba de Q de Cochran, para este fin se plantea la siguiente hipótesis estadística.

- Ho: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” no mejora significativamente la habilidad psicomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.
- Ha: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente la habilidad psicomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.

De la prueba de Q Cochran al 95% de confianza se concluye que la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente la habilidad psicomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 (p-valor=0.000<0.05)

Antes de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, el 40% de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 presentaban nivel de habilidad psicomotriz en inicio, 46.7 en proceso y 13.3% logro esperado en cambio después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” el 6.7% de los niños de 5 años presentaban nivel de habilidad psicomotriz en inicio, 26.7% en proceso, 53.3% logro esperado y 13.3% logro destacado. Se evidencia claramente que existe una mejora significativa de 53.3% de niños que pasaron a presentar nivel aprestamiento esperado y destacado.

Para desarrollar estas habilidades, los estudiantes deben participar en una variedad de actividades que apliquen múltiples técnicas. Estas actividades deberían establecer conexiones entre el conocimiento teórico y práctico específico y estar adaptadas a diferentes niveles de complejidad según las necesidades de los aprendices, su etapa de desarrollo y su entorno.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A continuación, se expone la contrastación de las hipótesis a la luz del marco teórico y los resultados estadísticos obtenidos en el proceso de análisis de datos mediante la estadística descriptiva.

Antes de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, el 33,3% de los niños y niñas de 5 años presentaban nivel de aprestamiento en inicio, 46.7% en proceso y 20% logro esperado en cambio después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” el 6.7% de los niños de 5 años presentaban nivel de aprestamiento en inicio, 20% en proceso, 53.3% logro esperado y 20% logro destacado. Estos resultados se hallan en el rango de proceso de desarrollo de su aprestamiento antes de la aplicación del taller; esto implica que los niños y niñas no poseen los niveles adecuados de aprestamiento que permitan desarrollar actividades escolares en forma adecuada y satisfactoria en la edad escolar; estos resultados concuerdan con el nivel de estimulación temprana recibida en sus hogares por parte de su familia.

Según Espinosa (2022), el juego verbal fomenta un entorno óptimo para el desarrollo cognitivo y lingüístico, ayudando a los niños a desarrollar la autorregulación interna de sus comportamientos. El período de preparación es crucial, ya que equipa a los niños de 0 a 5 años, considerando las variaciones individuales, para fomentar el desarrollo integral de sus talentos y actitudes.

Antes de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, el 53,3% de los niños de 5 años, presentaban nivel de habilidad cognitiva en inicio, 40 en proceso y 6.7% logro esperado en cambio después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” el 13.3% de los niños de 5 años presentaban nivel de habilidad cognitiva en inicio, 20% en proceso, 40% logro esperado y 26.7%

logro destacado. El desarrollo de habilidades y capacidades a lo largo de los años escolares y preescolares está influenciado por varias influencias internas y externas, que en su mayoría dependen del compromiso y las responsabilidades del maestro con los estudiantes. Atao (2020) afirma que los educadores de educación preescolar en instituciones educativas públicas reconocen la principal ventaja del juego, que consideran esencial para la integración en los talleres, ya que sirve como un enfoque motivador, interactivo e inclusivo para los niños.

Los talleres de juegos son esenciales para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que proporcionan un entorno amigable donde pueden aprender y practicar habilidades fundamentales. A través del juego, se estimulan áreas clave como la memoria, atención, lenguaje y creatividad, preparando a los niños para enfrentar desafíos académicos y sociales en el futuro

Así, su eficacia como educadores instruccionales e innovadores que utilizan juegos impacta los resultados alcanzados por los niños, y su compromiso de mejorar el proceso educativo, junto con las técnicas, métodos y procedimientos instruccionales que emplean en sus esfuerzos pedagógicos, son componentes esenciales para concretar los objetivos de la acción pedagógica.

De otro lado la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, el 33,3% de los niños de 5 años presentaban nivel de habilidad emocional en inicio, 46.7 en proceso y 20% logro esperado en cambio después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” el 6.7% de los niños de 5 años presentaban nivel de habilidad emocional en inicio, 13.3% en proceso, 53.3% logro esperado y 26.7% logro destacado. Los resultados de la prueba de salida o post test demuestran que los niños y niñas de cinco años han alcanzado el rango de logro esperado y esto demuestra que la aplicación del taller ““Jugando Aprendemos””, tuvo resultados significativos en el desarrollo del aprestamiento pre escolar de los niños. Así como sostiene Campos (2018) , que el efecto del taller

jugando en el aprendizaje de las matemáticas en los niños de 4 años de la I.E.P Niño Jesús de Belén, al obtenerse un valor de $p = 0,000$.

Los talleres de juegos son una herramienta poderosa para mejorar las habilidades emocionales en los niños. A través de actividades recreativas que estimulan múltiples sentidos y promueven la interacción física, se desarrollan capacidades esenciales que facilitan no solo el aprendizaje académico sino también una comprensión más profunda del entorno. La combinación de estimulación sensorial, desarrollo motor y pensamiento crítico crea una base sólida para el crecimiento cognitivo integral.

Los niños deben participar en actividades de preparación temprana y estimulación utilizando las mejores técnicas y principios epistémicos para que puedan desarrollar sus habilidades y actitudes. Teniendo en cuenta las características intelectuales y emocionales únicas de cada niño, las fases de estimulación temprana y preparación buscan potenciar las fortalezas de los niños mientras los guían a través de momentos difíciles.

Asimismo, la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, el 40% de los niños de 5 años presentaban nivel de habilidad psicomotriz en inicio, 46.7 en proceso y 13.3% logro esperado en cambio después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” el 6.7% de los niños de 5 años presentaban nivel de habilidad psicomotriz en inicio, 26.7% en proceso, 53.3% logro esperado y 13.3% logro destacado. Respecto a los resultados, tanto los niños como las niñas se desempeñaron en el rango inicial antes de la sesión, pero mejoraron al rango previsto después del programa. Estos resultados muestran que el taller tiene un efecto positivo en el desarrollo cognitivo de los niños. Esto está en línea con los hallazgos de Zorrilla (2020), quien descubrió que el uso de juegos en un entorno de taller ayudó a los niños de 5 años a desarrollar su creatividad y habilidades de

pensamiento crítico, y quien, también, encontró que los cambios sugeridos mejoraron la calidad de la educación al estimular el cerebro del niño.

La psicomotricidad se refiere a la relación entre los procesos psicológicos y los movimientos del cuerpo. Es esencial en las primeras etapas de la vida, ya que influye en el desarrollo de habilidades como la coordinación, el equilibrio, y la percepción espacial. Estas habilidades son fundamentales para que los niños interactúen con su entorno de manera efectiva y armónica

La implementación de estas actividades desde una edad temprana no solo facilita el aprendizaje, sino también contribuye al bienestar general del niño, preparándolo para futuras interacciones y aprendizajes en su vida

Los hallazgos muestran que utilizar el taller como herramienta de enseñanza a través del juego hace una gran diferencia en cómo se desarrolla la capacidad perceptual. Esto demuestra que todos los niños se conectan con su entorno a través de su sentido de la vista, el sonido, el olfato y el tacto. La capacidad de una persona para participar en una interacción recíproca y mutuamente beneficiosa con su entorno inmediato, y posteriormente, con el mundo en constante expansión que la rodea comienza en el momento de su nacimiento.

