



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**  
**Escuela de Posgrado**

**El cuento como estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y  
Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021**

**Tesis**

**Para optar el Grado Académico de Maestro en Gerencia de la Educación**

**Autor**

**Elizabeth Rosmery Durand Ariza**

**Asesor**

**Dra. Carmen Flor Padilla Huarac**

**Huacho – Perú**

**2023**



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



**UNIVERSIDAD NACIONAL**  
**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**  
**LICENCIADA**

*(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)*

*"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"*

FACULTAD DE .....  
ESCUELA PROFESIONAL .....  
**POSGRADO**

**INFORMACIÓN DE METADATOS**

| <b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>  |            |                              |
|---|------------|------------------------------|
| <b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>  | <b>DNI</b> | <b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b> |
| Elizabeth Rosmery Durand Ariza  | 44608404   | 14-06-2023                   |
|   |            |                              |
| <b>DATOS DEL ASESOR:</b>  |            |                              |
| <b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>  | <b>DNI</b> | <b>CÓDIGO ORCID</b>          |
| Carmen Flor Padilla Huarac  | 15720656   | 0000 – 0001- 6157-7223       |
| <b>DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:</b> |            |                              |
| <b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>  | <b>DNI</b> | <b>CODIGO ORCID</b>          |
| Roberto Carlos Loza Landa   | 15760787   | 0000 - 0002 -9883 - 1130     |
| Silvia Cristina Torres Guizado  | 40694176   | 0000 – 0003 – 4753 - 2891    |
| Tania Zayda Cuellar Camarena  | 41073428   | 0000 – 0002 – 2457 - 8937    |

# EL CUENTO COMO ESTRATEGIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 658 "FE Y ALEGRÍA"-HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 202

## INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[renati.sunedu.gob.pe](http://renati.sunedu.gob.pe)

Fuente de Internet

2%

2

[repositorio.une.edu.pe](http://repositorio.une.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

3

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

4

[1library.co](http://1library.co)

Fuente de Internet

1%

5

[hdl.handle.net](http://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

1%

6

[repositorio.upao.edu.pe](http://repositorio.upao.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

1%

8

[fdocuments.mx](http://fdocuments.mx)

Fuente de Internet

1%

## **DEDICATORIA**

Dedicado a mis padres porque siempre me han acompañado incondicionalmente durante mucho tiempo y me han enseñado la humildad para afrontar cualquier tarea que me proponga. A mis hermanos, ellos constantemente me inspiran a seguir adelante hasta que mis sueños se hagan realidad. Este increíble logro está dedicado principalmente a mis abuelos, quienes me alentaron cuando pensé en rendirme.

*Elizabeth Rosmery Durand Ariza*

## **AGRADECIMIENTO**

Doy gracias a Dios por esta oportunidad de vida y la fuerza que a veces me falta en el crecimiento personal y profesional.

Gracias a mis madres por su apoyo incondicional, su trabajo y su ejemplo de humanidad, me hacen creer que todavía hay padres que predicán con valores.

También agradezco de manera sincera y fraterna a las autoridades, docentes y niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” en el Distrito de Huacho, quienes me brindaron un tiempo valioso durante el proceso de enseñanza y me apoyaron en la culminación de mis estudios.

A mi asesora de tesis, Dra. Carmen Flor Padilla Huacac siempre me ha brindado tiempo de calidad, paciencia y aprendizaje continuo, además de ser un ejemplo a seguir de trabajo, amor y dedicación

Gracias a todo el profesorado del ciclo 2021, en especial a aquellos que demostraron una actitud de tacto en la docencia, por sus enseñanzas y ejemplos de profesionales comprometidos al servicio de la sociedad.

*Elizabeth Rosmery Durand Ariza*

# ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>DEDICATORIA</b>                                   | <b>1</b>  |
| <b>AGRADECIMIENTO</b>                                | <b>2</b>  |
| <b>RESUMEN</b>                                       | <b>6</b>  |
| <b>ABSTRACT</b>                                      | <b>7</b>  |
| <b>CAPÍTULO I</b>                                    | <b>9</b>  |
| <b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>                    | <b>9</b>  |
| <b>1.1 Descripción de la realidad problemática</b>   | <b>9</b>  |
| <b>1.2 Formulación del problema</b>                  | <b>11</b> |
| <b>1.2.1 Problema general</b>                        | <b>11</b> |
| <b>1.2.2 Problemas específicos</b>                   | <b>11</b> |
| <b>1.3 Objetivos de la investigación</b>             | <b>11</b> |
| <b>1.3.1 Objetivo general</b>                        | <b>11</b> |
| <b>1.3.2 Objetivos específicos</b>                   | <b>11</b> |
| <b>1.4 Justificación de la investigación</b>         | <b>11</b> |
| <b>1.5 Delimitaciones del estudio</b>                | <b>12</b> |
| <b>1.6 Viabilidad del estudio</b>                    | <b>13</b> |
| <b>CAPÍTULO II</b>                                   | <b>14</b> |
| <b>MARCO TEÓRICO</b>                                 | <b>14</b> |
| <b>2.1 Antecedentes de la investigación</b>          | <b>14</b> |
| <b>2.1.1 Investigaciones internacionales</b>         | <b>14</b> |
| <b>2.1.2 Investigaciones nacionales</b>              | <b>16</b> |
| <b>2.2 Bases teóricas</b>                            | <b>19</b> |
| <b>2.2.1. El cuento como estrategia lúdica</b>       | <b>19</b> |
| <b>2.2.1.1. Enfoques del cuento</b>                  | <b>19</b> |
| <b>2.2.2. Aprendizaje</b>                            | <b>20</b> |
| <b>2.2.2.1. Teoría del aprendizaje</b>               | <b>20</b> |
| <b>2.3 Bases filosóficas</b>                         | <b>22</b> |
| <b>2.3.1. El cuento como estrategia lúdica</b>       | <b>22</b> |
| <b>2.3.1.1. Definición del cuento</b>                | <b>22</b> |
| <b>2.3.1.2. Importancia de la lectura del cuento</b> | <b>24</b> |
| <b>2.3.1.3. Instrumentos del cuento</b>              | <b>26</b> |
| <b>2.3.1.4. Condiciones del cuento</b>               | <b>27</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.3.1.5. Consideraciones para contar cuentos         | 28        |
| 2.3.1.6. Beneficios del cuento                       | 30        |
| 2.3.1.7. Utilidad de los cuentos                     | 32        |
| 2.3.1.8. Dimensiones del cuento                      | 33        |
| 2.3.1.9. Etapas de la interpretación de cuentos      | 34        |
| 2.3.2. Aprendizaje                                   | 35        |
| 2.3.2.1. Definición de aprendizaje                   | 35        |
| 2.3.2.2. Características del aprendizaje             | 37        |
| 2.3.2.3. Fases del aprendizaje                       | 38        |
| 2.3.2.4. Etapas del proceso de aprendizaje           | 40        |
| 2.3.2.5. Factores determinantes del Aprendizaje      | 41        |
| 2.3.2.6. Clases de aprendizaje                       | 42        |
| 2.3.2.7. Dimensiones del aprendizaje                 | 43        |
| 2.3.2.8. Tipos de aprendizaje                        | 44        |
| 2.4 Definición de términos básicos                   | 46        |
| 2.5 Hipótesis de investigación                       | 47        |
| 2.5.1 Hipótesis general                              | 47        |
| 2.5.2 Hipótesis específicas                          | 48        |
| 2.6 Operacionalización de las variables              | 48        |
| <b>CAPÍTULO III</b>                                  | <b>50</b> |
| <b>METODOLOGÍA</b>                                   | <b>50</b> |
| 3.1 Diseño metodológico                              | 50        |
| 3.2 Población y muestra                              | 50        |
| 3.2.1 Población                                      | 50        |
| 3.2.2 Muestra  | 50        |
| 3.3 Técnicas de recolección de datos                 | 50        |
| 3.4 Técnicas para el procesamiento de la información | 51        |
| <b>CAPÍTULO IV</b>                                   | <b>52</b> |
| <b>RESULTADOS</b>                                    | <b>52</b> |
| 4.1 Análisis de resultados                           | 52        |
| 4.2 Contrastación de hipótesis                       | 87        |
| <b>CAPÍTULO V</b>                                    | <b>88</b> |
| <b>DISCUSIÓN</b>                                     | <b>88</b> |
| 5.1 Discusión de resultados                          | 88        |
| <b>CAPÍTULO VI</b>                                   | <b>89</b> |



|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| <b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> | <b>89</b> |
| <b>6.1 Conclusiones</b>               | 89        |
| <b>6.2 Recomendaciones</b>            | 89        |
| <b>REFERENCIAS</b>                    | <b>91</b> |
| <b>7.1 Fuentes documentales</b>       | 91        |
| <b>7.2 Fuentes bibliográficas</b>     | 92        |
| <b>ANEXOS</b>                         | <b>95</b> |

## RESUMEN

El presente estudio tiene el siguiente propósito, determinar la influencia que ejerce el cuento como estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: ¿De qué manera influye el cuento como estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021? La pregunta de investigación se responde a través de la lista de cotejo sobre el cuento como estrategia lúdica, la misma que consta de 20 ítems para la variable el cuento y 15 ítems de alternativas ordinales para la variable el aprendizaje encuestada por los niños de 5 años las que se les asigno un valor cuantitativo para procesar los datos en el sistema estadístico SPSS, este instrumento fue aplicado por el equipo de apoyo de la investigadora a los 100 sujetos muestrales seleccionados estocásticamente. Los resultados guardan relación con lo que sostiene Hernández y Bent (2018) donde resulta que integrar los cuentos a las estrategias didácticas para el desarrollo de la lectura y la escritura, promover la comunicación humana vital, desarrollar el lenguaje hablado y escrito como herramienta de comunicación, enseñanza, aprendizaje y creación en entornos naturales, gestionar el conocimiento y las reglas gramaticales no limitadas a unidades lingüísticas, sino a siga las reglas de uso y aprenda a combinar valores, habilidades y actitudes en la realización de actividades. Se concluyo que el cuento como estrategia lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que da rienda suelta a la imaginación de los estudiantes, volcando sus conocimientos en sus propias interpretaciones al hacer comparaciones con el mundo y sus vidas, al traerles lo que escuchan en la vida cotidiana. Es a partir de estas historias que los niños se encuentran entre la realidad y la fantasía, disfrutando de ambas y fomentando el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

Palabras clave: cuento, aprendizaje, cuentos mágicos, cuentos fantásticos y cuento tradicional o popular

## **ABSTRACT**

The present study has the following purpose, to determine the influence that the story exerts as a playful strategy in the learning of the children of the I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, during the 2021 school year. For this purpose, the research question is the following: How does the story influence the learning of the children of the I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, during the 2021 school year? The research question is answered through the checklist on the story as a playful strategy, which consists of 20 items for the story variable and 15 items of ordinal alternatives for the learning variable surveyed by 5-year-old children. which were assigned a quantitative value to process the data in the SPSS statistical system, this instrument was applied by the researcher's support team to the 100 stochastically selected sample subjects. The results are related to what Hernández and Bent (2018) maintain, where it turns out that integrating stories into didactic strategies for the development of reading and writing, promoting vital human communication, developing spoken and written language as a communication tool , teaching, learning and creation in natural environments, manage knowledge and grammar rules not limited to linguistic units, but to follow the rules of use and learn to combine values, skills and attitudes in carrying out activities. It was concluded that the story as a playful strategy significantly influences the learning of the children of the I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, since it gives free rein to the imagination of the students, turning their knowledge into their own interpretations by making comparisons with the world and their lives, by bringing them what they hear in everyday life. It is from these stories that children find themselves between reality and fantasy, enjoying both and promoting the development of creativity and imagination.

**Keywords:** story, learning, magical stories, fantastic stories and traditional or popular story

## INTRODUCCIÓN

El cuento sirve como estrategia y herramienta para mejorar la voz del narrador y los oídos del oyente, al mismo tiempo amplía el conocimiento de ambos, cambiando la forma en que piensa, siente y ve el mundo. Además, es útil para estimular el cuestionamiento y la reflexión sobre lo leído o escuchado. Los cuentos no son solo una parte del entretenimiento, sino también una forma de que los niños adquieran muchos conocimientos de diferentes maneras, capten su atención a través de las historias e incluso se conviertan en creadores de nuevas aventuras.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce el cuento como estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021; el mismo que se divide en siete capítulos:

**Capítulo I:** presente el “**Planteamiento del problema**”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

**Capítulo II:** desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideré los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

**Capítulo III:** planteé la “**Metodología**”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

**Capítulo IV:** presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, **Capítulo V:** presenté la “**Discusión**” de resultados, en el **capítulo VI:** presente las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación y en el **Capítulo VII:** revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Posteriormente se inició el desarrollo de la tesis, definiéndose cada capítulo del proceso o nivel. Esperamos que a medida que avance esta investigación, surjan nuevos conocimientos, nuevos conceptos y preguntas de investigación, lo que hará avanzar la ciencia, la tecnología, la educación y los materiales relacionados.

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1. Descripción de la realidad problemática**

El cuento es una actividad que se crea con muchas herramientas para inspirar y estimular el interés de los niños, permite promover normas, y la elección de cuentos claramente en su desarrollo en el aula, y el cuento de los niños se desarrollará.

La educación formal requiere que el niño comprenda la escritura y la lectura. Este es uno de los aspectos más importantes de la vida porque brinda beneficios en muchas áreas. El papel que juega el lenguaje en el desarrollo deja en claro que los niños necesitan habilidades de pensamiento formal para poder explorar ideas a través del lenguaje.

En la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, los docentes utilizan los cuentos de forma inadecuada, lo que provoca que los estudiantes se aburran con los cuentos, no utilicen los cuentos correctamente y desperdicien una buena estrategia didáctica.

En el cuento, los niños se dan cuenta de su valor y ven por qué todavía está arraigado en su vida diaria. Es una invitación a pensar y actuar con madurez para desarrollar el respeto por uno mismo y la responsabilidad.

De acuerdo con esta teoría, el desarrollo del lenguaje y la comunicación de los niños es esencial para su crecimiento general, la estrategia educativa sugerida por este estudio para este proceso es el desarrollo de la lectura de libros de referencia en los niños pequeños. Esto te permitirá desarrollar un comportamiento de lectura, a través del cual explorarás el mundo y te involucrarás más con él y con la sociedad a medida que aprendes más.

Los maestros no están bien capacitados para usar los cuentos como estrategia para el aprendizaje, de la cual podemos sacar mucho para desarrollar habilidades de

posicionamiento espaciotemporal, secuencia lógica e incluso fluidez del vocabulario porque no saben cómo incluir tanto en un currículo de aprendizaje de este tipo.

La falta de estrategias de un maestro, o incluso el uso de estrategias repetitivas para enseñar contenido nuevo que se ha vuelto rutinario, puede llevar a que los niños estén desmotivados para aprender.

Es importante que los docentes de inicial utilizan los cuentos como estrategia lúdica, debido a que estimulan la fantasía y la imaginación, percibiendo en ellos el interés de promover un mayor aprendizaje e incluso la lectura debido a la motivación del niño. Si el profesor de la clase inicia el cuento con confianza, se vuelve útil, primero los profesores si descubren los cuentos infantiles como método didáctico para todos los aspectos de la lectura que se ofrece.

Los cuentos infantiles son una parte importante de su desarrollo, y se recomienda cultivar en los niños una actitud lectora positiva, y desarrollar el amor por la lectura a partir del interés por los cuentos.

Más allá de la calidad de vida, los niños no aprenden el idioma por casualidad, sino utilizándolo para participar en la vida de la comunidad donde nacieron.

Los niños no entienden lo que se lee, les cuesta reconocer información importante, no entienden la diferencia entre entender el texto y memorizarlo, para ellos el acto de leer implica analizar el texto para asimilarlo básicamente, muestran que les cuesta reconocer el orden de la conducta, falta de palabras, es difícil para usted encontrar el significado de las palabras y explicar correctamente el lenguaje figurado.

Los cuentos son una forma divertida, motivadora y directa no solo de enseñar valores, sino también de desarrollar hábitos de lectura, los cuales requieren constante innovación, persistencia y carácter para resolver los problemas de los niños y transmitir información de manera sencilla y sabia; por tal motivo, está diseñado para describir variables y aprender más sobre el tema.

Dado que el lenguaje es un medio para comunicar ideas y permitir que los humanos se comuniquen con sus pares, es comprensible la importancia de la alfabetización en la educación básica. Al ver esta realidad, surgió la idea de que los

estudiantes aman las historias y leer libros activamente, desarrollando ideas estratégicas al principio del curso para mejorar sus habilidades de lectura.

## **2. Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿De manera influye el cuento como estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- ¿Cómo influye los cuentos mágicos en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye los cuentos fantásticos en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye los cuentos tradicionales o populares en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?

## **3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar la influencia que ejerce el cuento como estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Conocer la influencia que ejerce los cuentos mágicos en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Determinar la influencia que ejerce los cuentos fantásticos en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Conocer la influencia que ejerce los cuentos tradicionales o populares en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

## **4. Justificación de la investigación**

Con la ayuda de las historias, los niños pueden usar su imaginación y crear nuevas ideas. Por eso es imperativo que los cuentos infantiles se estudien en las

escuelas. Al escuchar historias, los niños aprenden a hablar y comprender el lenguaje, esto les permite crear la realidad en la que viven; además, las historias les permiten a los niños predecir el futuro, lo que les ayuda a recordar el pasado. Esto crea un sistema educativo único que fomenta la creatividad y el desarrollo del lenguaje. Los profesores deberían aprovechar esto creando textos originales que ayuden a sus alumnos a interactuar y aprender mejor.

Utilizar los cuentos como una estrategia lúdica para motivar y posibilitar el aprendizaje de los niños de 5 años redundará en buenos resultados en la escuela y en los propios estudiantes. Al usar los cuentos como una herramienta para la motivación y las estrategias de enseñanza, los estudiantes se involucran en el aprendizaje, por lo que los maestros deben dominar la experiencia narrativa.

El aprendizaje se logra a través de situaciones contadas en diferentes cuentos, y los maestros facilitan enormemente la interacción en el aula a medida que construyen conexiones emocionales con los niños. Los cuentos crean las condiciones clave para el desarrollo de la imaginación y su mundo mágico, permitiendo que la creatividad fluya libremente en el mundo del conocimiento y el aprendizaje.

La responsabilidad primordial de las escuelas es formar lectores competentes, es decir, que cuenten con los mecanismos necesarios para comprender y expresar lo que leen, escuchan y escriben en el aula, lo cual es una responsabilidad integral de la comunidad escolar. política nacional de desarrollo de entendimiento y aprendices. habilidad y cognición, lo que significa utilizar la narración de cuentos como herramienta principal para desarrollar la habilidad lectora, ya que es una estrategia que favorece el desarrollo de todas las áreas de aprendizaje.

Capacitar a los docentes para que usen adecuadamente las historias como estrategia de enseñanza logrará mejores resultados con los estudiantes, ya que utilizan herramientas agradables para adquirir nuevos conocimientos.

## **5. Delimitaciones del estudio**

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” del distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**



Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2021.

## **6. Viabilidad del estudio**

Hay 2 temas de investigación en mi curso de formación profesional, y este hecho me satisface con la investigación que propuse.

Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis, porque en el proceso de aprendizaje involucran directa o indirectamente cuestiones relacionadas con las variables que estamos estudiando.

La manera de poder acceder a una red de internet me facilita la averiguación del informe sobre las variables estudiadas.

La forma de que pueda utilizar los medios informativos (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayudó a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.

La dirección de la I.E.I., la aceptación de profesores y alumnos elegida para nuestra investigación, nos capacita para realizar las observaciones requeridas.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la investigación

##### 1. Investigaciones internacionales

Toaquiza (2020), en su tesis titulada *“Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos”*, aprobada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, donde el investigador planteo establecer de qué manera aportan las estrategias lúdicas en la producción de cuentos. Desarrollo una investigación de enfoque cuantitativa nivel descriptivo, la población estuvo constituida por 5 docentes y 17 niños. Los resultados mostraron que los estudiantes y docentes tenían debilidades tanto en las variables independientes como en las dependientes, por lo que los estudiantes tenían problemas de escritura, razón por la cual tenían un desempeño deficiente. Finalmente, el investigador concluyo que:

La estrategia de enseñanza de la creación de historias y la estrategia de juego en la estrategia de aprendizaje son limitadas, y el uso de la habilidad de la historia tanto en la teoría como en la práctica de la creación de historias es muy poco, porque su uso es 61 o varias veces. En definitiva, la falta de aportación de la estrategia cómica en la elaboración del relato.

Polo (2020), en su tesis titulada *“El cuento como estrategia lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en niños de 3 a 5 años de 3 Instituciones Privadas de Bucaramanga”*, aprobada por la Universidad Autónoma de Bucaramanga-Colombia, donde el investigador planteo reconocer o no el cuento como una herramienta que favorece las competencias ciudadanas en niños y niñas de 3 a 5 años en 3 instituciones privadas de Bucaramanga. Desarrollo una investigación de enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 15 niños y 17 niñas. Los resultados sugieren que las historias son herramientas ideales para reforzar algunos elementos clave de las habilidades cívicas. Finalmente, el investigador concluyo que:

En las tres instituciones educativas, los niños tenían dificultades similares con las habilidades cívicas y la comprensión de historias a pesar de los

diferentes métodos de enseñanza. Estas dificultades están relacionadas con procesos de normalización, valores, manejo emocional, atención, comprensión de la temporalidad de las historias y memoria.

Cabrales & Ramírez (2020), en su tesis titulada *“La lúdica como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes del grado segundo de primaria de la Institución Educativa San Andrés de Palomo del Municipio de Galeras (Sucre)”*, aprobada por la Universidad Santo Tomás-Colombia, donde los investigadores plantearon diseñar estrategias pedagógicas de carácter lúdico que desarrollen la competencia lectora en los niños de segundo grado de la Institución Educativa San Andrés de Palomo del municipio de Galeras, en el departamento de Sucre. Desarrollaron una investigación de tipo descriptiva, enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 99 estudiantes. Finalmente, los investigadores concluyeron que: varias debilidades que los alumnos de segundo grado han tenido que enfrentar en la lectura y escritura, ya que no se considera una terapia, puede significar letargo en el desarrollo de su capacidad lectora futura.

Hernández & Bent (2018), en su tesis titulada *“El cuento infantil como estrategia pedagógica en la enseñanza y comprensión de la lectura y escritura”*, aprobada por la Universidad de la Costa-Colombia, donde los investigadores plantearon proponer estrategias pedagógicas que incorporen el cuento para la enseñanza y la comprensión de la lectura y la escritura en niños de segundo grado. Desarrollaron una investigación de tipo cualitativa descriptiva con un diseño experimental, la población estuvo constituida por 13 estudiantes. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

Integrar los cuentos a las estrategias didácticas para el desarrollo de la lectura y la escritura, promover la comunicación humana vital, desarrollar el lenguaje hablado y escrito como herramienta de comunicación, enseñanza, aprendizaje y creación en entornos naturales, gestionar el conocimiento y las reglas gramaticales no limitadas a unidades lingüísticas, sino a siga las reglas de uso y aprenda a combinar valores, habilidades y actitudes en la realización de actividades.

Díaz (2017), en su tesis titulada *“Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena”*, aprobada por la Fundación

Universitaria los libertadores-Colombia, donde el investigador planteo dar a conocer algunas estrategias lúdicas pedagógicas que tienen como finalidad mejorar el desempeño, aprendizaje de los niños y niñas de la escuela normal de Cartagena. Desarrollo una investigación tipo cualitativa descriptiva, la población estuvo constituida por 25 estudiantes. Finalmente, el investigador concluyo que:

El juego existe en el desarrollo de los niños y niñas, sin embargo, en la mayoría de las instituciones educativas no es considerado en sus verdaderas dimensiones y no es valorado. El juego es gratuito, por lo que es imperativo entender cómo funciona, qué nos comunican los alumnos a través de él, sus motivaciones cuando juegan, cuando crean los mundos que imaginan.

## **2. Investigaciones nacionales**

Aguinaga (2021), en su tesis titulada *“Programa de cuentos como estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el aprendizaje en niños de Zona Rural desde la Pedagogía Waldorf”*, aprobada por la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, donde el investigador planteo diseñar un programa de cuentos como estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el aprendizaje en los niños de primer grado de zona rural aplicando la pedagogía Waldorf. Desarrollo una investigación de paradigma positivista de enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo propositivo, la población estuvo constituida por 30 estudiantes. Los resultados del estudio muestran que la prueba objetiva se somete a juicio de expertos, lo cual está acorde con las características de validez y confiabilidad. Finalmente, el investigador concluyo que:

El programa de cuentos refleja las características específicas y relevantes a desarrollar en las zonas rurales, además incluye el proceso didáctico y didáctico del país peruano dirigido a promover el aprendizaje de los niños y niñas del primer grado de la educación Waldorf.

Quiroz (2019), en su tesis titulada *“El cuento como estrategia didáctica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 216 Manuelita Rosell de Pinillos Huanchaco 2017”*, aprobada por la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, donde el investigador planteo describir la importancia del cuento como estrategia didáctica en los niños de cinco años. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva

e inferencial, la población estuvo constituida por 158 niños. Los resultados del estudio muestran que la prueba de  $P=0,001 < 0,05$  es comprensible, es decir, existe una diferencia significativa en el rendimiento académico obtenido. Finalmente, el investigador concluyo que:

Para identificar los cuentos como estrategia instruccional se aplicó una herramienta de evaluación y se demostró que no lograban desarrollar las competencias propuestas por la falta de implementar los cuentos como estrategia instruccional. Sumado a esto, se pudo ver cómo iban aprendiendo los niños, y se observó que el 61% de los niños logró una calificación de C (Logro en inicio); el 31% recibió una B (Logro en proceso); 8 % recibió una A (calificación esperada).

Bocanegra (2019), en su tesis titulada *“El cuento como estrategia didáctica y la redacción del ensayo argumentativo caso de estudio: Estudiantes del curso multifacultativo de psicología general de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, 2019-II”*, aprobada por la Universidad Privada Antenor Orrego, donde el investigador planteo demostrar en qué medida el cuento como estrategia didáctica mejora la redacción del ensayo argumentativo de los estudiantes del curso multifacultativo de Psicología General de Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, 2019-II. Desarrollo una investigación de diseño pre-experimental, la población estuvo constituida por 33 estudiantes. Los resultados del estudio mostraron que después de aplicar la propuesta, el nivel de redacción de los trabajos argumentativos mejoró significativamente. Finalmente, el investigador concluyo que:

La redacción argumentativa de los estudiantes del Programa Integrativo de Psicología Integrativa de la UPAO Campus Trujillo fue la mejor en el post-test, y cuando hablamos del primer indicador, cuando nos referimos a los cuatro indicadores subsiguientes, rutina, como cifras correspondientes a “Título”, 48,5%; “Introducción”, 57,6%, “Desarrollo”, 54,5%, “Conclusión”, 69,7%, “Ortografía”, 100%. Por lo tanto, estoy seguro de que las historias como estrategia de enseñanza pueden mejorar significativamente la escritura argumentativa de los estudiantes.

Calderón & Ypanaqué (2017), en su tesis titulada *“El cuento como estrategia didáctica para el desarrollo de la comunicación en los niños y niñas de 05 años del aula Joyita de Alegría de la Institución Educativa N°16192 - 5 de Junio”*, aprobada por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, donde los investigadores plantearon diseñar una estrategia didáctica basada en los cuentos para desarrollar la comunicación de los niños y niñas de 5 años del aula Joyitas de alegría de la institución educativa N° 16192. Desarrollaron una investigación de tipo descriptiva propositiva con un diseño cuasi experimental, la población estuvo constituida por 12 niñas y 10 niños. Los hallazgos mostraron niveles de logro en comunicación (95%) y en proceso (5%). Finalmente, los investigadores concluyeron que:

Diagnóstico del nivel de comunicación entre los estudiantes de 5 años del aula Joyitas de alegría de la institución educativa N° 16192 - 5 de junio, según la tabla de observación del 83% de los estudiantes el nivel de aprendizaje fue nunca y a veces del 17%.

Gamarra & Gamarra (2015), en su tesis titulada *“El cuento como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 7086 Santiago de Surco, 2011”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde los investigadores plantearon determinar la influencia del uso del cuento como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N° 7086. Desarrollaron una investigación de método científico con un enfoque cuantitativo hipotético deductivo, la población estuvo constituida por 25 alumnos del primer grado de primaria. Los resultados indicaron un nivel de significación de  $p = 0.000 (< 0.05)$ , por lo tanto, se pudo determinar una diferencia significativa entre el Pre-test y el Post-test. Al final, los investigadores concluyeron que había una diferencia significativa entre el pre-test y el post-test. El uso de cuentos como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primer grado.

## **7. Bases teóricas**

### **2.2.1. El cuento como estrategia lúdica**

#### **2.2.1.1. Enfoques del cuento**

El cuento presenta diversos enfoques; de acuerdo con Cassany (2006), existen tres enfoques: la psicolingüística, la lingüística y los estudios socioculturales.

### **1. Enfoque lingüístico**

Al leer un texto, las personas captan el significado de las palabras juntando todos sus posibles significados. Esto conduce a una sensación de estabilidad en el significado del texto, porque es objetivo y único para cada lector individual. De manera similar, las personas conectan el valor semántico de una palabra con otras palabras que se encuentran en el texto circundante de Cassany (2006). Leer un texto requiere comprender las palabras contenidas en él. El objetivo de la publicación ideal es que diferentes lectores obtengan la misma comprensión de un texto determinado, esto se logra a través de la identificación adecuada de palabras, que es solo una cuestión lingüística.

### **2. Enfoque psicolingüístico**

Desde la década de 1970, el interés se ha basado en los procesos cognitivos, de acuerdo con estos puntos de vista, la comprensión lectora involucra el proceso cognitivo del lector además de ser el resultado de componentes textuales léxicos y pragmáticos. Los lectores pueden derivar diferentes significados del mismo texto porque todos conectan el texto con su conocimiento previo y comprensión actual del mundo. Esto significa que la noción de lectura, entre otras cosas, desarrolla un conjunto de habilidades cognitivas, que incluyen anticipar las necesidades de información, generar ideas y sacar conclusiones.

Finalmente, según los conceptos psicolingüísticos, la lectura requiere algo más que una simple comprensión de las estructuras y convenciones lingüísticas. También se deben desarrollar las habilidades cognitivas involucradas en la comprensión del comportamiento. Estas habilidades incluyen aportar conocimientos previos, razonar, formular hipótesis y ser capaz de contrastarlas o reformularlas. La conexión entre el lector y el texto es lo que conduce a la comprensión como resultado.

### **3. Enfoque sociocultural**

El último método se basa en que la comprensión lectora no existe solo en el texto o en la mente del lector (método cognitivo), sino también en el aspecto social que es el factor principal, pues el lector es una buena relación humana

parte de la cultura, él es quien te dará una explicación o una comprensión más profunda de un texto. Esto significa que los lectores comienzan a comprender el concepto de otro mundo, un mundo que forma parte y crea cultura. Por lo tanto, el significado del texto se entenderá solo después de considerar al autor y la comunidad que finalmente produjo el texto.

Luego de una breve revisión de los enfoques en torno a la comprensión lectora, vale la pena señalar que lo que propone este estudio pertenece al segundo enfoque, ya que enfatiza los procesos cognitivos que tienen lugar durante la lectura. En esta línea, y según Viero y Gómez (2004), las aportaciones de la psicología cognitiva son cruciales para comprender los procesos implicados. Hay dos tendencias destacadas en la psicología cognitiva: la inteligencia artificial y el conexionismo. El primero centra ahora su atención en el diseño intelectual de la estructura (objeto físico), proceso u organización. Por otro lado, la segunda acción, la concatenación, utiliza el “cerebro modelo” de la disposición estructural de las neuronas. En otras palabras, en cualquier actividad cognitiva, las neuronas y los procesos cognitivos funcionan como un solo bloque, en lugar de procesos separados, las neuronas deben organizarse en un orden superior. (p.56)

## **2.2.2. Aprendizaje**

### **2.2.2.1. Teoría del aprendizaje**

Según Iñiguez y Castillo (2010) expresan los siguientes:

#### **a) Conductismo**

Como todos sabemos el conductismo representa un conjunto de teorías del aprendizaje desarrolladas con base en la psicología del comportamiento, que también estudia el comportamiento humano y trata de predecir y utilizar el comportamiento a partir de la situación inicial, para obtener respuestas de cómo se construye en el cuerpo. Los científicos del comportamiento analizan el aprendizaje enfocándose la conducta abierta para la observación y la medición. Estos comportamientos están determinados por los eventos externos del aprendiz y están mediados por estímulos que generan respuestas o por refuerzo que mantiene relaciones estímulo-respuesta.



Nuevamente, esta teoría tiene debilidades: se basa en la siguiente premisa. El alumno puede localizar situaciones en las que un estímulo al que nunca se da la respuesta correcta concluye que el alumno no está respondiendo.

**b) Cognitivismo**

La teoría incluye todas las teorías centradas en el cerebro humano que son necesarias para comprender cómo se interpreta, procesa y almacena la información en la memoria. Por esta razón, el objetivo principal del cognitivismo es descubrir cómo la mente humana puede pensar y aprender. La teoría plantea que el aprendizaje se producirá a partir de la experiencia, a diferencia del conductismo, que no se realiza como una simple transferencia de la realidad, sino a través de la representación de dicha realidad.

**c) Constructivismo**

Es la teoría de que predomina la importancia de la acción a través de la cual se muestra la forma correcta de ser activo en el proceso de aprendizaje. Se inspira en la psicología constructivista, que se basa en el hecho de que el aprendizaje ocurre y para este aprendizaje o conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto a través del aprendizaje activo, sugiriendo que el aprendizaje significa algo más que algo que se puede entregar. La teoría plantea que cada individuo (estudiante) reconstruye internamente sus habilidades, por lo que el aprendizaje no es medible porque cada individuo tiene su propio objeto de aprendizaje.

La idea principal se integra al aprendizaje de los seres humanos, se establece y se prepara la mente de las personas para nuevos conocimientos, partiendo de la base y experiencia de las enseñanzas anteriores. Este tipo de aprendizaje por parte de los estudiantes sugiere que debe ser activo y, de la misma manera, se basa en actividades en las que participan los estudiantes en lugar de aquellos que permanecen pasivos observando lo que se explica.

**d) Socio-constructivista**

Las teorías, basadas en muchas de las ideas de Vygotsky, también ven el aprendizaje como un proceso individual de construcción de nuevos conocimientos a partir de conocimientos previos (actividad instrumental), pero inseparable del contexto en el que ocurre, el aprendizaje es un proceso social estrechamente conectado. Según la teoría de Vygotsky existen dos funciones mentales:

- ✓ ***Funciones mentales inferiores:*** los comportamientos derivados de estas funciones están restringidos y dependen de nuestras capacidades porque son funciones innatas, genéticamente determinadas y naturales.
- ✓ ***Funciones mentales superiores:*** las personas aprenden y se fortalecen mediante la relación social porque viven en sociedades específicas con culturas distintas, las estructuras de estas sociedades determinan las funciones que las personas pueden desempeñar en la sociedad.

Según este punto de vista, lo que diferencia a los humanos de otro tipo de seres, como los primates, es que son fundamentalmente seres culturales. La base de la diferencia entre los niveles inferiores y superiores de la psicología, las personas no se ven solo afectados directamente por su entorno, sino también por la interacción con otras personas. (p.52)

## **Bases filosóficas**

### **2.3.1. El cuento como estrategia lúdica**

#### **2.3.1.1. Definición del cuento**

Para Condori y Morales (2015) “los cuentos, como obras de la literatura infantil en general, brindan no solo entretenimiento y diversión; si no, con su ayuda, el niño liberará sus miedos” (p.29).

Por esta razón consideramos que las historias te proporcionan un arma contra tus miedos, está claro que el cuento ayudará a desarrollar juicios sobre valores estéticos, espirituales, morales y otros. Esto se debe a que los cuentos infantiles están llenos de información y filosofía.

Los cuentos como recurso educativo son una herramienta muy útil para ayudar a los profesores y estudiantes a trabajar en distintos medios y áreas. Se podría decir que contar historias es una de las etapas más significativas en el desarrollo psicológico de un niño, esto lo hace tan valioso.

La narración de cuentos es uno de los conceptos más importantes en la educación, ya que da rienda suelta a la imaginación de los estudiantes, volcando sus conocimientos en sus propias interpretaciones al hacer comparaciones con el mundo y sus vidas, al traerles lo que escuchan en la vida cotidiana. Es a partir de estas

historias que los niños se encuentran entre la realidad y la fantasía, disfrutando de ambas y fomentando el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

De acuerdo con Rojas (2001) los cuentos “permiten que los niños usen su imaginación, es la base del pensamiento y del lenguaje que responde estimulando la creatividad, proyectándolos hacia el futuro y ofreciendo la posibilidad de revivir el pasado” (p.43).

Estos cuentos muestran a los niños una variedad de situaciones que quizás nunca hayan imaginado debido a sus cortas vidas y experiencias, permitiéndoles imaginar cómo actuarían si se encontraran en situaciones de la vida que nunca antes habían experimentado.

Se distingue por sus lecciones morales, tramas simples y desarrollo de pensamiento libre, están situados en un mundo fantástico donde todo es posible.

Además, Piaget (1987), expresa como “el cuento es una forma breve de narración, ya sea oral o escrita” (p.56). Tiene aspectos generales definidas, entre estas cualidades, siempre se le encontró procesando historias en menos tiempo. Esta es una historia fantástica que puede o no estar basada en hechos reales según el autor.

Para Bermejo (2014):

Cada persona abre un universo diferente al suyo, invitándolo a viajar al pasado, estas distancias que no tienen otro límite que la imaginación. El asombro que todo el mundo necesita, tan necesario cuando es joven o cuando la realidad que le rodea es más agobiante. Así, los cuentos en todas sus formas contribuyen a la adquisición del desarrollo personal y social, así como del lenguaje. (p.67)

Un cuento es un texto narrativo que contiene un argumento y una trama, a diferencia de una novela, que tiene un contenido más amplio, muchos personajes e historias paralelas. Sin embargo, la historia es un relato corto con pocos personajes desarrollándose en el tiempo y el espacio. El cuento se diferencia de otros textos narrativos, como mitos, epopeyas, crónicas, obras de teatro y novelas, a pesar de su familiaridad y raíces comunes.

Un género literario específico utilizado para expresar una emoción particular es el cuento, muy similar a los símbolos poéticos, pero no de manera poética,

se plasma en una forma narrativa cercana pero diferente a sus novelas. Pero diferente la tecnología e intención. (Bruder, 2000, pág. 38)

Un cuento no es exactamente un cuento, puede confundirse como tal, pero es una creación literaria, con personajes, lugares, situados en un tiempo y espacio, hechos y tramas creados a través de la acción, resultando en una magia ficticia y encantadora.

Como recurso educativo, los cuentos pueden ser herramientas muy útiles para tratar distintos contenidos y campos. No es raro que los profesores pidan a los alumnos que escriban historias fundamentadas en sus vivencias particulares, lo cual más les gustó o qué viaje fue su favorito, sin embargo, en esta situación, van un paso más allá y discuten cómo utilizar las historias para aprender sobre inconvenientes con las ciencias naturales.

Al respecto, Hildebrand (1990) afirma: “cuando los niños se introducen felizmente en el mundo de los libros, encuentran en los libros entretenimiento, risas, aventuras, romance e ilustraciones. Entonces quieren más, se dan cuenta de que los libros son sus amigos” (p.22). Por lo tanto, hay más interés en ellos y harán y responderán preguntas, lo que ayuda a desarrollar el lenguaje hablado.

### **2.3.1.2. Importancia de la lectura del cuento**

Mediante el cuento, la autora transmite las emociones y sentimientos que los niños y niñas se sienten libres de escribir y compartir.