CONCLUSIONES

- Primera. De la prueba de Q Cochran al 95% de confianza se concluye que la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 ($p\text{-valor}=0.000<0.05$), se evidencia claramente que existe una mejora significativa de 43.3% de niños que pasaron a presentar nivel aprestamiento esperado y destacado.
- Segunda. Se diagnosticó el nivel inicial de aprestamiento (Pre-Test) de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 899 Pichigua, evidenciándose que, antes de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, los niveles de desarrollo en las habilidades cognitiva, emocional y psicomotriz se encontraban mayoritariamente en categorías poco favorables, lo que justificó la necesidad de una intervención pedagógica.
- Tercera. Se diseñó y aplicó el taller “Jugando Aprendemos”, estructurado en sesiones y actividades lúdicas orientadas a fortalecer las habilidades cognitiva, emocional y psicomotriz de los niños, lográndose una participación activa, motivadora y constante durante todo el proceso de intervención educativa.
- Cuarta. De acuerdo con la prueba estadística de Q de Cochran al 95 % de confianza, se concluye que la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejoró significativamente la habilidad cognitiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 899 Pichigua ($p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$), evidenciándose una mejora del 60 % de los niños que pasaron a los niveles de desempeño esperado y destacado.

De la misma manera, la prueba de Q de Cochran al 95 % de confianza permitió concluir que la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejoró significativamente la habilidad emocional en los niños de 5 años ($p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$), observándose una mejora del 60 % de los estudiantes que alcanzaron niveles esperado y destacado.

Asimismo, la prueba de Q de Cochran al 95 % de confianza permitió concluir que la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejoró significativamente la habilidad psicomotriz en los niños de 5 años ($p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$), evidenciándose una mejora del 53.3 % de los niños que pasaron a los niveles esperado y destacado.

Quinta. La comparación de los resultados obtenidos en el Pre-Test y Post-Test permitió determinar que existen diferencias significativas en el nivel de aprestamiento de los niños de 5 años después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”, confirmándose la efectividad de la intervención pedagógica.

Sexta. Se determinó que el taller “Jugando Aprendemos” produjo un efecto positivo y significativo en la mejora del nivel de aprestamiento de los niños de 5 años, incrementando de manera directa y relevante el desarrollo de las habilidades cognitiva, emocional y psicomotriz.

SUGERENCIAS

- Primera. Al coordinador de la Red Educativa, quien mediante jornadas de capacitación y círculos de estudio pueda viabilizar la utilización del juego como estrategia metodológica para mejorar el nivel de aprestamiento de los niños y niñas de la red educativa en forma general.
- Segunda. A los profesores de educación Inicial del ámbito de Paucartambo, a todas las instituciones educativas de nivel inicial con docentes especializados para que este personal contribuya en el mejoramiento del aprestamiento pre escolar mediante el juego y obtener resultados satisfactorios a nivel de la UGEL.
- Tercera. A los especialistas que por intermedio de infraestructura y gestión pedagógica pueda propiciar la implementación de recursos lúdicos en cada institución educativa inicial de la región, que permita mejorar el nivel de aprestamiento de los niños y niñas de la región.
- Cuarta. A los padres de familia puedan fomentar jornadas deportivas, culturales y científicas para que los niños se socialicen con otros de su edad y desarrollar diferentes habilidades y capacidades innatas, propiciando una formación integral de los educandos.

BIBLIOGRAFÍA

- Atao, M. K. (2020). *La incorporación del juego en los talleres de aprendizaje por parte de docentes de educación inicial en instituciones educativas públicas*. Lima: Universidad Cayetano Heredia
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/10017/Incorporacion_AtaloMallqui_Karen.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Barrero, J. (2023). *Método de la investigación científica -Enfoque práctico*. Colecciones Culturales Editores Impresores. Obtenido de <https://es.slideshare.net/JosBarrero1/metodologas-de-la-investigacin-cientfica-un-enfoque-prcticopdf>
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona, España: Praxis.
- Bravo, L. (2004). *Las destrezas perceptuales y los retos en el aprendizaje de la lectura y escritura. Una guía para la exploración y comprensión de dificultades específicas*. Actualidades investigativas en educación.
- Campo Verde, J. (2014). *El desarrollo de las habilidades perceptivas en niños y niñas de 4 a 5 años en los Centros Educativos Rurales y Urbanos de la Ciudad de Cuenca en año 2012/2013*. Tesis de posgrado, Universidad de Azuay, Cuenca. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/3691/3/10362.pdf>
- Campos, B. F. (2018). *Taller jugando en el aprendizaje de la matemática en los niños de 4 años de la I.E.P niño Jesús de Belén*. Trujillo. Universidad César Vallejo. : https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50616/Campos_BFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Carrasco, S. (2019). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: Editorial San Marcos.

Obtenido de http://www.sancristoballibros.com/libro/metodologia-de-la-investigacion-cientifica_45761

Cervantes, N. E. (2013). *Pensamiento matemático infantil, propuesta constructivista para el trabajo docente con niños y niñas de preescolar*. México: : Trillas.

Chaves Velasco, D., & Sanchez Cala, M. (2017). *El aprestamiento en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 3 a 5 años*. Corporación Universitaria Minuto De Dios. Obtenido de <https://1library.co/document/zkw0dxez-aprestamiento-desarrollo-pensamiento-logico-matematico-ninos-anos.html>

Comte, A. (1975). *Curso de filosofía positiva*. Aguilar.

Condemarin, M. (1994). *Madurez Escolar*. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.

Education Commission. (2017). *The learning generation: investing in Financing pre-primary education*. Obtenido de <https://www.unicef.org/peru/media/14741/file/Aprendizaje%20a%20trav%C3%A9s%20del%20juego.pdf>

elbebé. (2017). *¿Cómo Aprenden a Escribir los Niños*. Obtenido de <https://www.elbebe.com/educacion/ninos-aprendizaje-escritura>

ENDES. (2021). *Desarrollo infantil temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad*. Lima, Perú. Obtenido de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/3444653/Desarrollo%20Infantil%20Tem>

prano%20en%20ni%C3%B1as%20y%20ni%C3%B1os%20memores%20de%206%20a
%C3%B1os%20de%20edad%20-%20Endes%202020.pdf?v=1658510015

Espinosa, V. E. (2022). *La influencia del juego verbal para el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial*. Quito Ecuador:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22044/1/TTQ638.pdf>.

Gobierno Municipal del Cusco . (2016). *Prevención y reducción del riesgo de desastres del Cusco*.
Obtenido de www.cusco.gob.pe: <https://www.cusco.gob.pe/wp-content/uploads/2017/10/PPRRD-CUSCO-FINAL-V20.pdf>

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. New York.

Guba, E., & Lincoln, Y. (1994). *Handbook of qualitative research*.

Hartman, H., & Sternberg, R. (1993). *A broad Baceis for improving thinking*. . Instructional
Science, 21, 401-425.

Hedges, H. (2000). Teaching in early childhood: Time to merge constructivist views so learning
through play equals teaching through play. *Australian Journal of Early Childhood*, 16.

Hernández Zampieri, R., & Mendoza Torres, .. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas
cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA.
Obtenido de
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metología de la investigación* (6 ed.). España.
Obtenido de

https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Lobato, A. (2021). *El aprestamiento en la educación primaria*. Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ed5a87d9-00d9-48db-b399-e2f791363f63/content>

López Cabrera, M. (2020). *Educación infantil*. Santa Juana de Arco: CEIP Giner de los Rios. Obtenido de https://www.observatoriodeljuego.es/wp-content/uploads/2016/05/79_7.pdf

Markman, E. (1985). *Comprehension monitoring: Developmental and educational issues*. En Resnick, L.B. (Ed.): *Knowing, learning and instruction: Essays in honor to Robert Glaser*. Hillsdale: LEA.

Mayer, J., & Salovey, P. (1997). *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications*. New York.

Mendieba Toledo, L., Mendieba Toledo, R., & Vargas Cevallos, T. (2020). *Psicomotricidad infantil*. Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador. Obtenido de <https://feismo.com/doc-viewer-v2>

Mendieta, T. L., Rijkaard, M. T., & Teresa, V. C. (2018). *Psicomotricidad Infantil*. Mendieta, Toledo Lenin; Mendieta Toledo Rijkaard; Vargas Cevallos Teresa: *Psicomotricidad Infantil*. ISBN: 978-9942-759-28-3 Edición con fines académicos no lucrativos Impreso y hecho en Ecuador. CIDE editorial. Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador: <https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>.

Milteer, Regina M, & Ginsburg, K. (2011). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bond: Focus on children in poverty*. Pediatrics .

MINEDU. (2012). *Ley de Reforma Magisterial*. Lima, Perú. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/reforma-magisterial/pdf-ley-reforma-magisterial/ley-reforma-y-reglamento-fianl2.pdf>

Montessori, M. (2014). *La mente absorbente del niño*, asociación Montessori internacional. editorial Pearson.

Morín, A. (2010). *Aprendizaje multisensorial*. extraído el 01 de septiembre de 2017. <https://www.understood.org/es-mx/school-learning/partnering-with-childsschool/instructional-strategies/multisensory-instruction-what-you-need-to-know>.

Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M., Palacios Vilela, J., & Romero Delgado, H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Bogotá: DGP Editores SAS. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf

Patrici Ganem, M. (2010). *Piaget y Vygotski en el aula*. México: Limusa. Obtenido de <https://1library.co/document/zkw0dxez-aprestamiento-desarrollo-pensamiento-logico-matematico-ninos-anos.html>

Patrici Ganem, M. R. (2010). *Piaget y Vygotski en el aula*. México:: Limusa.

- Pramling, I. (1983). *The child's conception of learning*. Acta Universitatis Gothoburgensis, Göteborgs.
- Rosen, P. (2014). *Sistema de Lectura Wilson*. extraído el 03 de septiembre de 2017. <https://www.understood.org/es-mx/school-learning/partnering-with-childschool/instructional-strategies/wilson-reading-system-what-you-need-to-know>.
- Rosseau, D. (2017). *Psicomotricidad infantil*. Perú. Obtenido de <https://vbook.pub/download/libro-de-psicomotricidad-lenin-mendieta123-j207zzxdj5om>
- Salazar Arriola, E. (2018). *Guía práctica de aprestamiento (de apoyo) para niños de 6 años de primer ingreso (sin experiencia escolar), basado en las competencias sugeridas por el curriculum nacional base*. Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/84/Salazar-Estivalis.pdf>
- Singer, Dorothy G., Michnick Golinkoff, R., & HirshPasek, K. (2006). *Play= Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. Oxford University.
- Sternberg, R. (2009). *Cognitive Psychology*. Belmont: Wadsworth.
- Supo, J. (2013). *Cómo validar un instrumento*. Obtenido de https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1cs8elORAN_4Ll4vh_brhPfvHm8Xq_Rp3
- Tonucci, F. (1996). *La ciudad de los niños: un modo nuevo de pensar la ciudad*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a travez del juego*. New York,: United Nations Plaza. Obtenido de <https://www.unicef.org/peru/media/14741/file/Aprendizaje%20a%20trav%C3%A9s%20del%20juego.pdf>
- Valderrama, S., & Jaimes, C. (2019). *El desarrollo de la tesis. Descriptiva comparativa correlacional y cuasiexperimental* (1 ed., Vol. 1). Lima, Perú: San Marcos.
- Vergara, P. (2014). *Tanta inteligencia, tan poco rendimiento: ¿Podría ser la visión la clave para desbloquear el aprendizaje?* (3ª edición). Albacete: Rona visión.
- Zambrano, E. (2010). *Lógico-matemática y psicomotricidad en educación infantil*. España.
- Zorrilla, J. V. (2020). *Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa, Samborondón*. Universidad César Vallejo. : https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52315/Zorrilla_JVG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

ANEXOS

Anexo N° 1. Validación de instrumentos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DEL TALLER JUGANDO APRENDEMOS A MEJORAR EL NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 899 PICHIGUA, PAUCARTAMBO – 2023

1.1. NOMBRE DEL INSTRUMENTO: NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

1.2. INVESTIGADORA: BR. MARGARITA MOLLO BATALLANOS

1.3. DATOS DEL EXPERTO:

1.4.1 Nombres y Apellidos: ... *Juan de la Cruz Bedoya Mendoza*

1.4.2 Especialidad: ... Docente

1.4.3 Lugar y Fecha: Cusco 01 octubre del 2025

1.4.4 Cargo e Institución donde Labora: ... *DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN FED*

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	1=Deficiente 0-20 %	2=Mal 21-40 %	3=Regular 41-60 %	4=Bueno 61-80 %	5=Excelente 81-100 %
Forma	1 REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios					
	2 CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					
	3 OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					
Contenido	4 ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					
	5 SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.					
	6 INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.					
Estructura	7 ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					
	8 CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					
	9 COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

3 ...Procede su aplicación

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: % *80*

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

☒ Procede a su aplicación.

☐ Debe corregirse.

J. Bedoya
Sello y Firma del Experto

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DEL TALLER JUGANDO APRENDEMOS A MEJORAR EL NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 859 PICHIGUA, PAUCARTAMBO – 2023

1.1. NOMBRE DEL INSTRUMENTO: NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

1.2. INVESTIGADORA: BR. MARGARITA MOLLO BATALLANOS

1.3. DATOS DEL EXPERTO:

1.4.1 Nombres y Apellidos: ... EDUARDO JESÚS AGUIRRE ESPINOZA

1.4.2 Especialidad: ... Docente

1.4.3 Lugar y Fecha: Cusco 01 octubre del 2023

1.4.4 Cargo e Institución donde Labora: ... 7

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	1=Deficiente 0-20 %	2= Malo 21-40 %	3=Regular 41-60 %	4=Bueno 61-80 %	5=Excelente 81-100 %
Forma	1 REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				✓	
	2 CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado					✓
	3 OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable					✓
Contenido	4 ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					✓
	5 SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad				✓	
	6 INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación				✓	
Estructura	7 ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					✓
	8 CONSISTENCIA	Se basa en aspectos técnicos científicos de la investigación educativa					✓
	9 COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				✓	

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

☒ Procede su aplicación

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

☒ Procede a su aplicación

☐ Debe corregirse

Gefo y Firma del Experto

DN: 24.10.2023

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DEL TALLER JUGANDO APRENDEMOS A MEJORAR EL NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 899 PICHIGUA, PAUCARTAMBO - 2023

1.1. NOMBRE DEL INSTRUMENTO: NIVEL DE APRESTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

1.2. INVESTIGADORA: BR. MARGARITA MOLLO BATALLANOS

1.3. DATOS DEL EXPERTO:

1.4.1 Nombres y Apellidos: *Juan Huilco Chua*

1.4.2 Especialidad: Docente

1.4.3 Lugar y Fecha: Cusco 01 octubre del 2023

1.4.4 Cargo e institución donde Labora: ...

CUMPO ASPECTO	INDICADORES	CRITERIOS	1-Deficiente 0-20 %	2- Malo 21-40 %	3- Regular 41-60 %	4-Buena 61-80 %	5-Excelente 81-100%
Forma	1 REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios					X
	2 CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3 OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable				X	
Contenido	4 ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
	5 SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y calidad.					X
	6 INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación				X	
Estructura	7 ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
	8 CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9 COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					X

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

☒ Procede su aplicación

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 93%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

☒ Procede a su aplicación.