Si hay un cuento más cercano de la ciudad, es una historia de cualquier cultura, “la memoria que sostiene a cualquier familia: la memoria de cualquier cultura, que de cualquier país” (Bruder, 2000, p. 32). Mantiene vivas las creencias, tradiciones, costumbres y formas de vida de una sociedad.

- **Para el desarrollo de la creatividad,** porque te anima a imaginar muchas cosas inesperadas que surgen de la mente humana a través de tu propia trama, a la hora de crear un cuento, debemos poner en acción todos los recursos posibles: fantasía, imaginación, experiencia, emoción. Al leer un cuento se obtiene acceso a la vasta imaginación del autor, lo que te permite recrear la historia sin límites.

- **Para el desarrollo de la inteligencia**, dado que cada historia transcurre en un espacio y un tiempo, es necesaria su retención y evocación a través de imágenes mentales. Todo ello implica una serie de movimientos, asimilación y adaptación, equilibrio y desequilibrio para ser comprendido. Al leer estos cuentos, estamos construyendo significado, conectando ideas, comprendiendo el texto y razonando; así mismo, los lectores valoran y reflexionan sobre el mensaje del cuento.
- **Para el desarrollo de las emociones**, que están en nuestro mundo interior y que compartimos con muchas personas. La narrativa permite encuentros con otros como amigos, abuelos, abuelas, nietos, nietas, hijos, hijas, padres, madres, estudiantes, espectadores, pacientes. Diferentes personajes se unen y las personas se identifican por temas o experiencias compartidas.
- **Para crecer**, ya que nos enseña muchas experiencias para enfrentar las vicisitudes de la vida, la adversidad y nos hace madurar para tener una respuesta firme en cada situación ya conocida en el cuento para crecer tenemos que lidiar con diferentes crisis de la vida, crecer significa tolerar los contratiempos, esperar, aceptando limitaciones. A su edad, los niños necesitan aprender y comprender comportamientos humanos como la tolerancia, la superación de contratiempos, conocerse mejor, tener una identidad y valorarse a sí mismos.
- **Para estimular el humor**, la actitud de todos ante situaciones difíciles, tranquilizarse y afrontar el momento con actitud positiva. La alegría y el humor mejoran la calidad de vida, aumentan nuestros anticuerpos contra la adversidad y benefician nuestro sistema inmunológico. Para muchos, incluso adultos, aprender a tener buen humor en los momentos críticos y desagradables no es tan fácil, sino a través de los cuentos.
- **Para discriminar la fantasía de la realidad**, es necesario que los niños que están aprendiendo sobre el mundo que les rodea y que forman parte del conocimiento general de todos, distingan o identifiquen los antecedentes reales y las fantasías creadas o inventadas. También ayuda a no crear confusión, pero ayuda a delimitar el texto.
- **Para aprender a dar y a recibir**, al convivir con los que nos rodean en la sociedad, en un ambiente amable, tranquilo, sin ser egoístas. Pero al dar y

recibir en armonía, enriquecemos las relaciones y el aprendizaje difícil de lograr que se desarrolla a lo largo de la vida.

- **Para Sublimar**, te enseña a estar tranquilo, a ser paciente, a esperar tu turno, en el sentido de que aprenderás a controlarte y actuar en paz es útil. Tan pronto como podemos sublimar nuestros impulsos, energías, sexualidad en obras, obras de teatro o cuentos creativos, ingresamos al mundo cultural, simbólico: entonces nos convertimos en sujetos de nuestra propia historia. (p.59)

### 2.3.1.3. Instrumentos del cuento

Jolibert, (1997) señala que hay varias partes de la historia que están relacionadas y tienen un sinfín de características:

- **Los protagonistas y/o personajes:** Primero se debe determinar el número y características de los personajes, para que luego el escritor pueda mostrarlo directa o indirectamente, en algunos casos el uso debe ser entre los personajes “hablar”. El comportamiento y lenguaje utilizado por el personaje en ambos casos debe ser acorde con las características inicialmente definidas. Fundamentalmente, hay una excelente armonía entre sus acciones y la imagen humana que posee.
- **El ambiente:** Es el entorno que determina dónde tiene lugar la acción o evento, por lo que coincidirá con el área geográfica en la que se posiciona el personaje. En la gran mayoría de las historias, los entornos son secundarios y se presentan de forma muy genérica.
- **El Tiempo:** Este elemento define cuándo se desarrolla la historia y cuánto durará la narración.
- **La Atmósfera:** Indica el mundo en el que tendrá lugar el evento, cuando nos referimos a la atmósfera, debe interpretarse como el tumulto o estado emocional en el que se encuentra la historia. Por ejemplo, el terror, el secretismo, la paz, la inquietud, etc.
- **La Trama:** Se refiere al conjunto de acciones que tienen lugar para resolver un “problema” descrito en la historia. Los problemas o dificultades que se presentan pueden conducir a hechos trágicos o sorprendentes. Un rasgo esencial de la trama es el enfrentamiento de fuerzas, que suelen ser externas.

- **La Intensidad:** Al suprimir todas las ideas o hechos de importancia convencional, omitiendo los rellenos o ciertas etapas de transformación que pueda tener la historia, por lo que estos quedarán excluidos, lo cual está relacionado con el desarrollo de ideas trascendentales.
- **La Tensión:** Tiene que ver con la fuerza o ímpetu del escritor en su intento de absorber la narración. Por esta razón, consigue enganchar al lector para poder aislarlo de su entorno real para liberarlo y conectarlo de nuevo con la realidad de una forma diferente, próspera o más atractiva. Para que se dé la “tensión” es necesario crear ciertos elementos expresivos y discretos en el fondo de la trama, de manera que se obtenga la suficiente atmósfera para cada historia o relato. Los acontecimientos de la historia también deben ser sometidos a un género literario que esté preparado para transmitir al lector todos sus valores y todas sus profundas aspiraciones.
- **El Tono:** Se refiere al comportamiento del autor frente a lo que trata de representar, el cual puede pasar por el humor, la alegría, el sarcasmo, el sarcasmo, etc. (p.53)

#### 2.3.1.4. Condiciones del cuento

De acuerdo con Meves (2005) el cuento siempre tiene ciertas condiciones básicas que configuran su estructura. El tema central del relato se desarrolla a partir del primero, que se relaciona con un hecho o acontecimiento narrativo. En segundo lugar, el material aporta algo nuevo a la historia, le permite tener una visión individual de la realidad, aunque sea ficticia. En última instancia, es la expresión oral o escrita, la que determina el carácter de la historia, lo que permite al lector, receptor o al oyente, dar sentido y vida a la historia a través de la escucha o la lectura.

Estas son las condiciones que se deben cumplir en el cuento:

- **Adecuación a la Edad:** los cuentos que son apropiados para niños de una edad específica.
- **Manejo de la Lengua:** hay que tener en cuenta dos factores: el primero se relaciona con usar las palabras de acuerdo con sus significados, y el segundo con usar los mismos recursos estilísticos, es decir, elegirlos y combinarlos para lograr un efecto específico.

Es fácil de recordar y ha sido así a lo largo de la historia que las intersecciones entre el desarrollo psicológico e intelectual han dado forma a la historia como uno de los muchos juegos que se le pueden llamar

- **Comparación:** debido a que es más clara y fácil de entender que la metáfora, es importante disfrutar usándola, especialmente en historias dirigidas a niños más pequeños. La comparación con los objetos naturales (nubes, cielo, flores, pájaros, etc.) enriquece el alma del infante, envolviéndolo desde temprana edad al mundo de la poesía.
- **Empleo de Diminutivo:** se recomienda evitar el uso excesivo de estas palabras en los cuentos infantiles, pero se cree que es crucial hacerlo, particularmente en escenas donde el objetivo es provocar una respuesta emocional, que va desde una pena severa hasta una parodia abierta.
- **Repetición:** es importante repetir intencionalmente ciertas palabras (artículos o gerundios) o frases (a veces con pausas) porque tranquiliza psicológica y pedagógicamente. Cada repetición sirve como un medio de extensión de tiempo, pérdida de tiempo, anticipación y suspenso, especialmente para que el niño pueda retener lo que lee y escucha.
- **Título:** tiene que ser evocador, es decir, que cuando lo escuches puedas imaginar el contenido del cuento. El título, que incluye una característica o cualidad junto con el nombre del protagonista, también puede resultar intrigante para el lector.
- **El Argumento:** la edad de la audiencia o lector, que determinará la condición del argumento, es lo primero que el autor debe tener en cuenta aquí. Con la edad viene una mayor complejidad en la trama, variedad y riqueza de vocabulario. (p.120)

### 2.3.1.5. Consideraciones para contar cuentos

En la publicación paraguaya “Cuento contigo”, UNICEF (2018 ), aconseja tener en cuenta los siguientes factores : la elección del cuento , preparación para leerlo en voz alta, libros apropiados y etiqueta para cada grupo de edad, esto asegurará una narrativa sólida.

#### 1. Elegir el cuento

La mejor manera de contar una historia es estar preparado y tener en cuenta las características del público al que va dirigido el cuento, elegir cuentos que



se puedan leer más de una vez, incluir ilustraciones en los libros para que los niños aprendan a leer imágenes y asegúrese de que el material sea lo suficientemente grande para ser visto desde la distancia, juega con partes repetitivas como rimas y cadenas. También puede hacer demostraciones, es decir, usar gestos y pantomimas. El ambiente narrativo es divertido y amigable, ayuda a enfocar, permite que los niños vean la portada y el interior, y siempre está atento a sus comentarios y preguntas.

## **2. Preparar la lectura del cuento**

Al narrar una historia, uno debe reconocer a los personajes, determinar las acciones y los resultados, leer detenidamente, practicar el uso del simbolismo en cierto orden y tener en cuenta el tema general de la historia.

## **3. Libros por cada edad y actitudes**

- a) Durante el 1 año es muy importante las canciones y los juegos para que pueda entender qué es un libro y que debe ser de papel o tela que se pueda manipular.
- b) Para los niños de 1 a 3 años, el cuento debe ser una historia corta con una estructura repetitiva; las imágenes que contiene deben ser coloridas y expresivas, y la narración lo más cercana posible a su mundo.
- c) De 3-4 años, infórmeles sobre animales, vehículos, números, etc. La historia debe ser más larga, pero la trama debe ser simple. Los libros debían ser interactivos, expandibles y sus ilustraciones debían fomentar la expresión verbal entre los niños mientras estimulaban sus sentidos.
- d) Los niños deben empezar a elegir libros ilustrados a los 4 años porque tienen una buena capacidad para seguir historias a través de dibujos, estos libros pueden ayudar a que crezca la imaginación de los niños.
- e) Los niños comienzan a leer entre los 4 y los 7 años; como resultado, los libros deben ajustarse para adaptarse a sus habilidades de lectura.
- f) La mayoría de los libros para niños de entre cuatro y cinco años necesitan ilustraciones, con pocas palabras por página, mayúsculas y minúsculas, poemas con rima, además deben ser conocidos y acompañados de fotografías.

- g) Para las edades de 7 a 10 años, el relato es principalmente la actividad donde los buenos libros y personajes extravagantes son importantes. El texto grande con ilustraciones en blanco y negro, las tramas de los cómics deben ser simples, etc.

#### 4. Actitudes que aseguran una excelente narración de los cuentos

Los siguientes criterios deben ser tomados en consideración para que la narrativa tenga éxito:

- a) **Entonación**, para encontrar la entonación que llame la atención del niño, se debe modularizar y cambiar el sonido para cada nuevo personaje que aparece o maximizar la personalización.
- b) **Gesticulación**, dado que dan vida a los personajes y ayudan al espectador a comprender mejor la historia, los gestos utilizados deben ser adecuados.
- c) **Ritmo**, no ir demasiado rápido al contar la historia, el niño puede no entender y perder el interés.
- d) **Canciones**, utilizando canciones cortas, relacionadas con una historia y con expresiones físicas. (p.26)
- e) **Participación protagónica**, involucrar a los niños en la explicación de la historia con la que están más familiarizados.

También es importante evitar las muletillas, mirar a los niños a los ojos y acompañarlos con gestos físicos, evitar la exageración, imaginarse la situación tal como está ocurriendo mientras se cuenta la historia y darle cierta realidad a las palabras y acciones.

##### 2.3.1.6. Beneficios del cuento

Bryant (1995) menciona que el cuento es:

La tradición de contar historias se ha ido transmitiendo de generación en generación casi tanto como el sol, desde la primera civilización. Son estas fábulas las que no hacen más que bien a los niños que las escuchan ya los que las cuentan. (p.69)

Los cuentos a menudo incluyen una cantidad significativa de imaginación y fantasía. Esto es lo que escucha el niño pequeño y se desarrolla gradualmente en él; dicho de otro modo, pueden imaginar la historia, ponerse en la piel de los personajes y compartir sentimientos con el protagonista cuando escuchan cuentos infantiles.

Como resultado, se cultivan la imaginación, la percepción y la sensibilidad de los infantes.

Los cuentos son claros, lentos, pero a la vez bien contados y fáciles de entender. Estas técnicas ayudan a los niños no solo a mejorar sus habilidades de comprensión sino también sus habilidades de comunicación, lo que les ayuda a construir y expandir su vocabulario. El desarrollo del ser humano a través de la lectura es una ventaja evidente de disfrutar de los cuentos infantiles.

Los niños desearán oír nuevas historias, nuevos caracteres y nuevas leyendas. Asimismo, puede usar este tipo de lectura para decirle a su hijo que le cuente una historia más tarde. Como resultado, sus habilidades expresivas se desarrollarán, tanto verbal como físicamente. Los cuentos son conocidas por su moraleja, y puedes extraer aspectos útiles de todas ellas y aplicarlas directamente a la vida.

Estas historias son conocidas por su moraleja, y puedes extraer aspectos útiles de ellas y aplicarlas directamente a tu vida. Están ansiosos por aprender más y obtener resultados. La capacidad de expresión a través del lenguaje, la curiosidad, el equilibrio corporal, las técnicas rítmicas, la generación y reconocimiento de sonidos y ruidos, la interpretación, la invención, la lectura, etc., se desarrollan a través de los cuentos.

No es lo mismo contar una historia que leerla, por lo que se recomienda incluir sonrisas, frases de sorpresa, preguntas no dichas, lenguaje tenso, complicaciones con los personajes y elementos improvisados.

En la medida de nuestras posibilidades, involucrar al niño en sus comentarios, etc. Según Bryant (1995) es importante:

Destacar que utilizan personajes para expresar sus deseos, identificarse consigo mismos y proyectarse. Esto los libera de la ansiedad y la tensión; poco a poco van experimentando valores y sentimientos comunes, es tan importante en la enseñanza de la vida. Esas historias ofrecen a los infantes una imagen de autoestima, confianza y seguridad. (p.71)

#### **2.3.1.7. Utilidad de los cuentos**

Para Gallego (2003) los cuentos ayudan a desarrollar y difundir el lenguaje y las expresiones.

A través de la lectura, los niños pueden aprender el idioma y dominar el vocabulario con mayor fluidez; además de formar el sentido estético que les transmite el lenguaje oral y brindar condiciones positivas para la lectura futura, también transmite la búsqueda de la lectura de libros y brinda diversión interesante. (p.259)

Algunos objetan el uso de cuentos de hadas porque sus personajes fantásticos están diseñados principalmente para ser portadores de valores y mensajes inmorales y aceptables, acusándolos de ayudar a absorber comportamientos negativos y patrones de inmoralidad. Algunos objetan el uso de cuentos de hadas porque sus personajes fantásticos están diseñados principalmente para ser portadores de valores, mensajes inmorales y aceptables, acusándolos de ayudar a absorber comportamientos negativos y patrones de inmoralidad.

Para no considerarlos como inaceptables, dependerá de la correcta elección de los artículos y de la finalidad de buscarlos cuando los utilice. Hay voces entrenadas, como psicólogas sociales, que ven esto como algo indiscutiblemente importante que necesitan los niños, porque representa necesidades espirituales; advirtiendo sobre el mito de las noticias falsas que teme su éxito, muchos estudios muestran la estrecha relación entre la fantasía, la creatividad y la realidad, tratando de apoyar y combinar el trabajo racional mediante la creación de su jardín.

Para aclarar: el proceso natural de inserción en el mundo real rara vez se ve obstaculizado o retrasado por la repetición de un gran contenido. Primero: el niño no vive en el mundo de los cuentos, tiene sus propias experiencias; segundo: teniendo en cuenta las necesidades de cada individuo, con el tiempo, una “dosis” constante de realidad y fantasía se puede intercalar con personas nuevas y convincentes. elemento excitado. Los mayores tienen cualidades estéticas y pedagógicas, por lo que satisfarán satisfactoriamente nuestras necesidades infantiles, que son las apelaciones a los cuentos de hadas o metarrelatos “modernos”.

Por su ineficacia, el peligro de la conducta, considera algunos casos esporádicos morbosos de patrones de vida y conducta, considerados protagonistas de patrones morales sugerentes: se impide el éxito final del héroe. “Si existe la más mínima duda, el niño refuerza su distinción entre imágenes positivas y negativas y

buen y mal comportamiento a través del diálogo con los adultos durante el proceso narrativo” (Gallego, 2003, pág. 262)

### **2.3.1.8. Dimensiones del cuento**

Históricamente, las historias se han categorizado de maneras muy diferentes. Según la clasificación básica de Monroy (2007) señaló que las dimensiones de los cuentos son tres: cuentos fantásticos, cuentos populares y cuentos mágicos.

#### **1. Cuentos mágicos**

Los cuentos mágicos son historias ficticias que involucran personajes populares y mágicos, como hadas, duendes, brujas, unicornios y sirenas, generalmente presentados como secuencias inesperadas de eventos.

El autor afirma que se le da rienda suelta a la imaginación y que todo es posible, desde la presencia de un animal raro como protagonista principal hasta el feliz y emotivo desenlace entre el príncipe y la princesa.

Asimismo, en la palabra hablada, los cuentos relatos mágicos pueden asociarse a cualquier relato extraordinario, diferente, insólito.

Los niños a menudo disfrutan leyendo estos cuentos debido a su lenguaje sencillo y sus imágenes vívidas, lo que anima a los niños a identificarse con ellos o los inspirar a ser como ellos.

#### **2. Cuentos fantásticos**

El propósito de los cuentos fantásticos es provocar incertidumbre en el lector permitiéndole elegir entre interpretaciones naturales y sobrenaturales. Son historias que se basan en la realidad que combinan elementos de lo real y lo fantástico, lo bizarro y lo inexplicable.

En tales cuentos, se hace mucha referencia a lo paranormal, y la idea de combinar lo real con lo irreal se suma a la mística. Estas historias son misteriosas, y es su contenido lo que llama la atención del lector.

El autor solo menciona que las historias fantásticas pueden llevar a un niño más allá de lo que puede ver y de lo que puede crear, permitiéndole desarrollar su creatividad y su novela. La imaginación es tan vasta que puede traspasar fronteras.

Es un relato relativamente breve de carácter ficticio que reconoce en su realidad textual la posibilidad de que un elemento sobrenatural (ser, cosa, lugar o acontecimiento) sobrenaturales dentro en un mundo que puede existir,

aunque sea literario. El conflicto entre hechos naturales y elementos sorprendentes impresiona a los lectores, que oscilan entre explicaciones lógicas y mágicas.

### **3. Cuento tradicional o popular**

Un cuento tradicional o popular emerge en un tiempo y lugar, se desarrolla y enriquece palabra por palabra hasta convertirse en un texto escrito. Estas historias suelen tener una estructura simple, personajes sin nombre que son representaciones prototípicas de personajes infantiles y una sola trama clara. El autor señaló que la manera en que la historia se transmitió de generación en generación fue a través de cuentos orales, y también señaló que la estructura de la historia era lo suficientemente simple y accesible para que los niños la leyeran y la entendieran.