☐ Debe corregirse.

Sello y Firma del Experto.

DNI: 23844392

Anexo N° 2. Matriz de consistencia y Operacionalización de Variables

Título: Aplicación del taller “Jugando Aprendemos” a mejorar el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la institución educativa 899 pichigua, paucartambo - 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
GENERAL ¿Cuál es el efecto del taller “Jugando Aprendemos” en el nivel de aprestamiento de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco - 2023?	GENERAL Determinar el efecto del taller “Jugando Aprendemos” en el nivel de aprestamiento de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.	GENERAL La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco - 2023.	Variable Independiente: Aplicación del taller “Jugando Aprendemos”
ESPECIFICOS a. ¿Cuál es el nivel inicial de aprestamiento (Pre-Test) en las diferentes habilidades como; habilidad cognitiva, habilidad emocional y habilidad psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco – 2023? b. ¿Qué actividades y sesiones lúdicas deben diseñarse e implementarse en el taller “Jugando Aprendemos”?	ESPECIFICOS a. Diagnosticar el nivel inicial de aprestamiento (Pre-Test) en las diferentes habilidades como; habilidad cognitiva, habilidad emocional y habilidad psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco - 2023. b. Diseñar y aplicar el taller “Jugando Aprendemos”, detallando las sesiones y actividades lúdicas, enfocada en las diferentes habilidades de aprestamiento.	ESPECIFICOS a. El nivel de aprestamiento inicial Pre - Test en las habilidades cognitiva, emocional y psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 899 Pichigua, Colquepata, Paucartambo, Cusco – 2023 es inferior al nivel obtenido después de la aplicación del taller Post-Test. b. El taller “Jugando Aprendemos” mejora significativamente el nivel de aprestamiento en la habilidad cognitiva de los niños de 5 años de la Institución	Variable dependiente: Nivel de aprestamiento Dimensiones Variable II: • Habilidad cognitiva. • Habilidad emocional • Habilidad psicomotriz

-
- c. ¿Cuál es el nivel nivel de
aprestamiento (Post-Test) en las
diferentes habilidades como;
habilidad cognitiva, habilidad
emocional y habilidad
psicomotriz de los niños de 5
años de la Institución Educativa
Inicial N° 899 Pichigua,
Colquepata , Paucartambo, Cusco
– 2023?
- d. ¿Existen diferencias
significativas entre los resultados
del Pre - Test y el Post - Test
para determinar si existen
diferencias significativas en el
nivel de aprestamiento de los
niños, después de la aplicación
del taller “Jugando
Aprendemos”?
- e. ¿Cuál es la magnitud del efecto
del taller “Jugando Aprendemos”
en la mejora del nivel de
aprestamiento de los niños de 5
años de la Institución Educativa
Inicial N° 899 Pichigua,
Colquepata , Paucartambo, Cusco
– 2023?

- c. Evaluar el nivel final de
aprestamiento (Post-Test) en las
diferentes habilidades como;
habilidad cognitiva, habilidad
emocional y habilidad psicomotriz
de los niños de 5 años de la
Institución Educativa Inicial N°
899 Pichigua, Colquepata ,
Paucartambo, Cusco - 2023.
- d. Comparar los resultados del Pre-
Test y el Post-Test para determinar
si existen diferencias significativas
en el nivel de aprestamiento de los
niños, después de la aplicación del
taller “Jugando Aprendemos”.
- e. Determinar el efecto y la magnitud
de la mejora en el nivel de
aprestamiento de los niños de 5
años, como resultado directo de la
implementación del taller “Jugando
Aprendemos”.

- Educativa Inicial N° 899
Pichigua, Colquepata,
Paucartambo, Cusco - 2023.
- c. El taller “Jugando Aprendemos”
mejora significativamente el
nivel de aprestamiento en la
habilidad emocional de los niños
de 5 años de la Institución
Educativa Inicial N° 899
Pichigua, Colquepata,
Paucartambo, Cusco - 2023.
- d. El taller “Jugando Aprendemos”
mejora significativamente el
nivel de aprestamiento en la
habilidad psicomotriz de los
niños de 5 años de la Institución
Educativa Inicial N° 899
Pichigua, Colquepata,
Paucartambo, Cusco - 2023.
- e. La magnitud del taller “Jugando
Aprendemos” es positiva y
significativa en la mejora global
del nivel de aprestamiento de los
niños de 5 años de la Institución
Educativa Inicial N° 899
Pichigua, Colquepata,
Paucartambo, Cusco - 2023.
-

METODO	POBLACION Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	PLAN DE ANALISIS DE DATOS
ENFOQUE DE INVESTIGACION			
Cuantitativo			Pruebas de hipotesis
TIPO DE INVESTIGACION	Poblacion		Ho: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” No mejora el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco - 2023.
Causal - Aplicada			
NIVEL DE INVESTIGACION	15 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo.	TECNICAS	
Explicativo		OBSERVACION	
DISEÑO DE INVESTIGACION	Muestra	INSTRUMENTO	Ha: La aplicación del taller “Jugando Aprendemos” mejora el nivel de aprestamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo, Cusco - 2023.
GE: O1.....  O2	15 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 899 Pichigua, Colquepata , Paucartambo.	Lista de cotejo	
Donde			Prueba estadística
01: Nivel de aprestamiento antes de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”			Si $p < 0.05$, acepta H_a
02: Nivel de aprestamiento después de la aplicación del taller “Jugando Aprendemos”			Si $p > 0.05$, acepta H_a

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
	El aprestamiento se refiere a un conjunto organizado de actividades y experiencias que se aplican de forma gradual con el fin de favorecer en el niño el desarrollo de sus habilidades y destrezas, así como la adquisición de hábitos y actitudes positivas, permitiéndole enfrentar con éxito los futuros	Cognitiva Capacidades mentales que nos ayudan a enfrentar problemas nuevos o conocidos, son operaciones por la cual el sujeto puede apropiarse de los contenidos. (Lorencia).	Identifica objetos y completa las partes que faltan	Identifica objetos en material gráfico o concreto y completa las partes que faltan
			Crean juegos verbales a partir siluetas	Establece y expresa relaciones de dimensión de dos a más objetos con materiales de su contexto
				Ordena secuencias de series hasta 5 objetos
				Produce juegos verbales utilizando vocabulario de uso frecuente con siluetas de su agrado
			Describe láminas a partir de situaciones que observa	Utiliza expresiones como "pesa mucho", "pesa poco" cuando explora diversos materiales y/o objetos en situaciones cotidianas haciendo uso de material concreto
				Representa su esquema corporal haciendo uso de diferentes materiales
			Establece relaciones de longitud y espacio	Resuelve situaciones problemáticas relacionadas con la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio (cerca de- lejos de al lado de) y desplazamientos hacia adelante hacia atrás, hacia un lado hacia el otro)
			Identifica figuras iguales	Identifica colores y formas en relación a todo lo que observa
				Establece semejanzas y diferencias usando material concreto
				Establece y expresa relaciones de longitud de dos a más objetos con materiales de su contexto
				Relaciona figuras geométricas con las formas de su entorno según sus características perceptuales

	procesos de aprendizaje. (Lobato, 2021)		Identifica objetos y completa las partes que faltan	Realiza juegos de construcción que requieran discriminación de formas y colores en los prototipos que arma
			Relaciona sonidos con figuras	Relaciona sonidos onomatopéyicos en diferentes figuras
			Representan actividades cotidianas	Describe laminas a partir de situaciones que observa y opina sobre lo que le gusta de lo descrito
				Razona que la moneda grande vale más que la moneda pequeña
				Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos
				Representa creativamente sus ideas, vivencias y experiencias personales y del entorno a través del dibujo y pintura.
				Hace preguntas para obtener mayor información y expresa sus ideas e intercambiar opiniones y preferencias.
				Responde a preguntas sobre cuentos, rimas, leyenda, adivinanzas y otros que escucha siguiendo el hilo temático.
		Emocional Proceso de organización de datos sensoriales (sensaciones) para desarrollar la conciencia del entorno, implica interpretación de la sensación.	Compañía de personas	Busca y acepta la compañía de sus compañeros cuando juega en el recreo
			Comparte con sus amigos	Comparte sus alimentos y objetos personales con sus compañeros.
			Emociones	Expresa sus emociones e identifica el motivo que las origina cuando siente que una persona lo quiere
			Participación	Se integra y participa en diferentes actividades grupales que se realizan en el aula
				Practica la empatía con sus compañeros.
				Propone juego de roles donde sus compañeros actúen representando diferentes emociones, mencionando la emoción que representan.

		. BRAVO. L (2004).		
		Psicomotriz Capacidad de coordinar en un tiempo optimo el pensamiento (análisis) y la reacción ante un determinado estimulo, eficacia de movimiento en un determinado momento (Eduardo Zambrano).	Realiza desplazamientos	Realiza diferentes desplazamientos coordinando acciones motrices de movimiento con seguridad
			Rasgan papeles.	Rasga papeles haciendo fuerza con los dedos
			Realizan trazos libres	Realiza trazos combinados de acuerdo al modelo propuesto con precision
			Coordina ojos, manos para el logro de nociones	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual para desarrollar nociones que impliquen movimientos de izquierda a derecha
				Utiliza con precisión los dedos de su mano en actividades cotidianas como rasgar, arrugar papel.
				Realiza en acciones cotidianas movimientos con precisión con las partes gruesas de su cuerpo. (Cabeza, brazos, piernas, tronco, manos, pies) con seguridad orientándose y regulando sus acciones
			Ejercita trazos combinados	Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo
			Modela bolitas de diferentes tamaños	Embolilla con los dedos haciendo pinza con presión y prensión
			Realizan trazos libres	Realiza trazos libres en arena con los dedos, en piso utilizando tiza, en hojas utilizando crayolas, plumones gruesos, delgados y lápices
				Realiza diferentes trazos con ambas manos descubriendo su lado dominante
			Recortan papeles en forma libre y figuras que se presentan	Especificar si es con tijeras o con los dedos

Anexo N° 3. Instrumento – Cuestionario de aprestamiento

Cuestionario de aprestamiento

Nro	Items	Sí No
1	Identifica objetos en material gráfico o concreto y completa las partes que faltan	
2	Establece y expresa relaciones de dimensión de dos a más objetos con materiales de su contexto	
3	Ordena secuencias de series hasta 5 objetos	
4	Produce juegos verbales utilizando vocabulario de uso frecuente con siluetas de su agrado	
5	Utiliza expresiones como "pesa mucho", "pesa poco" cuando explora diversos materiales y/o objetos en situaciones cotidianas haciendo uso de material concreto	
6	Representa su esquema corporal haciendo uso de diferentes materiales	
7	Resuelve situaciones problemáticas relacionadas con la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio (cerca de-lejos de al lado de) y desplazamientos hacia adelante hacia atrás, hacia un lado hacia el otro)	
8	Identifica colores y formas en relación a todo lo que observa	
9	Establece semejanzas y diferencias usando material concreto	
10	Establece y expresa relaciones de longitud de dos a más objetos con materiales de su contexto	
11	Relaciona figuras geométricas con las formas de su entorno según sus características perceptuales	

12	Realiza juegos de construcción que requieran discriminación de formas y colores en los prototipos que arma
13	Relaciona sonidos onomatopéyicos en diferentes figuras
14	Describe laminas a partir de situaciones que observa y opina sobre lo que le gusta de lo descrito
15	Razona que la moneda grande vale más que la moneda pequeña
16	Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos
17	Representa creativamente sus ideas, vivencias y experiencias personales y del entorno a través del dibujo y pintura.
18	Hace preguntas para obtener mayor información y expresa sus ideas e intercambiar opiniones y preferencias.
19	Responde a preguntas sobre cuentos, rimas, leyenda, adivinanzas y otros que escucha siguiendo el hilo temático.
20	Busca y acepta la compañía de sus compañeros cuando juega en el recreo
21	Comparte sus alimentos y objetos personales con sus compañeros.
22	Expresa sus emociones e identifica el motivo que las origina cuando siente que una persona lo quiere
23	Se integra y participa en diferentes actividades grupales que se realizan en el aula
24	Practica la empatía con sus compañeros.
25	Propone juego de roles donde sus compañeros actúen representando diferentes emociones, mencionando la emoción que representan.
26	Realiza diferentes desplazamientos coordinando acciones motrices de movimiento con seguridad

27	Rasga papeles haciendo fuerza con los dedos
28	Realiza trazos combinados de acuerdo al modelo propuesto con precisión
29	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual para desarrollar nociones que impliquen movimientos de izquierda a derecha
30	Utiliza con precisión los dedos de su mano en actividades cotidianas como rasgar, arrugar papel.
31	Realiza en acciones cotidianas movimientos con precisión con las partes gruesas de su cuerpo. (Cabeza, brazos, piernas, tronco, manos, pies) con seguridad orientándose y regulando sus acciones
32	Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo
33	Embolilla con los dedos haciendo pinza con presión y prensión
34	Realiza trazos libres en arena con los dedos, en piso utilizando tiza, en hojas utilizando crayolas, plumones gruesos, delgados y lápices
35	Realiza diferentes trazos con ambas manos descubriendo su lado dominante
36	Especificar si es con tijeras o con los dedos

Anexo N° 4. Sesiones de Aprendizaje I

TÍTULO: Escribiremos una lista de productos de la tienda.

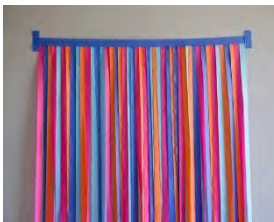
1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : 26 de octubre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna Adecúa el texto a la situación comunicativa • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	5 AÑOS Escribe a partir de sus hipótesis de escritura diversos tipos de textos sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y	Escribe utilizando trazos, líneas, círculos, grafismos, algunas letras para expresar lo que siente, piensa o quiere, siguiendo algunas las convencionalidades de la escritura como linealidad y direccionalidad (de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo)..	escribe a su manera el nombre de los productos de la tiendita utilizando diversos trazos.	Lista de cotejo

	• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	direccionalidad de la escritura.			
--	--	----------------------------------	--	--	--

ESTRATEGIAS PEDAGOGICOS	
INICIO	ASAMBLEA DE INICIO Reunimos a los niños para conversar sobre el desarrollo de la actividad, mostramos a los niños los materiales a utilizar y se formula la siguiente pregunta: ¿podríamos utilizar estos materiales para escribir el nombre de los productos de la tienda , como papeles de colores siluetas. Se da a conocer el propósito de la actividad, muy bien niños hoy escribiremos el nombre de los productos de la tiendita
DESARROLLO	<u>Antes de la lectura</u> Presentamos un papelote ya diseñado con imágenes de los productos más conocidos de la tienda y poco a poco se va descubriendo los productos de la tienda tapándolo con una cortina.  Los niños y niñas responde a las interrogantes: ¿Qué creen que hay? ¿Dónde hay esas cosas? ¿Cómo puedo tener esas cosas? ¿Qué productos más pondríamos?