Según Baquero (2007): los cuentos populares también son conocidos como tradicionales, “son relatos anónimos que muchas veces contienen valores, tradiciones y costumbres populares. Además, transmiten tradiciones orales o cantadas de generación en generación. Entre ellas se encuentran las fábulas, leyendas, cuentos de hadas, etc.” (p. 33).

El cuento popular como herramienta educativa cumple un doble propósito, educa a las personas preservando historias y costumbres de diferentes culturas. Además, entretiene al público presentando moralejas de manera lúdica.

Los cuentos populares son de gran valor por su contenido, pero también porque permiten a los lectores comprender diferentes contextos, actuales o antiguos, según el contenido de la historia. (p.61)

#### **2.3.1.9. Etapas de la interpretación de cuentos**

Pantigoso (1985) sugiere las siguientes etapas de interpretación:

##### **1. Etapa de información**

Esta etapa permite a los estudiantes obtener una comprensión profunda del contenido interno de la historia, no solo conociendo el significado de todas las palabras de la historia, sino también el contenido de la historia. Este es el final de la historia, y ahí es donde se pone interesante. Su función es decirles a aquellos que no han tenido la oportunidad de leer el texto completo en unas

pocas oraciones lo que es suficiente, sin embargo, inspirarás a los lectores jóvenes a leer el texto completo.

## **2. Etapa de determinación, descomposición o análisis**

Esta etapa incluye una revisión detallada de la historia y un análisis de su contenido. Eso significa que puede analizar partes del cuento para obtener mejor información.

Esta etapa es muy importante porque después de leer la historia, los estudiantes se enfocan en la trama que les interesa y proponen una serie de alternativas que podría seguir la historia e hilvanan otros finales que los acercan a su forma de pensar y aún más cerca de su forma de pensar sobre el desarrollo de los rasgos de personalidad.

## **3. Etapa de justificación**

Se considera una interpretación verdadera de la historia porque las dos primeras etapas están interrelacionadas con la justificación e incluyen tanto la resolución como la justificación. Esta fase consiste en recrear la historia con el objetivo de comprenderla y disfrutarla de una forma artística que contribuya a la formación del alumno en su conjunto. De esta manera, las historias facilitan la interconexión entre eventos y experiencias fácticas, mejorando así no solo el poder explicativo de la historia, sino también el poder interpretativo de otros materiales de lectura.

## **4. Etapa de apreciación individual**

Las etapas de interpretación están interrelacionadas y los alumnos trabajan intensamente para transitar por las etapas de información, decisión y justificación hasta llegar a una valoración personal. En este sentido, las explicaciones deben ser incentivadas y debidamente motivadas por los docentes. (p.48)

### **2.3.2. Aprendizaje**

#### **2.3.2.1. Definición de aprendizaje**

El aprendizaje es nuestra capacidad mental para conocernos a nosotros mismos, formar hábitos, desarrollar habilidades y moldear actitudes e ideales. Es vital para el ser humano porque nos permite adaptarnos, tanto motriz como intelectualmente, al entorno en el que vivimos a través de cambios de comportamiento.

Por su parte Zapata-Ros (2015) afirma que “el aprendizaje es un proceso o conjunto de procesos mediante los cuales se adquieren o modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores, como resultado o con la ayuda del aprendizaje, la experiencia, orientación, razonamiento u observación” (p.73).

Es el proceso de adquirir nuevos comportamientos, modificar antiguos comportamientos o eliminar determinados comportamientos, siempre fruto de la experiencia o práctica, es la forma, manera, velocidad y frecuencia en que las personas adquieren habilidades y conocimientos.

Para Crisólogo (2000) “Es una serie de actividades que realizan los estudiantes para lograr un determinado resultado, ya sea conceptual, procedimental o actitudinal, con base en sus habilidades y experiencias previas” (p. 27).

El aprendizaje se basa en una amplia gama de procesos y emociones que permiten la correcta aplicación, comprensión e incorporación del conocimiento a la estructura de la cognición humana. Estas actividades pueden convertir la información en conocimiento útil, promover el crecimiento personal y académico y aumentar el compromiso con su entorno.

Manterola (2006) expresa que:

Es un proceso o serie de pasos que conducen paulatinamente a resultados concretos y conllevan un cambio o transformación de las personas en su comportamiento o estructura mental, emociones o apariencia, a través de la experiencia, experimentación, etc. Además, señala que el aprendizaje es un proceso intrínseco que tiene lugar en el aprendiz y que el aprendizaje no se puede observar directamente, sino que lo asociamos con el cambio: ahora el niño puede sumar, pero antes no. (p.26)

Desde un punto de vista educativo, el aprendizaje se considera un subproducto del pensamiento individual. Todo el mundo absorbe conocimiento y experiencia, y la calidad de los resultados del aprendizaje depende de la calidad de nuestro pensamiento.

El aprendizaje es nuestra capacidad mental para conocernos a nosotros mismos, formar hábitos, desarrollar habilidades y moldear actitudes e ideales. Es vital para el ser humano porque nos permite adaptarnos, tanto motriz como



intelectualmente, al entorno en el que vivimos a través de cambios de comportamiento.

Según Coon (2001) “Es un cambio en el comportamiento de una duración específica producido por la experiencia y a lo largo de la vida” (p.41). Asimismo, el aprendizaje es un procedimiento dinámico y continuo en el que los alumnos desarrollan las habilidades y disposiciones necesarias para responder y adaptarse a su entorno a medida que adquieren nueva información y la ponen en uso.

Sobre este punto, Feldman (2005) expresa que:

Como resultado de la experiencia, ha habido un cambio relativamente permanente en el comportamiento humano que incluye aprender, procesar, comprender y finalmente poner en práctica lo aprendido. En otras palabras, a medida que aprendemos, nos volvemos más hábiles para adaptarnos a las necesidades que satisfacen nuestras necesidades. También agregó que el aprendizaje requiere cambios relativamente constantes en el comportamiento individual. (p.32)

### **2.3.2.2. Características del aprendizaje**

Suarez (2009) afirma que el aprendizaje puede exhibir características observables y no observables de los cuales se enumeran a continuación:

- a) **Características observables:** Cuando el aprendizaje es visto como un producto relacionado con la conducta:
- **Los cambios de conducta**, cambios en la conducta del individuo que no habían ocurrido antes del aprendizaje y que desde entonces han ocurrido como resultado del aprendizaje.
  - **Son el resultado de prácticas de adiestramiento**, dicho de otro modo, son el resultado de actividades repetidas que permiten el desarrollo de nuevas costumbres y hábitos o la mejora de los ya existentes.
  - **Son permanentes**, esto significa que cuando las personas desarrollan habilidades como la capacidad de automatizar tareas como el trabajo, mecanografiar, conducir un automóvil, andar en bicicleta, etc., se vuelven perfectos cuando estos movimientos se mecanizan y se permiten automatizar.

**b) Características inobservables:** Cuando el aprendizaje es visto como un proceso, se entiende como un fenómeno psicológico:

- **Motivación**, que dirige el interés del sujeto hacia lo que quiere saber o aprender.
  - **Atención**, es el enfoque consciente en algo que despierta el interés personal.
  - **Codificación**, implica el proceso mediante el cual la mente utiliza sus propios recursos para explicar cómo se ha aprendido algo, por ejemplo, dándole un significado a una palabra o elaborando conceptos apropiados, destacando la importancia intrínseca de lo que se ha aprendido.
  - **Memorización**, actividad mental que convierte lo aprendido en parte de la experiencia del sujeto y lo perpetúa en la memoria a largo plazo.
  - **Recuperación**, que está relacionada con la recuperación de la memoria, puede recuperarse tantas veces como sea útil para el tema de estudio.
  - **Ejecución**, es decir comportamientos que pueden mejorar la eficiencia de la ejecución, al evaluarlos podemos hablar de sus habilidades y destrezas.
  - **Reforzamiento**, repetir, automatizar las actividades de aprendizaje, formar parte de sus hábitos de trabajo y ejecutarlas sin problemas.
- (p.63)

### 2.3.2.3. Fases del aprendizaje

Para Zubiría (1998), el aprendizaje “es un proceso que nos lleva de la incompetencia a la competencia. Desafortunadamente, este no es un proceso lineal simple. Esto no es lo que nos dice nuestra experiencia personal” (p.85).

Considera las lecciones de vida que necesita aprender, tales como cómo hacer ejercicio, tocar un instrumento, volar, navegar, tejer, conducir un automóvil y andar en bicicleta. Una vez que le coges el truco a esta nueva actividad, dejas de pensar en cómo se hace; más importante aún, cuando ni siquiera sabes que es algo que quieres hacer, es algo que no sabes en absoluto, que no existe porque no pertenece a tu mundo.

La acción y el drama del aprendizaje, la concentración, la emoción y la frustración se encuentran entre estos dos extremos. Hay cuatro etapas en el proceso de aprendizaje:

- **Fase 1: Incompetencia inconsciente**

Nadie merece esta posición sin sentido.; no nos importa nada ni nadie, no sé lo que no sé. No nos preocupamos por las habilidades o técnicas específicas requeridas. Piensa en dos cosas que actualmente no sabes cómo hacer: por ejemplo, volar una nave espacial.

- **Fase 2: Incompetencia consciente**

Al aprender una nueva habilidad o forma de estar en el mundo, puede ser humillante darse cuenta de lo poco que sabemos al respecto e incluso puede ser molesto. Muchas personas dejan de aprender y se rinden en esta etapa, esta es una fase adicional porque estamos prestando mucha atención a cada particular de cada movimiento o componente que estamos aprendiendo en este momento. Para aprender a conducir, por ejemplo, primero hay que centrarse en pisar el freno, pisar el acelerador, cambiar de marcha y pisar el freno y el acelerador al mismo tiempo. Mientras tanto, debe controlar las condiciones del tráfico, acelerar y pensar en todo.

- **Fase 3: Competencia Consciente**

Empezamos a darnos cuenta de que hemos logrado cierto nivel de control en algún punto del proceso, al menos en algunas áreas del desafío que enfrentamos actualmente. Aunque todavía no seamos expertos, tenemos algo de experiencia. Sabemos muchas cosas lo cual es muy satisfactorio, hasta que nos encontramos con el siguiente problema en el que no sabemos qué hacer. Nuestros ciclos típicamente rotan entre las fases 2 y 3, entre la incompetencia consciente y la habilidad consciente, a medida que nos volvemos más competentes en un campo.

- **Fase 4: Competencia Inconsciente**

Consideramos que el estado en el que nuestras mentes se liberan del tiempo lineal es importante y extraño. La gente incluso ha llegado a pensar en esto como un “estado de flujo”; todos lo experimentamos hasta cierto punto e incluso alguien nuevo en el tema puede entenderlo. Después de conducir durante algunos años, simplemente enchufamos la llave de arranque, fijamos

el destino en nuestro cerebro y olvidamos el concepto de conducir el automóvil hasta que llegamos al estacionamiento y apagamos el motor.

#### **2.3.2.4. Etapas del proceso de aprendizaje**

Según Gagné (1986, citado por Lizárraga, 1996), el proceso de aprendizaje consta de ocho etapas, las cuales son:

- **Motivación:** No hay aprendizaje sin motivación, la motivación es un estado de concentración, un acto consciente dirigido a adquirir conocimientos, habilidades y actitudes.
- **Comprensión:** Los estímulos que reciben los estudiantes motivados son permeados, transformados o procesados de alguna forma y almacenados en la memoria. Para fines de aprendizaje, los alumnos deben prestar mucha atención a las situaciones de estímulo percibidas selectivamente.
- **Adquisición:** El acto de aprendizaje que ocurre una vez que un estudiante toma una lección y percibe una situación externa a través de los órganos de los sentidos. Después de eso, la información se procesa, codifica y almacena rápidamente en la memoria. El dato registrado se retiene temporalmente en la memoria sensorial y, después del procesamiento, se almacena en la memoria a corto, mediano y largo plazo.
- **Retención:** Después de recopilar y almacenar información, los estudiantes la guardan en su memoria durante un período de tiempo largo o mediano. Por la fijación de la memoria, la experiencia, el conocimiento, las actitudes y actitudes son el resultado del procesamiento de la información, esta es útil para el aprendizaje de los estudiantes, y les ayudará a resolver problemas y situaciones a posteriori.
- **Recordación:** Una vez que la información de mediano y largo plazo se almacena en la memoria del alumno, puede ser utilizada múltiples veces ante situaciones cotidianas. Este proceso se denomina recuerdo o recuperación de la memoria, o simplemente recordar. La acumulación de experiencia y conocimiento se vuelve fácilmente disponible, y de esta manera los sujetos pueden utilizar información previamente procesada.
- **Generalización:** Lo que los estudiantes recuerdan no siempre aparece en el mismo contexto que el contenido de aprendizaje original, puede ser similar. La generalización se refiere a la probabilidad de que ocurra un

comportamiento aprendido a partir de una situación dada, es decir, utilizando la lógica relacionada con el conocimiento, como generalizar qué estudiantes son estudiantes de nivel junior, intermedio y superior.

- **Desempeño:** Luego de que el estudiante obtenga la información, deberá aplicarla a la práctica, teoría, conocimiento, conceptos, deberá utilizarla para resolver múltiples problemas prácticos, describirse como una persona competente.

#### **2.3.2.5. Factores determinantes del Aprendizaje**

Para Garza y Leventhal (2002) estos son:

- **La planificación como función del maestro**

Crean que los estudiantes reciben mucha información en el aula a través de una variedad de medios (auditivos y visuales); en cuanto a lo visual, el docente debe planificar adecuadamente sus actividades para fomentar la concentración, la percepción, el procesamiento de la información, la memoria, el aprendizaje y el autocontrol para evitar una pérdida innecesaria de energía cognitiva. Los profesores desarrollan y miden la eficacia del proceso de enseñanza mediante la planificación anticipada de sesiones de aprendizaje, delineando procedimientos, preparando materiales y proporcionando herramientas de evaluación.

- **Los aspectos propios del estudiante**

Descubrieron que ciertos procesos, como la percepción, la atención, la representación, la comparación con el conocimiento previo, el procesamiento de la información y la reorganización (asimilación-adaptación), son utilizados por los estudiantes para lograr el aprendizaje. Como resultado, la percepción surge primero como punto de partida para el aprendizaje, y como resultado, es posible inferir que la calidad de la percepción afecta a todos los procesos posteriores. Desde esta perspectiva, se puede decir que la influencia de la percepción visual en el aprendizaje de los estudiantes está íntimamente relacionada con el impacto del proceso de enseñanza, ya que la percepción visual está más o menos influenciada por las características visuales de los materiales utilizados. (p.82)

#### **2.3.2.6. Clases de aprendizaje**

Según Lizárraga, (2000) existen diversas formas de aprender la taxonomía de nuestro entorno:

- **Aprendizaje motor:** Esto significa lograr una secuencia coordinada de movimientos; al principio se hace conscientemente sin habilidad, pero la práctica se va haciendo de manera automática y magistral. La serie de movimientos coordinados comienza en la primera infancia (0-3 años) y se perfecciona a lo largo del desarrollo evolutivo humano. El movimiento cinestésico requiere un alto grado de perfección. La Teoría de las Inteligencias Múltiples, que enfatizó este estilo de aprendizaje, fue desarrollada por Howard Gardner.
- **Aprendizaje cognitivo:** A través de este tipo de aprendizaje, las personas pueden adquirir conocimientos, ideas, enfoques prácticos para resolver problemas relacionados con el proceso de discriminación y otros temas relacionados. Además de la metacognición, que consiste en conocimientos y programas aprendidos, también se incluye en esta rama. Por ejemplo, tecnologías que mejoran nuestra memoria, atención y procesos de pensamiento. Los seres humanos necesitan mecanismos internos y externos para el desarrollo cognitivo, el mundo externo proporciona componentes relevantes que funcionan como activadores neuronales, los mismos componentes que procesan la información.
- **Aprendizaje afectivo:** Este aprendizaje es importante porque nos hace parte de un grupo a través de la conexión emocional, que es el proceso por el cual adquirimos o cambiamos nuestras emociones sobre ciertas personas u objetos y cómo se expresan. El desarrollo de la inteligencia interpersonal, que implica comprender a los demás e interactuar efectivamente con ellos, está ligado a este tipo de aprendizaje emocional. Esto incluye la conciencia de la sensibilidad de los demás, así como de sus voces, gestos, posturas y muchos otros aspectos.
- **Aprendizaje social.** Este aprendizaje está relacionado con el entorno de vida de una persona y se denomina proceso de integración en las normas sociales, ideología y costumbres de la sociedad. Este aprendizaje proviene de las interacciones sociales dentro de una nación y de la educación contextual formal e informal, lo cual requiere un alto nivel de apertura. (p.37)

Estos tipos de aprendizaje (cognitivo, motor, social y emocional) ocurren en la vida cotidiana, a veces muy diferentes ya veces interconectados. De hecho, cada vez que aprendemos en nuestra vida diaria, las actividades intelectuales, emocionales, sociales y físicas ocurren simultáneamente.

Cuando aprendemos a jugar al fútbol, por ejemplo, primero aprendemos a mover nuestros cuerpos para pasar o detener la pelota y usar el aprendizaje motor para correr en ella, pero también tenemos que entender que existen las habilidades y estrategias para jugar en la situación existente. Reconocer que respondemos emocionalmente (nos da sentimientos de felicidad, optimismo, alegría). Así como también debe respetar las reglas y normas del juego para presentar el aprendizaje social.

### **2.3.2.7. Dimensiones del aprendizaje**

Al respecto, Morales, García, Campos y Astroza (2013) afirman que brindar una educación de calidad es una de las metas primordiales del sistema educativo peruano. Para lograr este objetivo, los estudiantes deben participar en una experiencia de aprendizaje basada en competencias que los ayude a sobresalir en lo que saben (conocimiento), saben hacer (procedimiento) y saben cómo hacerlo (actitud).

#### **a) Aprendizaje conceptual**

El aprendizaje de contenidos conceptuales implica señalar conocimientos, recordar hechos y sucesos, relaciones entre elementos y sus partes, diferenciar, enumerar, comparar, etc. Para lograr estos objetivos en la primera infancia, los maestros deben planificar sus actividades educativas en torno a actividades que preparan información. Por ejemplo, el contenido del concepto (ciclo del agua, espacio físico, naturaleza, familia, normas de circulación, etc.).

Es posible utilizar diccionarios para aclarar definiciones de conceptos, preguntas para reforzarlos, mapas conceptuales, diagramas y otras herramientas en las actividades de evaluación.

#### **b) Aprendizaje procedimental**

La adquisición de información y conceptos viene después del aprendizaje de procedimientos y procesos porque se relaciona con “saber hacerlo”.

Hacerlo suele implicar realizar una serie de pasos o una serie de acciones, para lo cual es necesario adquirir destrezas y habilidades necesarias, **los**

aspectos que influyen en cómo utilizarlos. El objetivo aquí es encontrar y utilizar rutas alternativas para resolver problemas no solo la repetición o el aprendizaje automático; los recursos incluyen juegos, simulaciones, etc.

**c) Aprendizaje actitudinal**

Todo proceso de aprendizaje incluye actitudes y valores, muchas veces de manera transversal. Después de adquirir conocimientos conceptuales y procedimentales, este tipo de aprendizaje permite a los estudiantes evaluar qué tan bien se aplican sus habilidades y competencias a una situación o problema particular. Esto permite a los estudiantes determinar si los conocimientos adquiridos son suficientes para lograr el objetivo educativo planteado. (p.6)

**2.3.2.8. Tipos de aprendizaje**

De acuerdo con Lizárraga (2000), existen muchos tipos de aprendizaje, por lo que a continuación proponemos los más relevantes.

- **El Aprendizaje significativo**

Según la definición de aprendizaje significativo de David Ausubel (1974), la esencia de un proceso clave de aprendizaje es cuando las ideas expresadas simbólicamente se relacionan con lo que el estudiante ya sabe porque fueron adquiridos previamente (de manera no literal). Las relaciones que son sustanciales y no aleatorias son aquellas que relacionan nueva información con un aspecto de la estructura cognitiva existente del estudiante. Este puede ser una imagen, un símbolo o un conocimiento que ya supone que el estudiante tiene una disposición hacia el aprendizaje significativo. Esto es diferente de las asociaciones aleatorias entre la nueva información y la estructura cognitiva existente del estudiante. Se fundamenta en un nuevo procedimiento de aprendizaje en el cual los nuevos conocimientos adquiridos se relacionan con los conocimientos existentes.