PLANIFICACION:

El docente registra en un papelote la **participación de los niños y niñas**.

¿Qué escribiremos?	¿Para quién escribiremos?	¿Quién lo escribirá?	¿Dónde vamos a escribir?
- Los nombres de los productos de listado de la tienda a su manera.	- Para que leen lo que escribimos, pude leer mi profesora, compañeros mamá-.	- Nosotros escribiremos observando las imágenes usando grafismos letras y palabras de manera libre.	- En una hoja bond elaborada con imágenes.

TEXTUALIZACION:

El docente les presenta las imágenes en un papelote diseñada.

Los niños y niñas escriben de manera libre el nombre de los productos y se colocara al lado de la imagen, utilizando grafismos letras, círculos , de manera libre.

REVISION:

Con ayuda del docente se realiza la lectura de la escritura de los niños y verificamos, al lado de la escritura de los niños en el papelote, los niños y niñas pegan la versión final de esa manera identificaran los producto.

EDICION:

En la versión final los niños y niñas lee las imágenes de los productos del papelote.

Para que los niños y niñas vean como modelo lo escrito.

Se indica a los niños que en casa cuenten de su escritura:



CIERRE	Recordamos con los niños y niñas lo que hicimos durante la actividad. -Para finalizar se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos trabajado hoy día? ¿Qué hemos escrito?, ¿Cómo han escrito? ¿Les gusto escribir? ¿Qué más te gustaría escribir? * Los niños y niñas comentan en casa sobre la actividad realizada. .

Anexo N° 5. Sesiones de aprendizaje 2

TÍTULO: me divierto haciendo los panes para la tiendita.

1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : 19 de octubre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS. ▪ Explora y experimenta los lenguajes del arte ▪ Aplica procesos creativos. ▪ Socializa sus procesos y proyectos.	5 AÑOS ▪ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. Representa creativamente sus ideas, emociones, vivencias, experiencias personales y del entorno a través del dibujo, pintura,	Representa creativamente sus ideas al modelar con plastilina para hacer los panes y los caramelos para implementar la tiendita.	Explica con qué material y como lo hizo el modelado de los panes.	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS PEDAGOGICOS	
INICIO	ASAMBLEA DE INICIO Reunimos a los niños para conversar sobre el desarrollo de la actividad, mostramos a los niños los materiales a utilizar y se formula la siguiente pregunta: ¿podríamos utilizar estos materiales para hacer los panes para la tiendita , Se da a conocer el propósito de la actividad, muy bien niños en este momento todos los niños eligen los materiales que utilizara para hacer los panes para la tiendita.
DESARROLLO	-La maestra y los niños nos organizamos en el aula y las mesas para trabajar por grupos. La maestra, los niños y niñas trabajaran según la actividad que quieren realizar. ¿con que materiales podemos hacer los panes? IMAGINAR Y GENERAR IDEAS La maestra les propuso recordar u observar las formas y tamaños de los panes, puesto que en la visita aprendieron que hay diferentes tipos de panes: como de trigo y harina, pan con azúcar, pan chuta y pan común La maestra presenta las preguntas en una tira de cartulina a los niños y niñas. La maestra lee en voz alta y espera las respuestas de los niños y niñas ¿Cómo eran los panes que vendía la señora? ¿de qué tamaños eran? PLANIFICAR EL TRABAJO por grupos se encargarán de modelar los panes con plastilina, arcilla y masa elaborados un día antes, usando como referente lo que vieron o las fotos que habían tomado en la visita a la tienda. PRODUCIR TRABAJOS PRELIMINARES. pintarlos, observando las imágenes presentadas. Para ello, la maestra colocó diversos materiales, como plastilina, masa de harina, témperas, pinceles, goma, papeles de colores, palos de chupete, retazos de tela, .



	EXPLORAR . Escuchamos las ideas de los niños y niñas: harán los panes y el pintado de cajas de diferentes colores
CIERRE	VERBALIZACIÓN: en asamblea el niño que así lo desea enseña y comenta lo que realizó: ¿qué creaste? ¿cómo lo hiciste? ¿qué materiales utilizaste? fue fácil realizar?

Anexo N° 6. Sesiones de aprendizaje 3

TITULO: ME DIVIERTO PINTANDO

1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : Lunes 23 de Octubre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS. ▪ Explora y experimenta los lenguajes del arte ▪ Aplica procesos creativos. ▪ Socializa sus procesos y proyectos.	5 AÑOS ▪ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.	Explora diversos materiales y utilizando su creatividad e imaginación se divierte pintando, mostrando y comentando de forma espontánea lo que hizo.	Pinta de manera libre utilizando las mezclas que deseen.	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS PEDAGOGICOS	
INICIO	ASAMBLEA-MOTIVACIÓN Presentamos en una caja de sorpresa a los niños diversas materiales témperas, crayolas, colores, plumones etc preguntamos: ¿qué otros materiales creen que podríamos utilizar para pintar? escuchamos sus respuestas. 
DESARROLLO	EXPLORACION DE MATERIAL: Les proponemos hacer diferentes mezclas con témperas. les presentamos otros materiales , con los cuales mezclaremos la tempera, tales como: aceite, harina o talco. entregamos a cada niño un vasito descartable o depósito para que realice su mezcla. mezclamos las témperas con en el aceite, témperas con harina o témperas con talco, observamos el resultado de las mezclas y la consistencia que tiene, experimentamos si se pegan o no en nuestras manos. conversamos cómo les fue al hacer las mezclas, si tuvieron alguna dificultad, cuál de las mezclas les gustó más y por qué. EJECUCIÓN: Presentamos a los niños la hoja de trabajo. los motivamos a pintar la hoja en forma libre utilizando las mezclas. pueden pintar con los dedos o utilizar pinceles haciendo las formas que deseen. cada niño le da un nombre al trabajo que realizó, y no los dicta para que lo escribamos en la ficha. Formamos parejas e intercambiamos los trabajos; los observamos y decimos que más nos gustó de la pintura de nuestro compañero. también podemos observar las pinturas y decir si vamos alguna figura escondida.  
CIERRE	VERBALIZACIÓN Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de esta pregunta: ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿qué dificultades tuviste al realizar la actividad?