- **El aprendizaje por recepción**

Ausubel (1974) menciona que el desarrollo humano se da en varios tipos de aprendizaje, algunos asociativos y otros no. El aprendizaje en el método receptivo implica que los estudiantes reciban información y conocimientos que han sido preparados por los profesores. En este caso, el único trabajo del hablante es asimilar el conocimiento y la información que se le presenta, no



hace ningún esfuerzo por conectar el nuevo conocimiento con el que ya existe.

Este tipo de educación es la base del sistema educativo tradicional, pero aún se imparte en escuelas, colegios y universidades privadas. Este tipo de instrucción se basa en un maestro que tiene un cuerpo docente comprometido mientras que los estudiantes son participantes dispuestos. Es un estudio de corto y mediano plazo que se realiza en algunas instituciones e involucra a un número considerable de estudiantes.

- **El aprendizaje por descubrimiento**

Bruner (1977) apoya este tipo de aprendizaje por descubrimiento como un método de aprendizaje en el que el alumno es el sujeto activo del aprendizaje, es decir, el individuo no está recibiendo pasivamente conocimiento e información, sino que debe descubrir por sí mismo lo que es importante para él, el conocimiento, asociaciones y relaciones entre conceptos, adaptándolos así a su esquema cognitivo.

El aprendizaje por descubrimiento es una forma de aprendizaje activo que logran los estudiantes a través de actividades de autorregulación en las que los estudiantes construyen gradualmente su conocimiento. Es decir, el profesor presenta una situación incompleta para que el alumno la complete por descubrimiento. En lugar de proporcionar al estudiante el material de estudio final, se le presenta una situación incompleta que debe descubrir por sí mismo.

- **El aprendizaje por repetición**

Ausubel (1974) mencionó que el aprendizaje repetitivo es el aprendizaje básico en el que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos y habilidades a través de experiencias repetidas. El aprendizaje repetido no es igual a la memorización. La diferencia es que el aprendizaje receptivo tiene más que ver con el conocimiento procedimental y las habilidades interpersonales, mientras que el aprendizaje de memoria generalmente se trata solo de aprender conocimiento.

Tanto en la educación formal como en la informal, el aprendizaje repetitivo es uno de los métodos de aprendizaje más populares. Es decir, se basa en repetir la información varias veces para poder capturarla y procesarla

posteriormente, así como en aprender mediante la repetición de habilidades, como es necesario cuando se aprende a conducir un automóvil.

- **Aprendizaje memorista**

Ausubel (1974) mencionó que la memorización es una forma de adquirir conocimiento, que se basa en la interiorización del conocimiento y se aísla del conocimiento existente. Sin embargo, son muy importantes para poder registrar información relevante en nuestra vida, por ejemplo, para registrar en nuestra memoria nombres, números de teléfono, fechas, hechos importantes, fórmulas matemáticas, etc. (p.50)

## 8. Definición de términos básicos

- **Aprendizaje cooperativo:** adquisición de conocimientos a través del aprendizaje y la experiencia en grupo, aprendizaje que favorece la ayuda mutua en los alumnos al desarrollar su pensamiento. Esta experiencia permite a los estudiantes expresar mejor sus pensamientos, teniendo en cuenta los pensamientos de los demás y así desarrollan un mayor nivel de conocimiento.
- **Aprendizaje social:** en su teoría del aprendizaje social, los factores ambientales e individuales determinan el comportamiento. Albert Bandura desarrolló esta teoría, que definió como la absorción directa o indirecta del conocimiento a través de modelos sociales.
- **Aprendizaje:** es un proceso cognitivo de construcción, creado por los propios alumnos a partir de sus propios conocimientos y experiencias con la ayuda de intermediarios (personas o materiales didácticos), que se ocupa de las relaciones y la realidad.
- **Constructivismo:** la visión de que el conocimiento de un individuo no es una reproducción fiel de la realidad, ya sea en los aspectos cognitivos y sociales o emocionales del comportamiento, sino una construcción del ser humano.
- **Desarrollo:** la parte donde surge un conflicto o tema de la historia, toma forma y ocurre el evento más importante los nudos resultan de interrupciones o cambios a lo establecido en la introducción.
- **El cuento como recurso educativo:** es un recurso bastante eficaz que emplean los docentes y estudiantes para laborar en diferentes superficies y contenidos. Inclusive podríamos mencionar que el cuento es una de los aspectos más

relevantes en la vida emocional de un infante, por esa razón su uso es tan importante.

- **La expresión corporal:** puede definirse como una disciplina cuyo objeto es el acto de movimiento con fines expresivos, comunicativos y estéticos, donde el cuerpo, el movimiento y la sensación son las herramientas básicas.
- **Las fábulas:** son obras literarias, generalmente escritas en forma poética. Estos narran las acciones ficticias de animales, personas, dioses o animales inanimados para transmitir algunos de los principios éticos contenidos en la moral.
- **Logros de aprendizaje:** son los diversos logros esperados, importantes y necesarios para la formación integral del estudiante. También conocido como el resultado esperado del proceso de aprendizaje, esto indica que se debe monitorear el desempeño del estudiante.
- **Los cuentos populares:** son cuentos o mitos tradicionales que representan un lugar, región o país y muchas veces tienen un valor cultural porque se han emitido a través de los años.
- **Personajes:** la historia debe centrarse en personajes específicos para que la narración se considere una verdadera obra de arte. El protagonista de la historia se determina una vez que el autor determina sus rasgos de personalidad y el número de nombres; alternativamente, pueden presentar a estos individuos definidos a través de medios indirectos, como descripciones o diálogos de otros personajes.
- **Trama:** la trama de la historia está impulsada por el conflicto y la razón; por lo general, representa fuerzas opuestas e invoca una tensión dramática.

## 9. Hipótesis de investigación

### 1. Hipótesis general

El cuento como estrategia lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

### 2. Hipótesis específicas

- Los cuentos mágicos influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Los cuentos fantásticos influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

- Los cuentos tradicionales o populares influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

### 10. Operacionalización de las variables

| VARIABLES                               | DIMENSIONES                    | INDICADORES   | ÍTEMS |
|---|--------------------------------|---|-------|
| <b>EL CUENTO COMO ESTRATEGIA LÚDICA</b> | • Cuentos mágicos              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmite sus ideas e intereses.</li> <li>• Perpetua los principios a través del tiempo y el espacio.</li> <li>• Vincula a los protagonistas con el ambiente.</li> </ul>                       | Ítems |
|   | • Cuentos fantásticos          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su creatividad e imaginación.</li> <li>• Relata utilizando diferentes tipologías de léxicos.</li> <li>• Se emociona cuando lee.</li> </ul>  | Ítems |
|   | • Cuento tradicional o popular | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmite de forma oral las tradiciones o realidades.</li> <li>• Personifica descriptivamente un cuento.</li> <li>• Relata con sus propias palabras lo escuchado.</li> </ul>                   | Ítems |
| <b>APRENDIZAJE</b>                      | • Aprendizaje conceptual       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquisición de nuevos conocimientos</li> <li>• Estilos de aprendizaje</li> <li>• Recopilación de saberes previos</li> </ul>  | Ítems |
|   | • Aprendizaje procedimental    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de capacidades</li> <li>• Aplica los conocimientos adquiridos dentro del aula para cualquier situación.</li> <li>• Ejecución de pasos sugeridos para lograr un objetivo.</li> </ul> | Ítems |
|   | • Aprendizaje actitudinal      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeta las opiniones de los compañeros.</li> <li>• Toma conciencia de sus actos y los repara.</li> </ul>  | Ítems |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  | • Valora el conocimiento que se le brinda. |  |
|--|--|--|--|

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Diseño metodológico**

En el presente estudio, utilizamos un diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para responder preguntas de investigación, por lo que no se manipulan variables, trabajamos en equipo y los datos para el análisis se recopilan al mismo tiempo.

#### **3.2 Población y muestra**

##### **3.2.1 Población**

La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho, matriculados en año escolar 2021, los mismos que son 100.

##### **3.2.2 Muestra**

Dado que la población es relativamente pequeña, se decidió aplicar la herramienta de recopilación de datos a la población en su conjunto.

### **3.3 Técnicas de recolección de datos**

Para el trabajo de campo se utilizaron métodos observacionales y para la recolección de los datos se utilizó una lista de cotejo que, luego de consultar y trabajar con los docentes, me permitió estudiar dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir, desde un enfoque mixto.

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre el cuento como estrategia lúdica y el aprendizaje de los niños de 5 años, que consta de 20 ítems para la primera variable y 15 ítems para la segunda variable de alternativas ordinales, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.

### **3.4 Técnicas para el procesamiento de la información**

Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

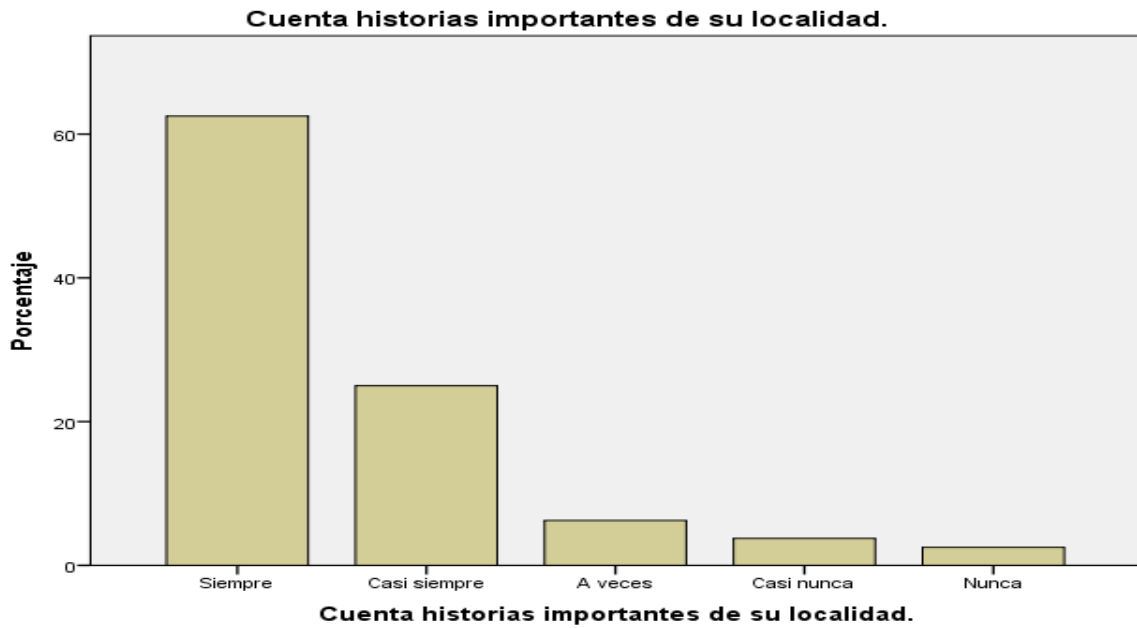
#### 4.1 Análisis de resultados

Los siguientes resultados se obtuvieron luego de aplicar la herramienta de recolección de datos a los niños de 5 años de la variable cuento:

**Tabla 1**

Cuenta historias importantes de su localidad.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
|        | Total        | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 1: Cuenta historias importantes de su localidad.*

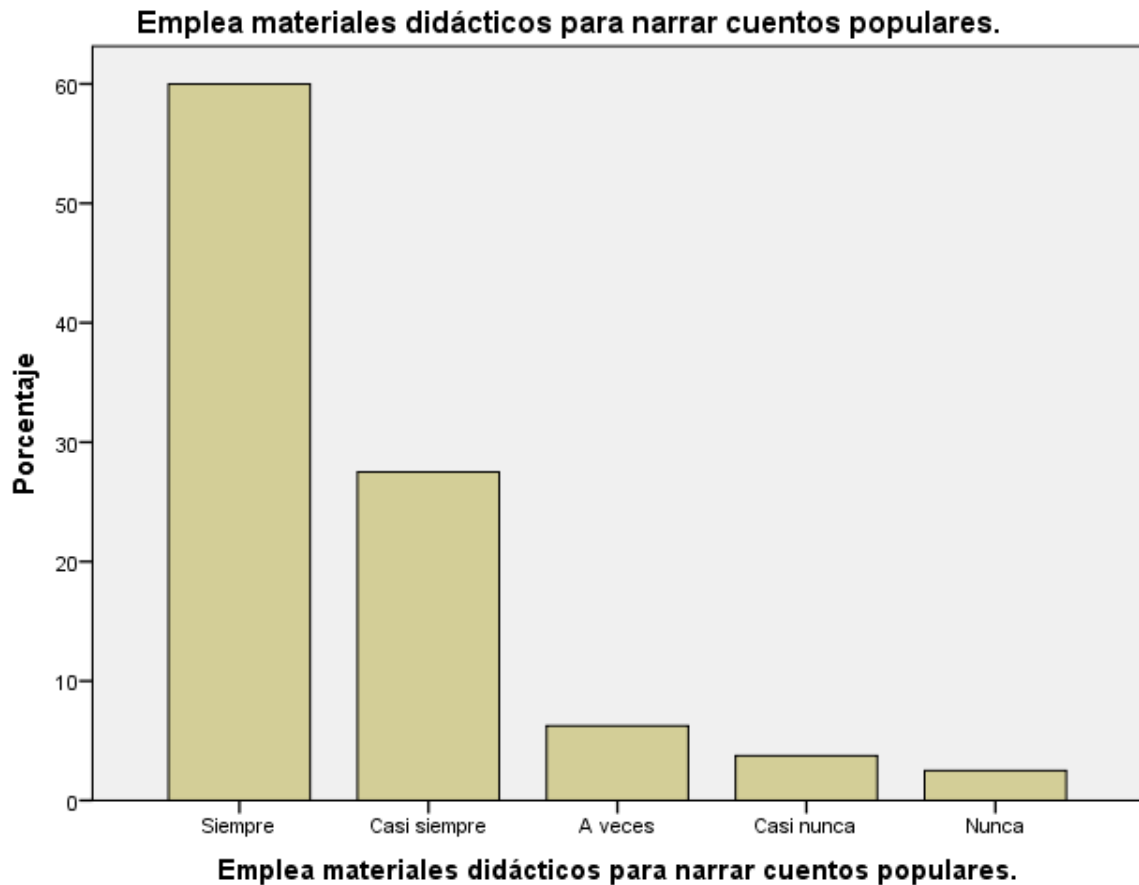
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre cuentan historias importantes de su localidad; el 25,0% casi siempre cuentan historias importantes de su localidad, el 6,3% a veces cuentan historias importantes de su localidad, el 3,8% casi nunca cuentan historias importantes de su localidad y el 2,5% nunca cuentan historias importantes de su localidad.

**Tabla 2**

Emplea materiales didácticos para narrar cuentos populares.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |





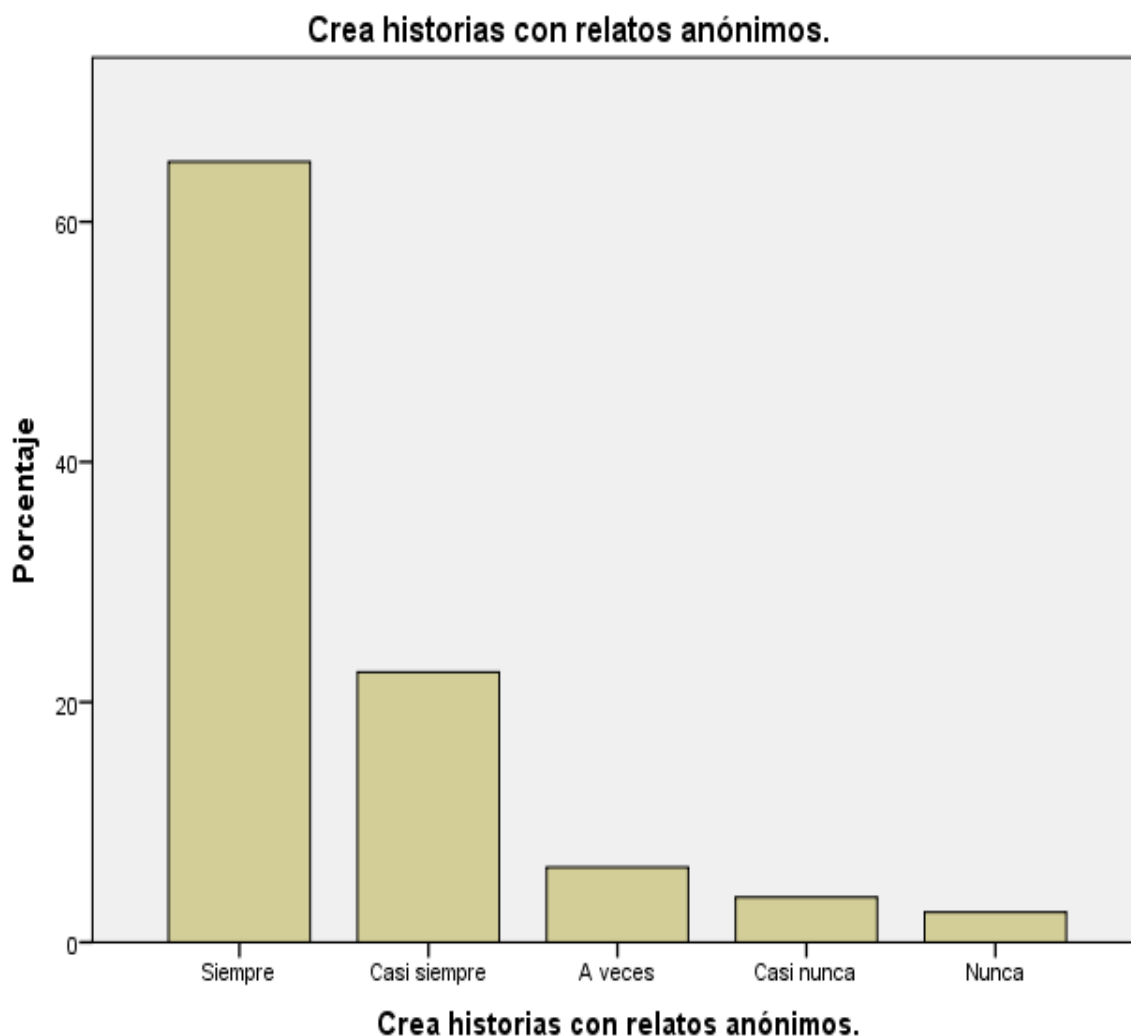
*Figura 2: Emplea materiales didácticos para narrar cuentos populares.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre emplean materiales didácticos para narrar cuentos populares; el 27,5% casi siempre emplean materiales didácticos para narrar cuentos populares, el 6,3% a veces emplean materiales didácticos para narrar cuentos populares, el 3,8% casi nunca emplean materiales didácticos para narrar cuentos populares y el 2,5% nunca emplean materiales didácticos para narrar cuentos populares.