Anexo N° 7. Sesiones de aprendizaje 4

TÍTULO: REALIZAMOS CAMINOS DIVERTIDOS

1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : Martes 07 de Noviembre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ▪ Comprende su cuerpo ▪ Se expresa corporalmente	5 AÑOS ▪ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza diversos movimientos de manera autónoma al jugar expresando como se sintió.	juga con sus amigos moviendo su cuerpo con espontaneidad	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS PEDAGOGICOS	
INICIO	Asamblea: Nos sentamos en circulo, recordamos las normas de convivencia para poder desarrollar la actividad de psicomotricidad.
DESARROLLO	Expresividad motriz: Los niños y niñas observan diversos caminos presentados, y comentamos que hoy recorreremos dichos caminos de diversas formas, proponemos que ellos elijan de qué manera nos desplazaremos por ellas Relajación: los niños se sientan formando un círculo y cierran los ojos, tratan de sentir el aire que pasa por sus cabezas, abren los ojos y se ponen de pie. Representación Gráfica: Mostramos diferentes materiales gráficos y los niños eligen para representar lo realizado el material con el que más se sienten a gusto, mencionamos a los niños que realizaremos diversos recorridos con nuestros plumones en los papelotes siguiendo la música   
CIERRE	Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en Semicírculo compartimos lo que más nos gustó de la actividad, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo Puntualizamos las ideas principales de la actividad a través de la lluvia de ideas, mencionan las dificultades que han tenido, reflexionan sobre lo que aprendieron, ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿para qué nos sirve lo que hemos aprendido hoy? ¿logramos el propósito del día de hoy? Motivo a explicar que hará desde hoy que acciones realizaré y por qué Se evaluará el trabajo realizado

Anexo N° 8. Sesiones de aprendizaje 5

TÍTULO: JUGAMOS A EMBOLILLAR PAPEL

1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : Miércoles 15 de Noviembre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS. ▪ Explora y experimenta los lenguajes del arte ▪ Aplica procesos creativos. ▪ Socializa sus procesos y proyectos.	5 AÑOS ▪ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.	Explora diversos materiales y utilizando su creatividad e imaginación se divierte embolillando papel.	Explora sus materiales para crear sus diseños con la técnica del embolillado.	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS PEDAGOGICOS	
INICIO	ASAMBLEA DE INICIO Reunimos a los niños para conversar sobre el desarrollo de la actividad, mostramos a los niños los materiales a utilizar y se formula la siguiente pregunta: ¿podríamos utilizar estos materiales para el embolillado, como papeles de colores siluetas. Se da a conocer el propósito de la actividad, muy bien niños en este momento todos los niños eligen las siluetas que desean trabajar y embolillar papel de color a utilizar.
DESARROLLO	EXPLORACION DE MATERIAL: Eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. EJECUCIÓN: con los dedos embolillan el papel de color y luego decora libremente con la técnica del embolillado. Se les acompaña a los niños durante el proceso e intervenimos cuando lo requiere o necesita algún otro material ¿qué siluetas decidiste utilizar? ¿cómo lo vas a hacer ahora? ¿cómo lo vas a decorar? 
CIERRE	VERBALIZACIÓN: en asamblea el niño que así lo desea enseña y comenta lo que realizó: ¿qué creaste? ¿cómo lo hiciste? ¿qué materiales utilizaste? fue fácil realizar el embolillado.

Anexo N° 9. Sesiones de aprendizaje 6

TÍTULO: GUGAMOS A SELLAR CON LAS TAPITAS.

1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : 19 de octubre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS. ▪ Explora y experimenta los lenguajes del arte ▪ Aplica procesos creativos. ▪ Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes Artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres,	Explora diversos materiales y usando su creatividad e imaginación juegan las tapitas creando sus diseños o dibujos, comentan como lo hicieron.	Elabora libremente los dibujos sellando con las tapitas.	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS PEDAGOGICOS	
INICIO	ASAMBLEA DE INICIO - La maestra organiza el espacio del aula u otro espacio para el taller, disponiendo los materiales a utilizar como tapitas de gaseosa, témperas de colores y hojas bond y otros . - Nos reunimos en asamblea, en media luna, recordamos los acuerdos que debemos cumplir para la realización de la actividad. - Motivamos a los niños con una dinámica de iniciación: moviendo los brazos, saltando, etc.
DESARROLLO	Los niños y niñas observan las cajas, luego la maestra pregunta ¿ qué creen que hay dentro, la maestra invita a los niño a descubrir lo que hay en cada caja: - ¿Qué encontraron ? ¿Todas son del mismo color, forma y tamaño? ¿Qué podemos hacer con los materiales que hemos encontrado? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué cosas podríamos crear? - La maestra comunicará a los niños y niñas que hoy utilizarán las diversas tapitas de colores para elaborar sus creaciones. - Los niños y niñas utilizan los materiales libremente, elaborando sus producciones, de acuerdo a su creatividad. - Los niños y niñas exhiben sus producciones, y explican lo que han creado, asimismo expresan lo que opinan de su producción y de las producciones de los demás, siendo orientados por la maestra a través de las preguntas: ¿Qué te parece tu trabajo? ¿Qué te parece el trabajo de tus compañeros? ¿Qué es lo que más te gusto? ¿Por qué?  
CIERRE	VERBALIZACIÓN: en asamblea los niños y niñas comenta lo que realizó: ¿qué creaste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué materiales utilizaste? fui fácil realizar? ¿les agrado sellar con tapitas? ¿Qué dificultades tuvieron?

Anexo N° 10. Sesiones de aprendizaje 7

TITULO: JUGANDO CON LA PELOTA REALIZO DIVERSOS MOVIMIENTOS.

1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : Lunes 23 de Octubre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	- SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	▪ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos en estas acciones muestra predominio y mayor	Se desenvuelve de manera autónoma realizando diversos movimiento al jugar con la pelota , expresándose corporalmente.	Juegan con sus amigos lanzando pelota	Lista de cotejo

		control de un lado de su cuerpo.			
--	--	----------------------------------	--	--	--

ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS	
INICIO	ASAMBLEA-MOTIVACIÓN - Jugamos a imaginar que lanzamos al aire objetos propuestos por los niños: juguetes, aviones, naves, sombreros, etc. Aprovechamos para dar la indicación de lanzamiento el objeto es cogido con la mano y sale desde la altura de la oreja estirando el brazo hacia arriba y adelante. Luego les pedimos que atrapen los objetos invisibles que hemos lanzado. Presentamos a los niños pelotas de trapo u otro material para lanzar: pelotas de plástico, bolsitas de arena, papeles arrugados.
DESARROLLO	- Les pedimos que prueben lanzar las pelotas en diferentes direcciones, cada uno escoge como lanzar. durante cinco minutos o más, deberán realizar acciones libres con la pelota (lanzar, recibir, rodar, golpear 

	- Luego, lanzamos tratando de alcanzar diferentes distancias: tratamos de pasar con la pelota objetos grandes del patio, lanzamos el objeto tratando de darle a un punto fijo o a una figura de la pared; lanzamos tratando de embocar en un recipiente (caja, canasta o bolsa); lanzamos tratando de tumbar latas, cajas o botellas de plástico. - - Les planteamos varios juegos en parejas, buscamos diferentes maneras de lanzar: con las dos manos, de abajo hacia arriba, entre las piernas, etc. Lanzamos una pelota para que nuestro compañero pueda agarrarla. Lanzamos las dos pelotas a la vez para que cada uno pueda agarrarla. juego popular en el cual dos niños se ubican frente a frente y entre ellos se colocan el resto de compañeros. Ambos niños se lanzan de un extremo a otro la pelota intentando topar con ella a alguno de sus compañeros. Los que son topados por la pelota van saliendo del juego el último que queda es el ganador. Les preguntamos: ¿Qué actividades realizaron? - Los niños representan en la ficha alguna de los juegos que hemos realizado. - Pedimos a los niños que tracen con lápiz la trayectoria que siguió el objeto que lanzaron. - Observamos en grupo nuestros trabajos y, de manera espontánea, los niños que desean comentan lo que dibujaron. Preguntamos qué lanzamiento les gustó más, cuál fue fácil y cuál más difícil.
CIERRE	VERBALIZACIÓN Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de esta pregunta: ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad?