**Tabla 3**

Crea historias con relatos anónimos.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |
|        | Casi siempre | 18         | 22,5       | 22,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



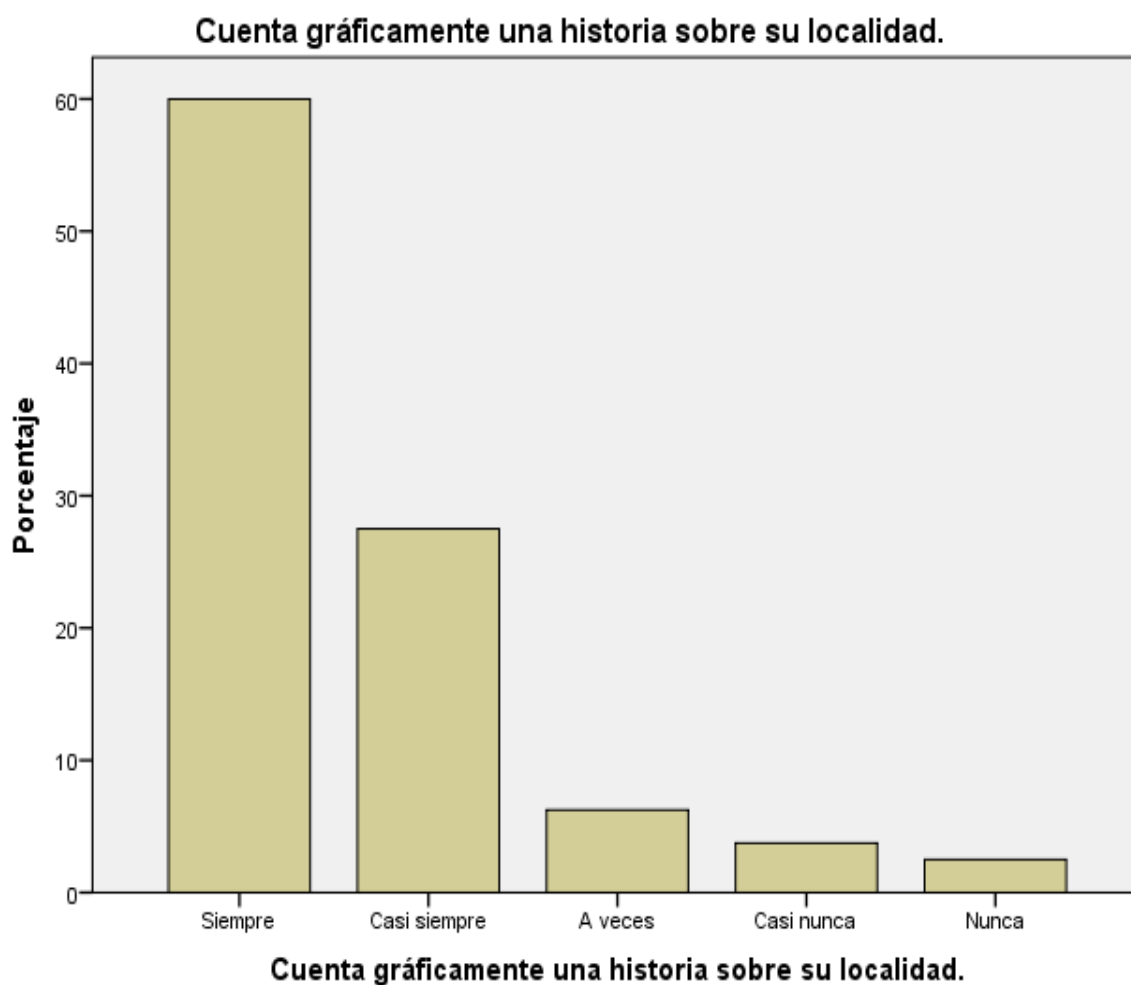
*Figura 3: Crea historias con relatos anónimos.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre crean historias con relatos anónimos; el 22,5% casi siempre crean historias con relatos anónimos, el 6,3% a veces crean historias con relatos anónimos, el 3,8% casi nunca crean historias con relatos anónimos y el 2,5% nunca crean historias con relatos anónimos.

**Tabla 4**

Cuenta gráficamente una historia sobre su localidad.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
|        | Total        | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 4: Cuenta gráficamente una historia sobre su localidad.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre cuentan gráficamente una historia sobre su localidad; el 27,5% casi siempre cuentan gráficamente una historia sobre su localidad, el 6,3% a veces cuentan gráficamente una historia sobre su localidad, el 3,8% casi nunca cuentan gráficamente una historia sobre su localidad y el 2,5% nunca cuentan gráficamente una historia sobre su localidad.

**Tabla 5**

Inventa historias que promuevan la cultura y la tradición.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |
|        | Casi siempre | 18         | 22,5       | 22,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 6          | 7,5        | 7,5               | 95,0                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 98,8                 |
|        | Nunca        | 1          | 1,3        | 1,3               | 100,0                |

|       |    |       |       |
|-------|----|-------|-------|
| Total | 80 | 100,0 | 100,0 |
|-------|----|-------|-------|



*Figura 5: Inventa historias que promuevan la cultura y la tradición.*

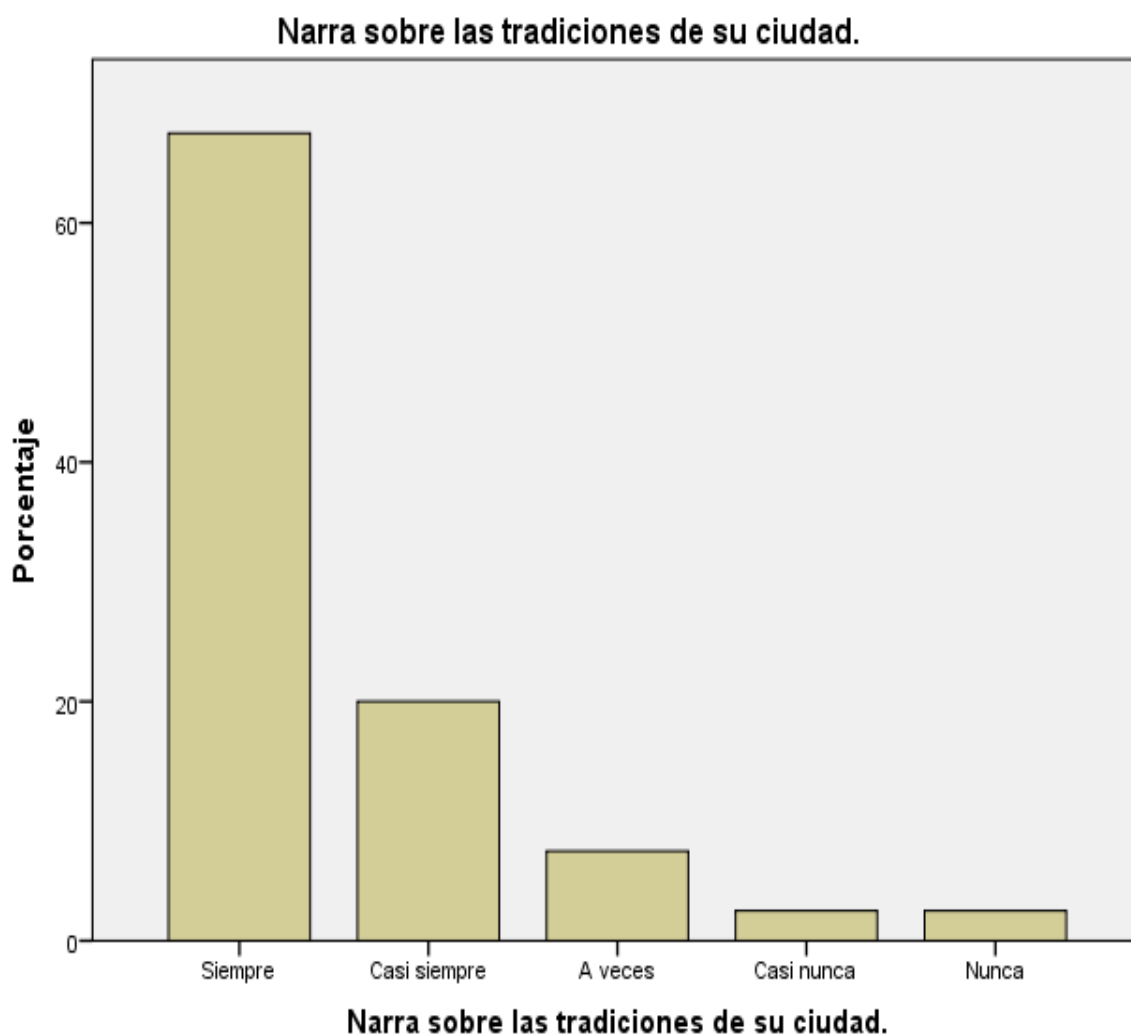
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre inventan historias que promuevan la cultura y la tradición; el 22,5% casi siempre inventan historias que promuevan la cultura y la tradición, el 7,5% a veces inventan historias que promuevan la cultura y la tradición, el 3,8% casi nunca inventan historias que promuevan la cultura y la tradición y el 1,3% nunca inventa historias que promuevan la cultura y la tradición.

**Tabla 6**

Narra sobre las tradiciones de su ciudad.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 54         | 67,5       | 67,5              | 67,5                 |
|        | Casi siempre | 16         | 20,0       | 20,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 6          | 7,5        | 7,5               | 95,0                 |
|        | Casi nunca   | 2          | 2,5        | 2,5               | 97,5                 |

|       |    |       |       |       |
|-------|----|-------|-------|-------|
| Nunca | 2  | 2,5   | 2,5   | 100,0 |
| Total | 80 | 100,0 | 100,0 |       |



*Figura 6: Narra sobre las tradiciones de su ciudad.*

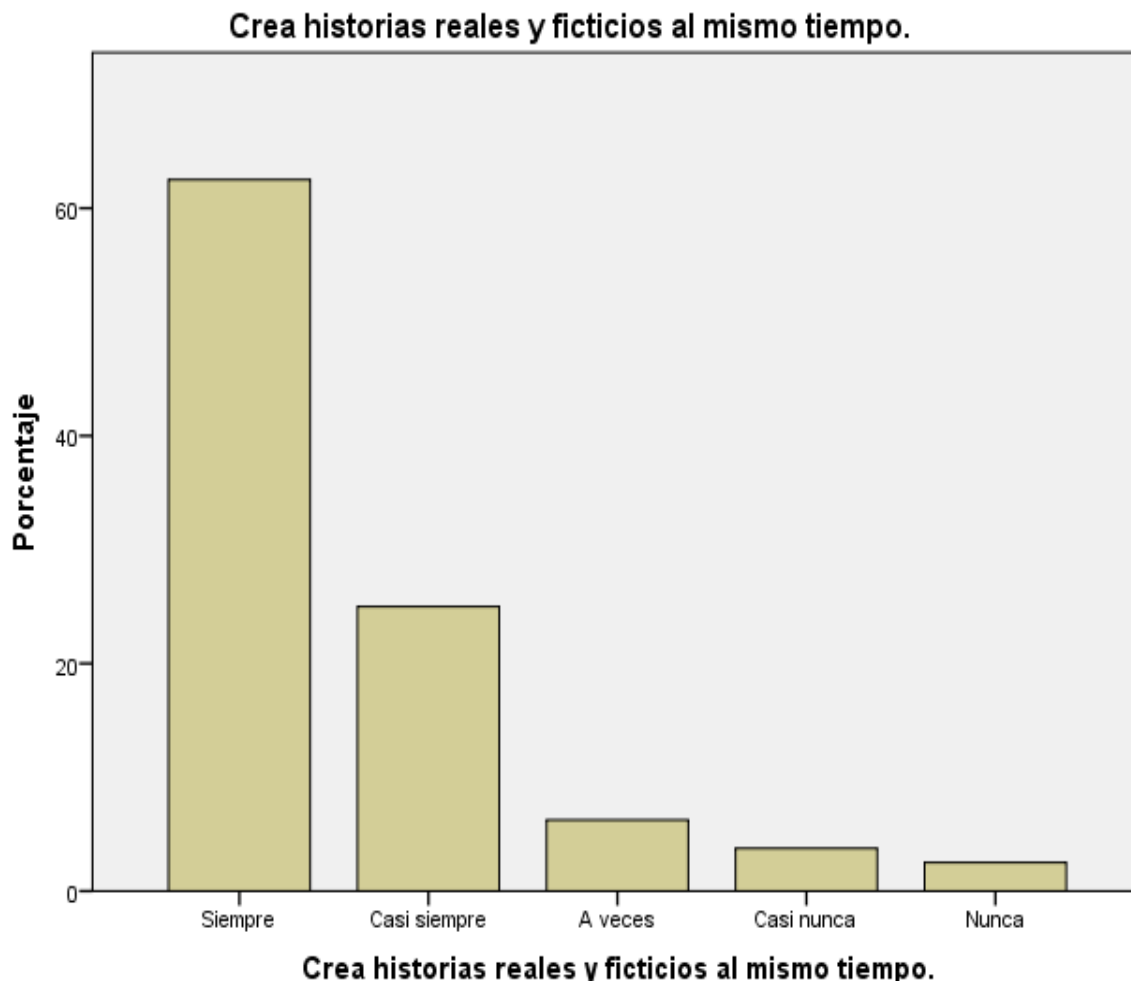
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre narran sobre las tradiciones de su ciudad; el 20,0% casi siempre narran sobre las tradiciones de su ciudad, el 7,5% a veces narran sobre las tradiciones de su ciudad, el 2,5% casi nunca narran sobre las tradiciones de su ciudad y el 2,5% nunca narran sobre las tradiciones de su ciudad.

**Tabla 7**

Crea historias reales y ficticias al mismo tiempo.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |

|            |    |       |       |       |
|------------|----|-------|-------|-------|
| Casi nunca | 3  | 3,8   | 3,8   | 97,5  |
| Nunca      | 2  | 2,5   | 2,5   | 100,0 |
| Total      | 80 | 100,0 | 100,0 |       |



*Figura 7: Crea historias reales y ficticios al mismo tiempo.*

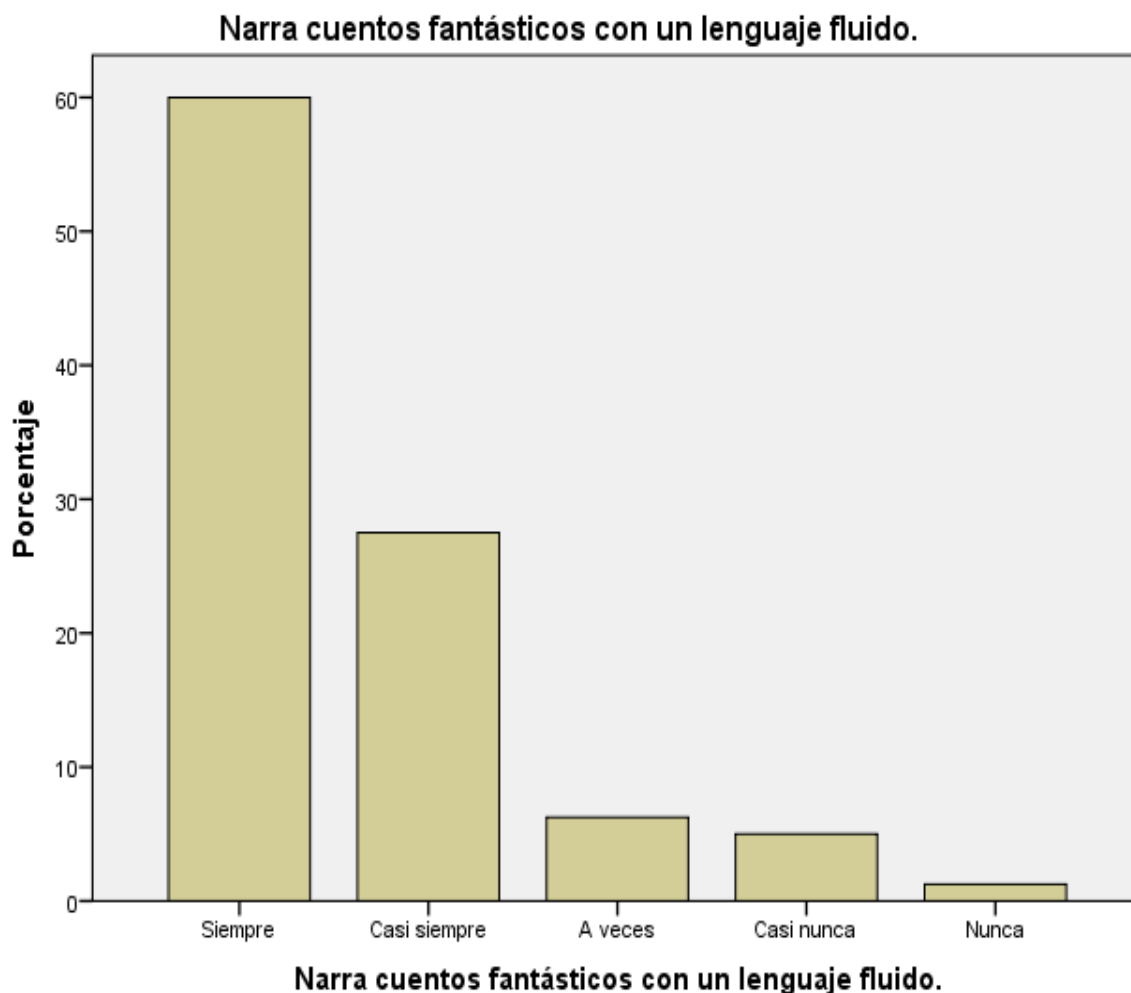
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre crean historias reales y ficticios al mismo tiempo; el 25,0% casi siempre crean historias reales y ficticios al mismo tiempo, el 6,3% a veces crean historias reales y ficticios al mismo tiempo, el 3,8% casi nunca crean historias reales y ficticios al mismo tiempo y el 2,5% nunca crean historias reales y ficticios al mismo tiempo.

**Tabla 8**

Narra cuentos fantásticos con un lenguaje fluido.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |

|            |    |       |       |       |
|------------|----|-------|-------|-------|
| A veces    | 5  | 6,3   | 6,3   | 93,8  |
| Casi nunca | 4  | 5,0   | 5,0   | 98,8  |
| Nunca      | 1  | 1,3   | 1,3   | 100,0 |
| Total      | 80 | 100,0 | 100,0 |       |



*Figura 8: Narra cuentos fantásticos con un lenguaje fluido.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre narran cuentos fantásticos con un lenguaje fluido; el 27,5% casi siempre narran cuentos fantásticos con un lenguaje fluido, el 6,3% a veces narran cuentos fantásticos con un lenguaje fluido, el 5,0% casi nunca narran cuentos fantásticos con un lenguaje fluido y el 1,3% nunca narra cuentos fantásticos con un lenguaje fluido.

### Tabla 9

Cuenta historias fantásticas utilizando diversos tipos de voces.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |

|              |    |       |       |       |
|--------------|----|-------|-------|-------|
| Casi siempre | 18 | 22,5  | 22,5  | 87,5  |
| A veces      | 5  | 6,3   | 6,3   | 93,8  |
| Casi nunca   | 3  | 3,8   | 3,8   | 97,5  |
| Nunca        | 2  | 2,5   | 2,5   | 100,0 |
| Total        | 80 | 100,0 | 100,0 |       |



*Figura 9: Cuenta historias fantásticas utilizando diversos tipos de voces.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre cuentan historias fantásticas utilizando diversos tipos de voces; el 22,5% casi siempre cuentan historias fantásticas utilizando diversos tipos de voces, el 6,3% a veces cuentan historias fantásticas utilizando diversos tipos de voces, el 3,8% casi nunca cuentan historias fantásticas utilizando diversos tipos de voces y el 2,5% nunca cuentan historias fantásticas utilizando diversos tipos de voces.

**Tabla 10**

Muestra con emoción algún personaje del cuento que le gusta.

|  | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--|------------|------------|-------------------|----------------------|
|--|------------|------------|-------------------|----------------------|



|        |              |    |       |       |       |
|--------|--------------|----|-------|-------|-------|
| Válido | Siempre      | 50 | 62,5  | 62,5  | 62,5  |
|        | Casi siempre | 20 | 25,0  | 25,0  | 87,5  |
|        | A veces      | 6  | 7,5   | 7,5   | 95,0  |
|        | Casi nunca   | 2  | 2,5   | 2,5   | 97,5  |
|        | Nunca        | 2  | 2,5   | 2,5   | 100,0 |
|        | Total        | 80 | 100,0 | 100,0 |       |



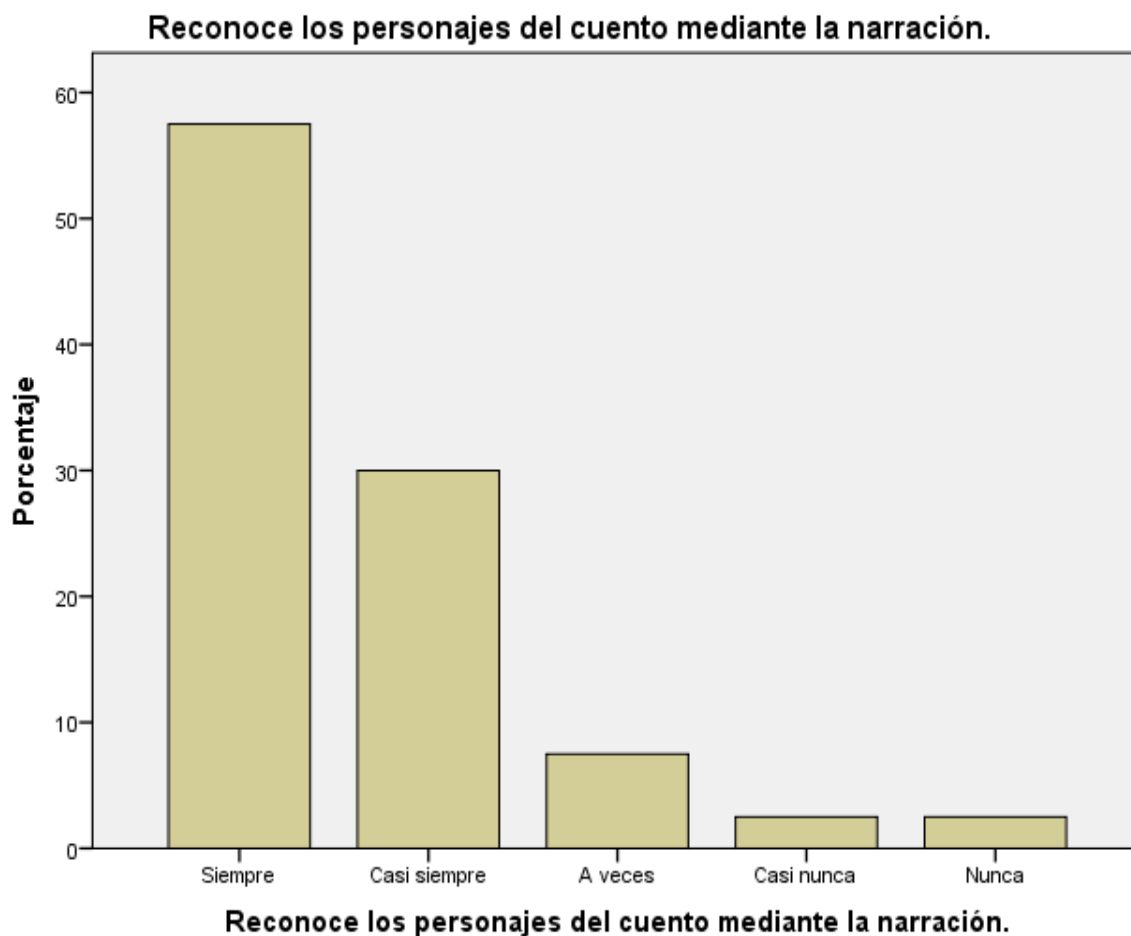
*Figura 10: Muestra con emoción algún personaje del cuento que le gusta.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre muestran con emoción algún personaje del cuento que les gusta; el 25,0% casi siempre muestran con emoción algún personaje del cuento que les gusta, el 7,5% a veces muestran con emoción algún personaje del cuento que les gusta, el 2,5% casi nunca muestran con emoción algún personaje del cuento que les gusta y el 2,5% nunca muestran con emoción algún personaje del cuento que les gusta.

**Tabla 11**

Reconoce los personajes del cuento mediante la narración.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 46         | 57,5       | 57,5              | 57,5                 |
|        | Casi siempre | 24         | 30,0       | 30,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 6          | 7,5        | 7,5               | 95,0                 |
|        | Casi nunca   | 2          | 2,5        | 2,5               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
|        | Total        | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



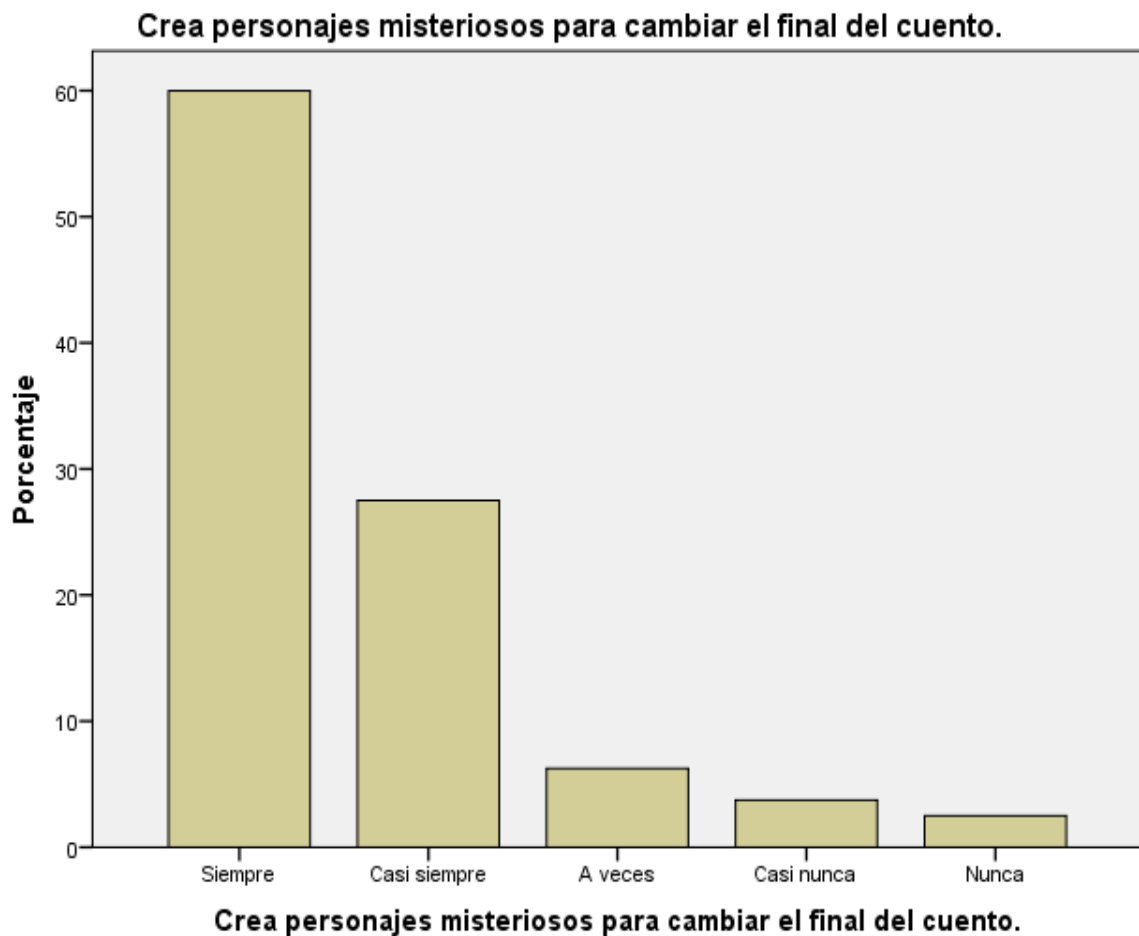
*Figura 11: Reconoce los personajes del cuento mediante la narración.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre reconocen los personajes del cuento mediante la narración; el 30,0% casi siempre reconocen los personajes del cuento mediante la narración, el 7,5% a veces reconocen los personajes del cuento mediante la narración, el 2,5% casi nunca reconocen los personajes del cuento mediante la narración y el 2,5% nunca reconocen los personajes del cuento mediante la narración.

**Tabla 12**

Crea personajes misteriosos para cambiar el final del cuento.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



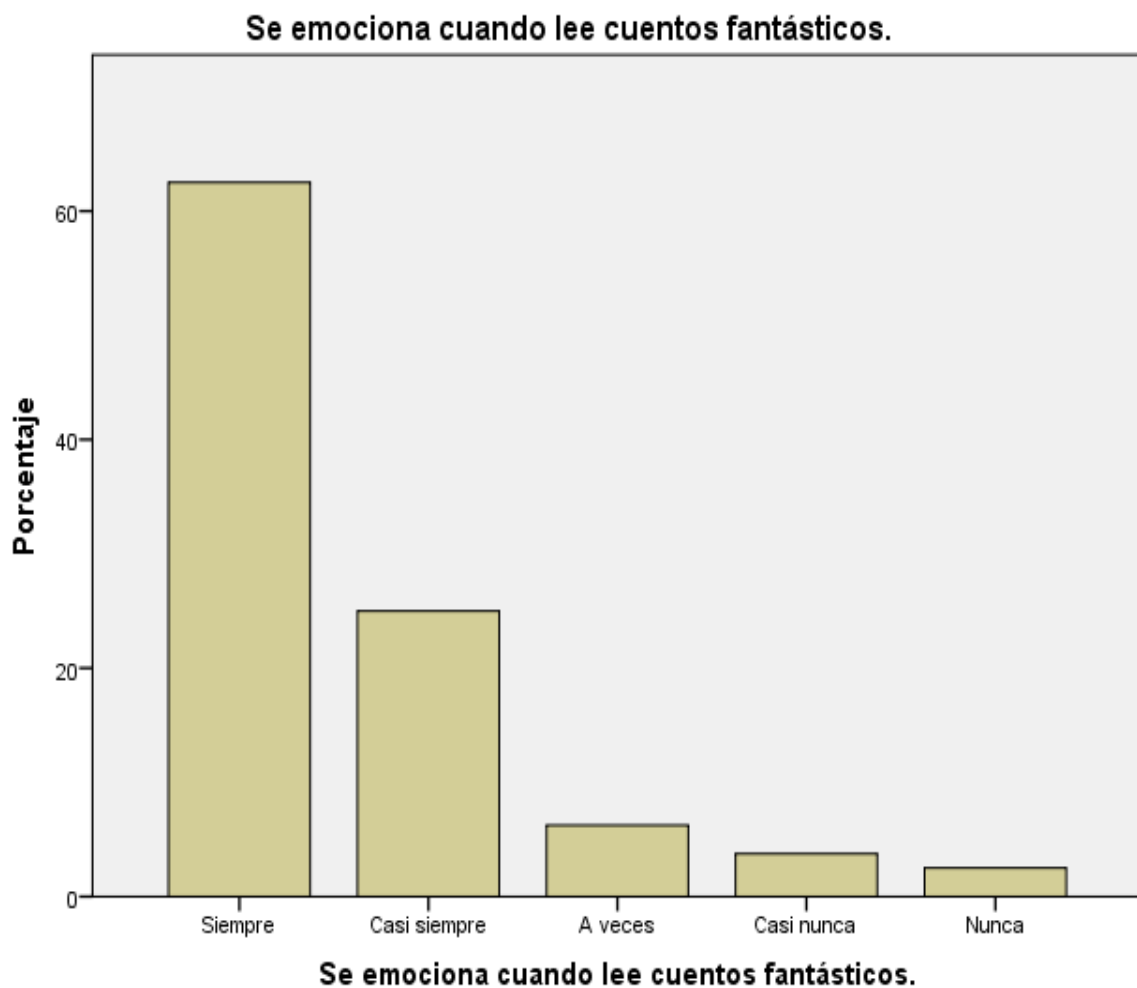
*Figura 12: Crea personajes misteriosos para cambiar el final del cuento.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre crean personajes misteriosos para cambiar el final del cuento; el 27,5% casi siempre crean personajes misteriosos para cambiar el final del cuento, el 6,3% a veces crean personajes misteriosos para cambiar el final del cuento, el 3,8% casi nunca crean personajes misteriosos para cambiar el final del cuento y el 2,5% nunca crean personajes misteriosos para cambiar el final del cuento.

**Tabla 13**

Se emociona cuando lee cuentos fantásticos.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



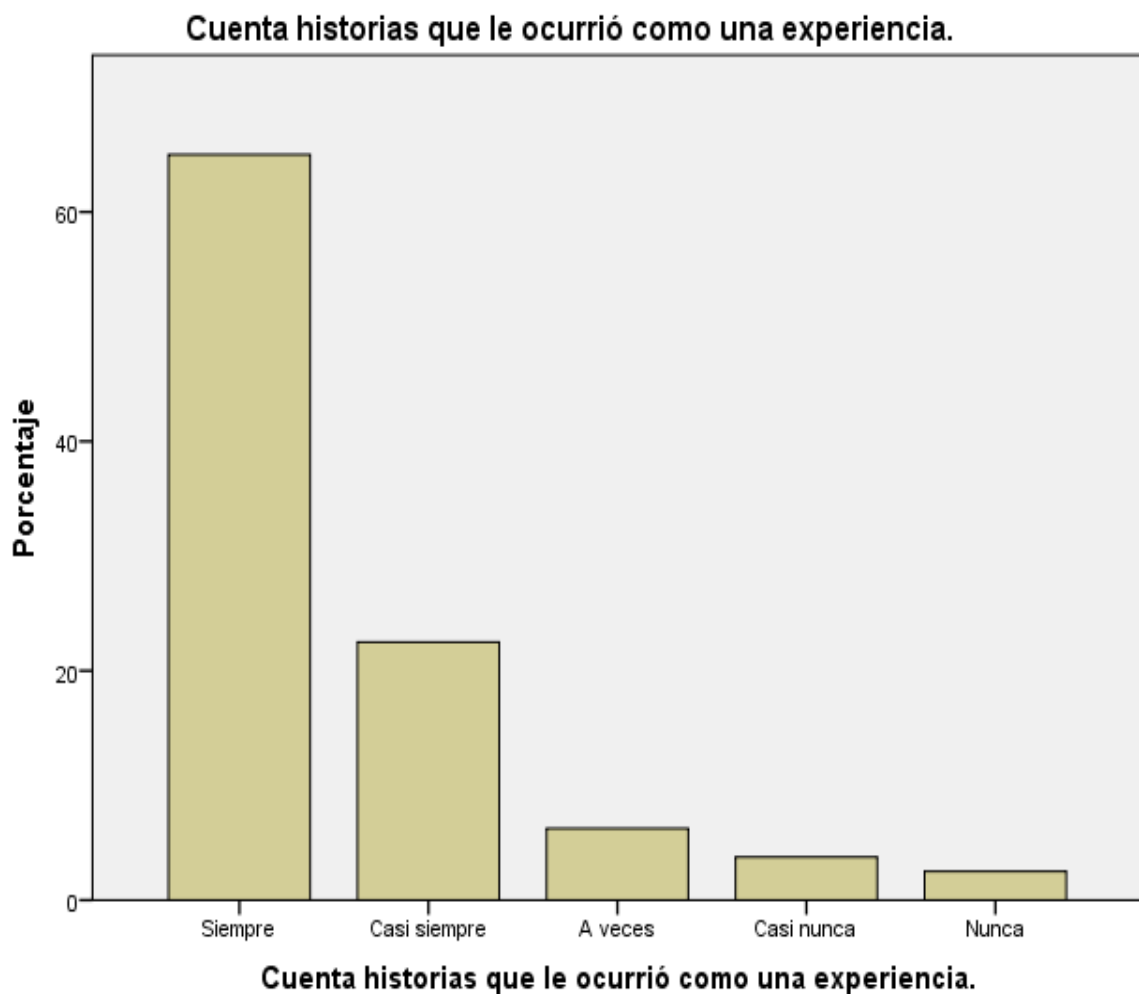
*Figura 13: Se emociona cuando lee cuentos fantásticos.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre se emocionan cuando leen cuentos fantásticos; el 25,0% casi siempre se emocionan cuando leen cuentos fantásticos, el 6,3% a veces se emocionan cuando leen cuentos fantásticos, el 3,8% casi nunca se emocionan cuando leen cuentos fantásticos y el 2,5% nunca se emocionan cuando leen cuentos fantásticos.

**Tabla 14**

Cuenta historias que le ocurrió como una experiencia.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |
|        | Casi siempre | 18         | 22,5       | 22,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



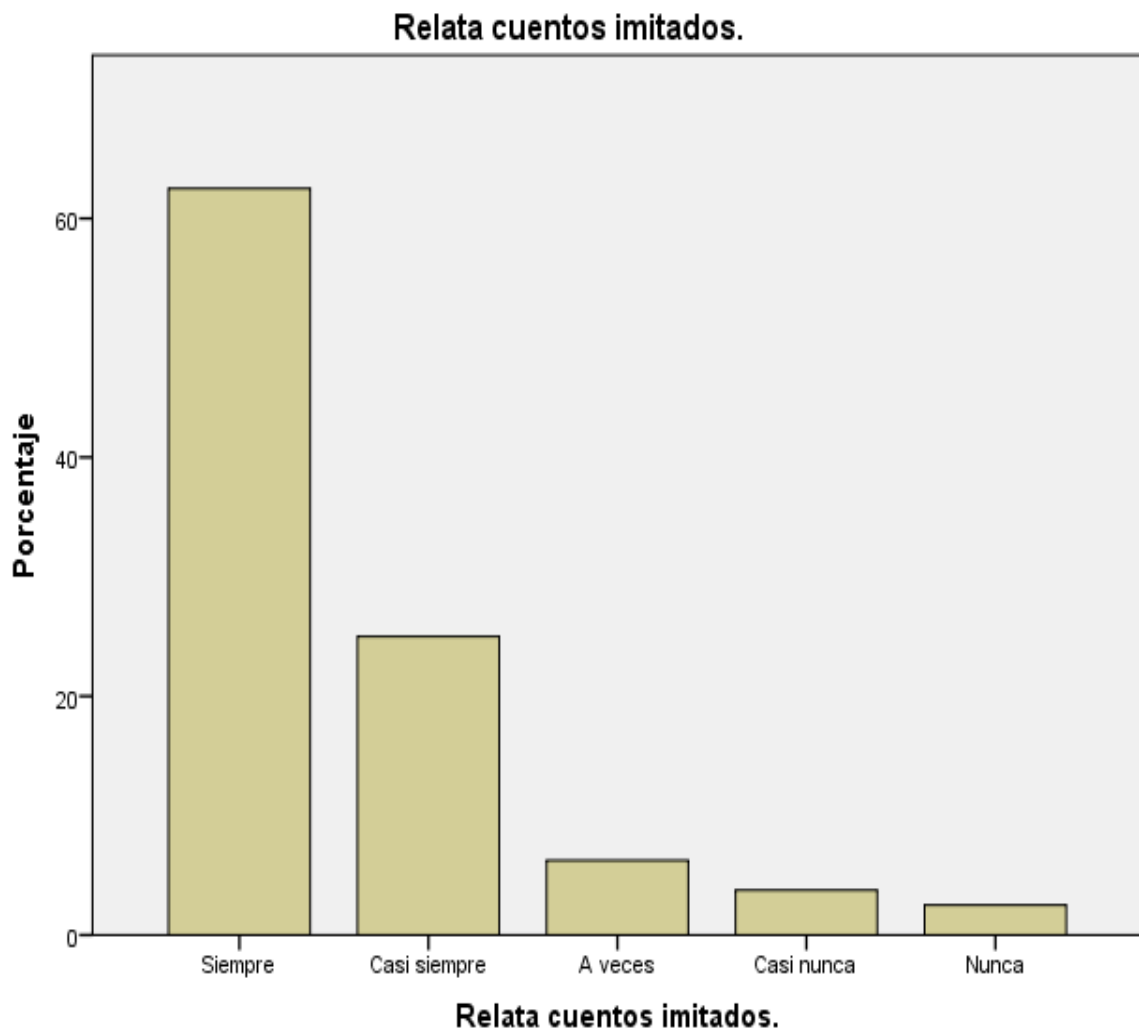
*Figura 14: Cuenta historias que le ocurrió como una experiencia.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre cuentan historias que les ocurrió como una experiencia; el 22,5% casi siempre cuentan historias que les ocurrió como una experiencia, el 6,3% a veces cuentan historias que les ocurrió como una experiencia, el 3,8% casi nunca cuentan historias que les ocurrió como una experiencia y el 2,5% nunca cuentan historias que les ocurrió como una experiencia.