Anexo N° 11. Sesiones de aprendizaje 8

TITULO: USAMOS LA TIJERA DE MANERA DIVIERTO Y CREATIVA.

1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : Lunes 23 de Octubre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia materiales reusables de su contexto, descubriendo los efectos al combinarlos. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y el de su casa o comunidad usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la música, los títeres, etc.).	prendemos usar la tijera de Manera creativa.	Usar la tijera de manera divertida y creativa.	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS PEDAGOGICOS	
INICIO	ASAMBLEA-MOTIVACIÓN La docente reúne a los niños y niñas en asamblea. luego muestra una cajita donde está la tijera, plumón, papel boom y otros, ¿Qué creen que habrá en la cajita? ¿Para que servirá? - Recogemos los saberes previos de los estudiantes pidiendo que corten la figura de una naranja y se pregunta: ¿Cómo podemos recortar? - Luego se les muestra diversos trazos de líneas ¿Cómo podemos recortar esos trazos? ¿Qué trazo te parece fácil de recortar? - Se dialoga a partir de sus respuestas: hoy usaremos la tijera de manera adecuada y creativa.
DESARROLLO	- La docente muestra imágenes para que observen, luego pregunta ¿que están observando? ¿Cómo esta recortado?, ¿Qué materiales se han utilizado? ¿habrá un solo tipo de línea para recortar? ¿Cómo podemos recortar el cabello de los niños de la imagen. - La docente indica hoy aprendamos usar la tijera de manera correcta, la cual consiste en que con una mano debes controlar la tijera y con la otra mano el objeto que se va cortar. - Se les entrega la ficha de trabajo y preguntamos ¿Qué materiales necesitan para recortar los dibujos? - Se les invita a los niños y niñas sacar sus materiales y explorar el uso de la tijera en diferentes tipos trazos como curvos, rectos, zig zag - Se les recuerda que deben usar correctamente la tijera para recortar bien sus dibujos. - Luego cada estudiante muestra su trabajo a sus compañeros y expresan sus apreciaciones respetando al trabajo de su compañero. ¿les gusto realizar la actividad? ¿crees que puedes mejorar tu trabajo -  
CIERRE	VERBALIZACIÓN Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de esta pregunta: ¿Qué aprendiste? ¿tuviste alguna dificultad para aprender como lo superaste? ¿en qué te servirá lo aprendido hoy?

Anexo N° 12. Sesiones de aprendizaje 9

TITULO: ME DIVERTO CON LA TECNICA DEL RASGADO.

1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : Lunes 23 de Octubre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia materiales reusables de su contexto, descubriendo los efectos al combinarlos. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y el de su casa o comunidad usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la música, los títeres,).	Explora por iniciativa propia los materiales, para realizar el rasga y troza del papel.	Rasga y troza papel de manera libre y divertida.	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS PEDAGOGICOS	
INICIO	ASAMBLEA-MOTIVACIÓN - No ponemos en media : La docente solicita a los niños y niñas acomodarse para la asamblea La docente presenta una canción de las manitos. - La docente presenta un video de una canción (las manitos) - La docente realiza preguntas: ¿Qué canción hemos cantado? ¿Qué hemos movido? - ¿Qué cosas podemos hacer con nuestras manitos? . -
DESARROLLO	- La docente presenta imagen de huevitos a los niños. - Les dice rasga y descubre que será ¿Qué habrá dentro del huevito? ¿Cómo podemos saber qué hay dentro del huevito? - La docente reparte a cada niño imagen de huevito, luego rasgan. - la docente facilita a los niños y niñas diferentes materiales - Los niños y niñas exploran el material a utilizar de manera libre. - Los niños y niñas, Primero realizan el rasgado libre, luego rasgado entre líneas, rasgado sobre líneas, también rasgan figuras geométricas. Con las hojas que han rasgado pueden crear paisajes, también lo que más le gusta de acuerdo a su creatividad.
CIERRE	VERBALIZACIÓN preguntamos ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué material utilizaste? ¿Cómo nos quedó el trabajo? ¿Fue fácil realizar en el rasgado? ¿cómo te has sentido al realizar el rasgado?.

Anexo N° 13. Sesiones de aprendizaje 10

TITULO: **dibujando me divierto .**

1.-DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL: PAUCARTAMBO
- I.E.I. 899 PICHIGUA
- Docente: MARGARITA MOLLO BATALLANOS
- Edad : 5 años
- Turno: Mañana
- Fecha : Lunes 23 de Octubre del 2023

2.-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	Competencias / capacidades	DESEMPEÑOS	Criterios de evaluación	Evidencia	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia materiales reusables de su contexto, descubriendo los efectos al combinarlos. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y el de su casa o comunidad usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la música, los títeres,).	Exploran su creatividad y sus desenvolvimientos en su dibujo.	dibuja libremente a su manera .	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS PEDAGOGICOS	
INICIO	ASAMBLEA-MOTIVACIÓN: - La docente muestra las imágenes de niños disfrazados que quieren ser de grande. - La docente pide a los niños y niñas que observen las imágenes. ¿Qué pueden observar? ¿Qué les gustaría ser de grande? - La docente pega las imagines en la pizarra, y les motiva a crear su propio dibujo de cómo les gustaría ser de grande.,
DESARROLLO	- La docente pide que se sienten y que alisten su lápiz y borrados mientras reparte las hojas para su dibujo. - Les pregunta: ¿Qué profesión te gusto? ¿Qué profesión les gustaría ser de grande? y luego les indica que empiecen a crear y dibujar como se ven de grande, que profesional quieren ser de adulto. - La docente empieza a supervisar y ayuda en sus ideas. - Pedimos a todos los niños y niñas que utilicen los colores que les gusta. - Una vez diseñado su dibujo vamos a pegar los trabajos concluidos en la pizarra. Luego Colocamos en la pizarra nuestros trabajos y empezamos socializar del trabajo realizado
CIERRE	VERBALIZACIÓN Qué fue lo que más te gustó de trabajar tu dibujo? ¿Cómo te sentiste al compartir tus ideas con tus compañeros?. ¿fue difícil crear tu dibujo?



PANEL FOTOGRÁFICO

Figura 2

Aplicación del taller "Jugando Aprendemos"



Nota. La imagen muestra la aplicación del taller “Jugando Aprendemos” donde los niños desarrollan sus habilidades de dibujo y pintura.

Figura 3

Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad emocional.



Nota. Se muestra que los alumnos se integran y participan en diferentes actividades grupales que se realizan en el aula.

Figura 4

Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad emocional de los alumnos de la I.E.I.



Nota. Se muestra que los alumnos se integran y participan en diferentes actividades grupales que se realizan en el aula.

Figura 5

Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad psicomotriz de los alumnos de la I.E.I.



Nota. Se muestra que los alumnos usan las manos para realizar esculturas de arcilla, explorando texturas y su imaginación.

Figura 6

Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad psicomotriz de los alumnos de la I.E.I.



Nota. Se muestra que los alumnos hacen trazos de colores, dibujan y pintan.

Figura 7

Aplicación del taller "Jugando Aprendemos" en la habilidad psicomotriz de los alumnos de la I.E.I.



Nota. Se muestra que los alumnos rasgan papeles.