**Tabla 15**

Relata cuentos imitados.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



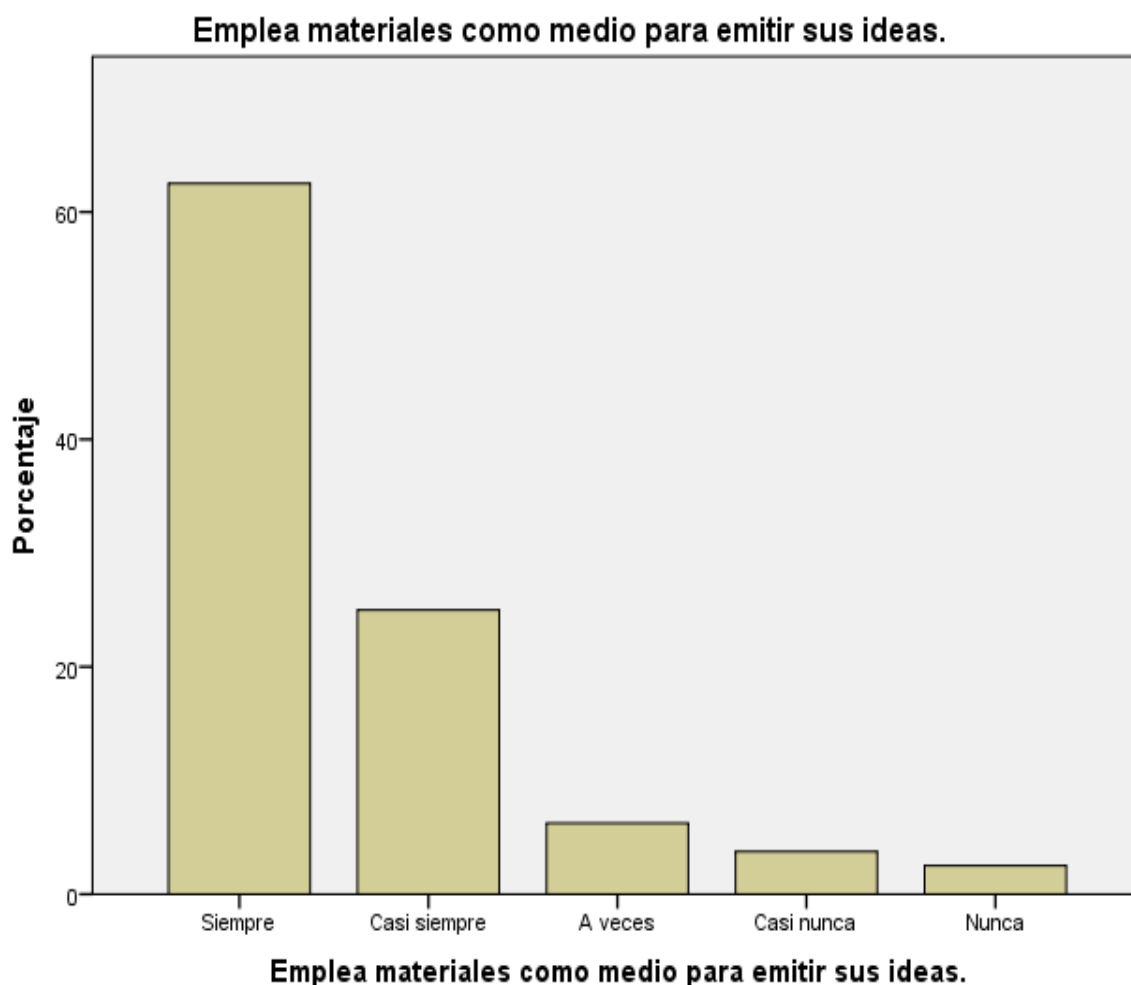
*Figura 15: Relata cuentos imitados.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre relatan cuentos imitados; el 25,0% casi siempre relatan cuentos imitados, el 6,3% a veces relatan cuentos imitados, el 3,8% casi nunca relatan cuentos imitados y el 2,5% nunca relatan cuentos imitados.

**Tabla 16**

Emplea materiales como medio para emitir sus ideas.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



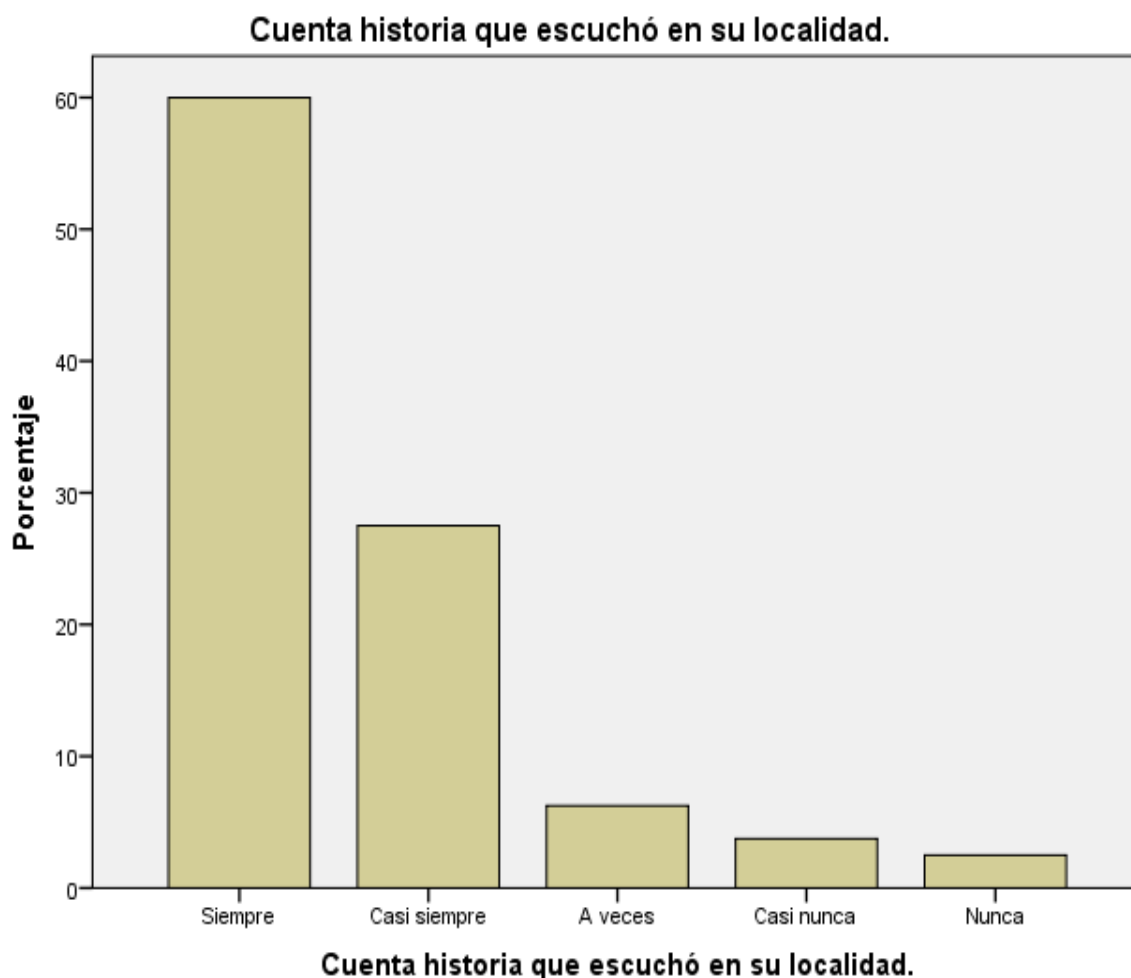
*Figura 16: Emplea materiales como medio para emitir sus ideas.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre emplean materiales como medio para emitir sus ideas; el 25,0% casi siempre emplean materiales como medio para emitir sus ideas, el 6,3% a veces emplean materiales como medio para emitir sus ideas, el 3,8% casi nunca emplean materiales como medio para emitir sus ideas y el 2,5% nunca emplean materiales como medio para emitir sus ideas.

**Tabla 17**

Cuenta historia que escuchó en su localidad.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 17: Cuenta historia que escuchó en su localidad.*

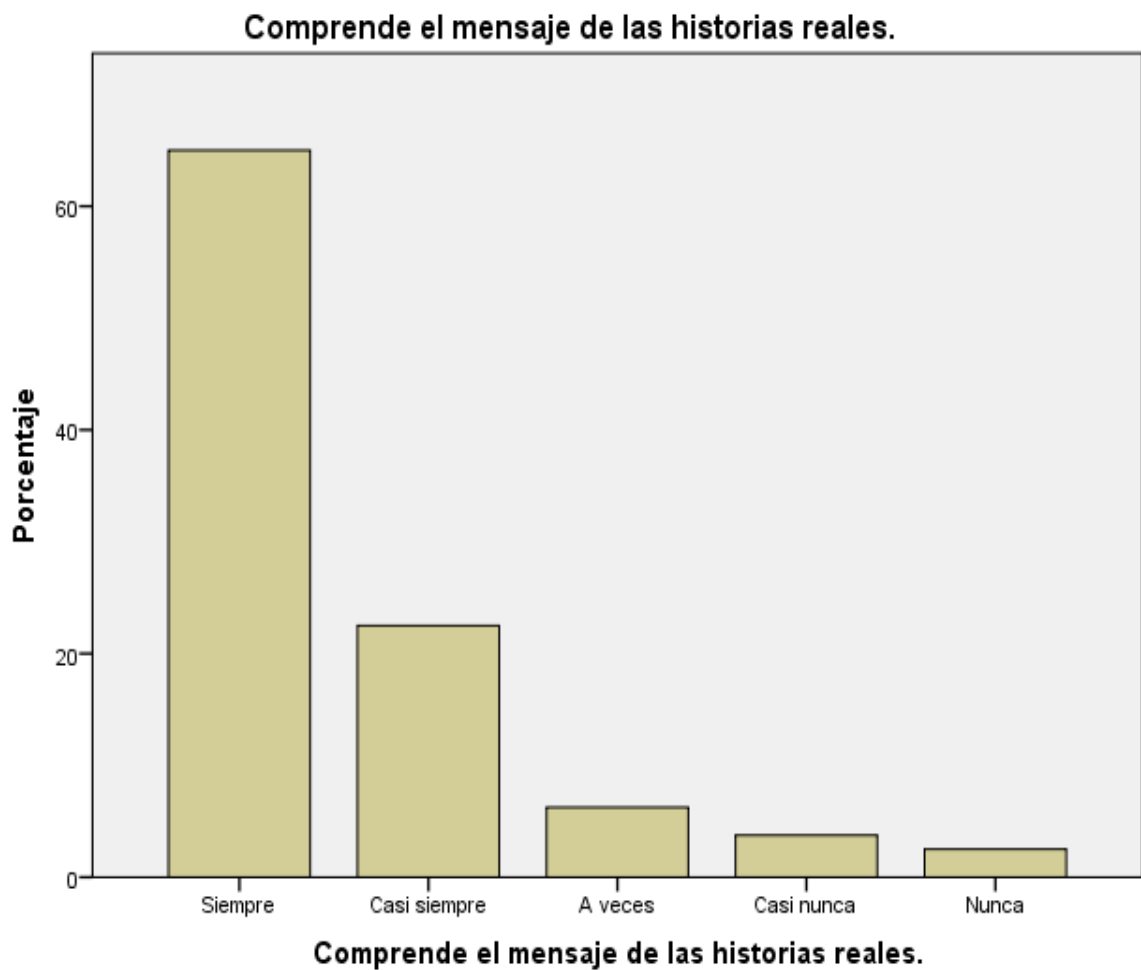
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre cuentan historias que escucharon en su localidad; el 27,5% casi siempre cuentan historias que escucharon en su localidad, el 6,3% a veces cuentan historias que escucharon en su localidad, el 3,8% casi nunca cuentan historias que escucharon en su localidad y el 2,5% nunca cuentan historias que escucharon en su localidad.

**Tabla 18**

Comprende el mensaje de las historias reales.



|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |
|        | Casi siempre | 18         | 22,5       | 22,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



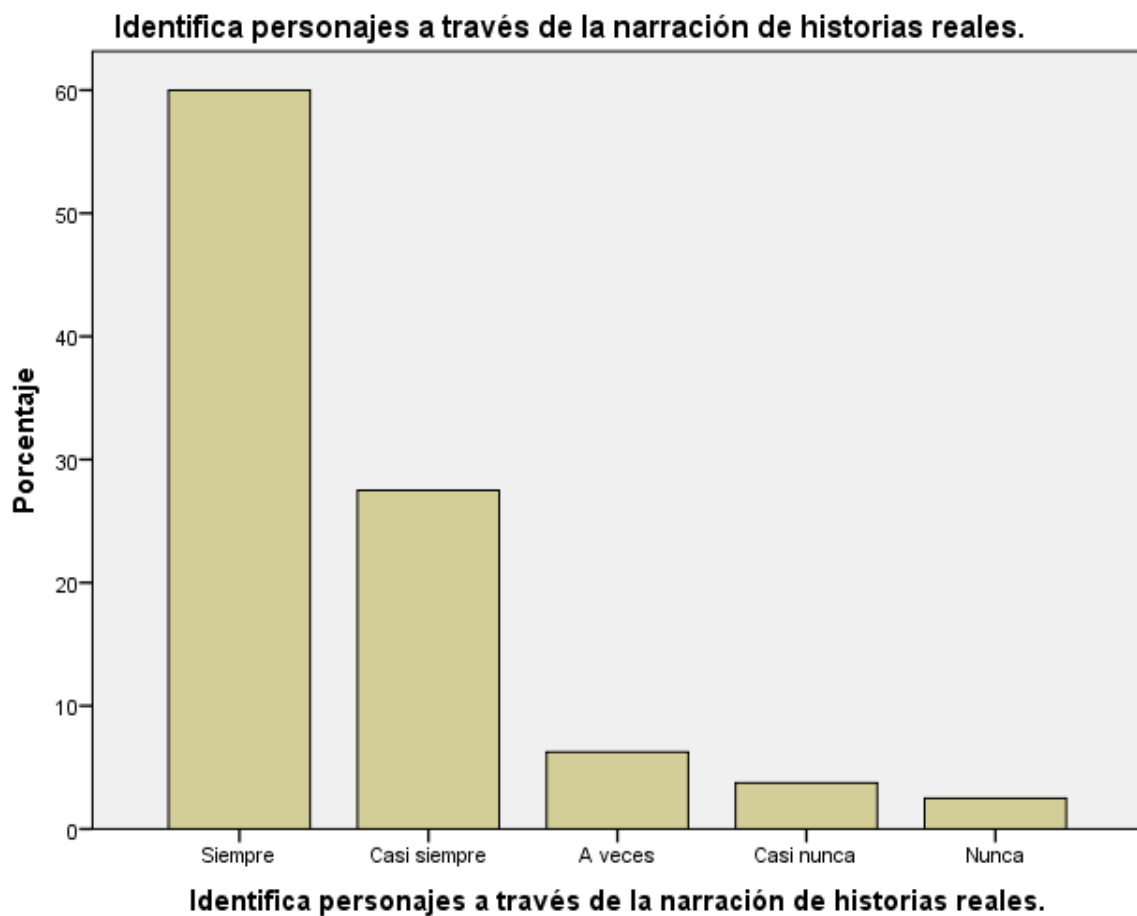
*Figura 18: Comprende el mensaje de las historias reales.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre comprenden el mensaje de las historias reales; el 22,5% casi siempre comprenden el mensaje de las historias reales, el 6,3% a veces comprenden el mensaje de las historias reales, el 3,8% casi nunca comprenden el mensaje de las historias reales y el 2,5% nunca comprenden el mensaje de las historias reales.

**Tabla 19**

Identifica personajes a través de la narración de historias reales.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 19: Identifica personajes a través de la narración de historias reales.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre identifican personajes a través de la narración de historias reales; el 27,5% casi siempre identifican personajes a través de la narración de historias reales, el 6,3% a veces identifican personajes a través de la narración de historias reales, el 3,8% casi nunca identifican personajes a través de la narración de historias reales y el 2,5% nunca identifican personajes a través de la narración de historias reales.

**Tabla 20**

Cuenta historias sobre lo que le pasó durante un viaje.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |
|        | Casi siempre | 18         | 22,5       | 22,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 6          | 7,5        | 7,5               | 95,0                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 98,8                 |
|        | Nunca        | 1          | 1,3        | 1,3               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 20: Cuenta historias sobre lo que le pasó durante un viaje.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre cuentan historias sobre lo que les pasó durante un viaje; el 22,5% casi siempre cuentan historias sobre lo que les pasó durante un viaje, el 7,5% a veces cuentan historias sobre lo que les pasó durante un viaje, el 3,8% casi nunca cuentan historias sobre lo que les pasó durante un viaje y el 1,3% nunca cuenta historias sobre lo que le pasó durante un viaje.

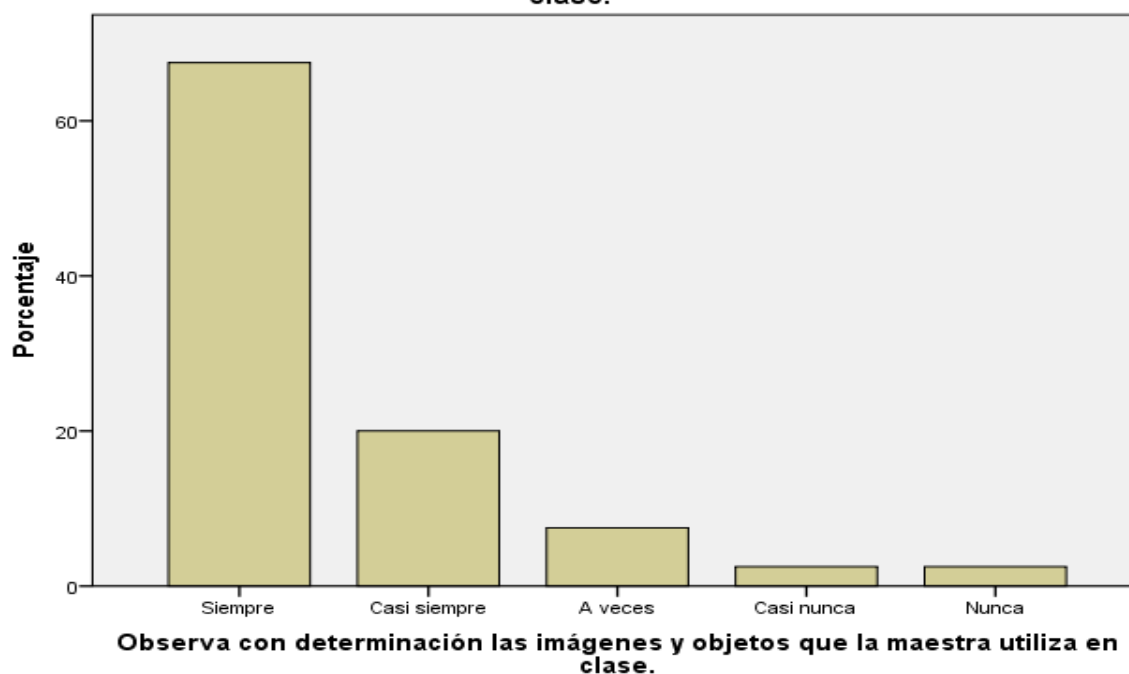
Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los niños de 5 años de la variable el aprendizaje, se obtuvieron los siguientes resultados:

**Tabla 1**

Observa con determinación las imágenes y objetos que la maestra utiliza en clase.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 54         | 67,5       | 67,5              | 67,5                 |
|        | Casi siempre | 16         | 20,0       | 20,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 6          | 7,5        | 7,5               | 95,0                 |
|        | Casi nunca   | 2          | 2,5        | 2,5               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
|        | Total        | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |

**Observa con determinación las imágenes y objetos que la maestra utiliza en clase.**



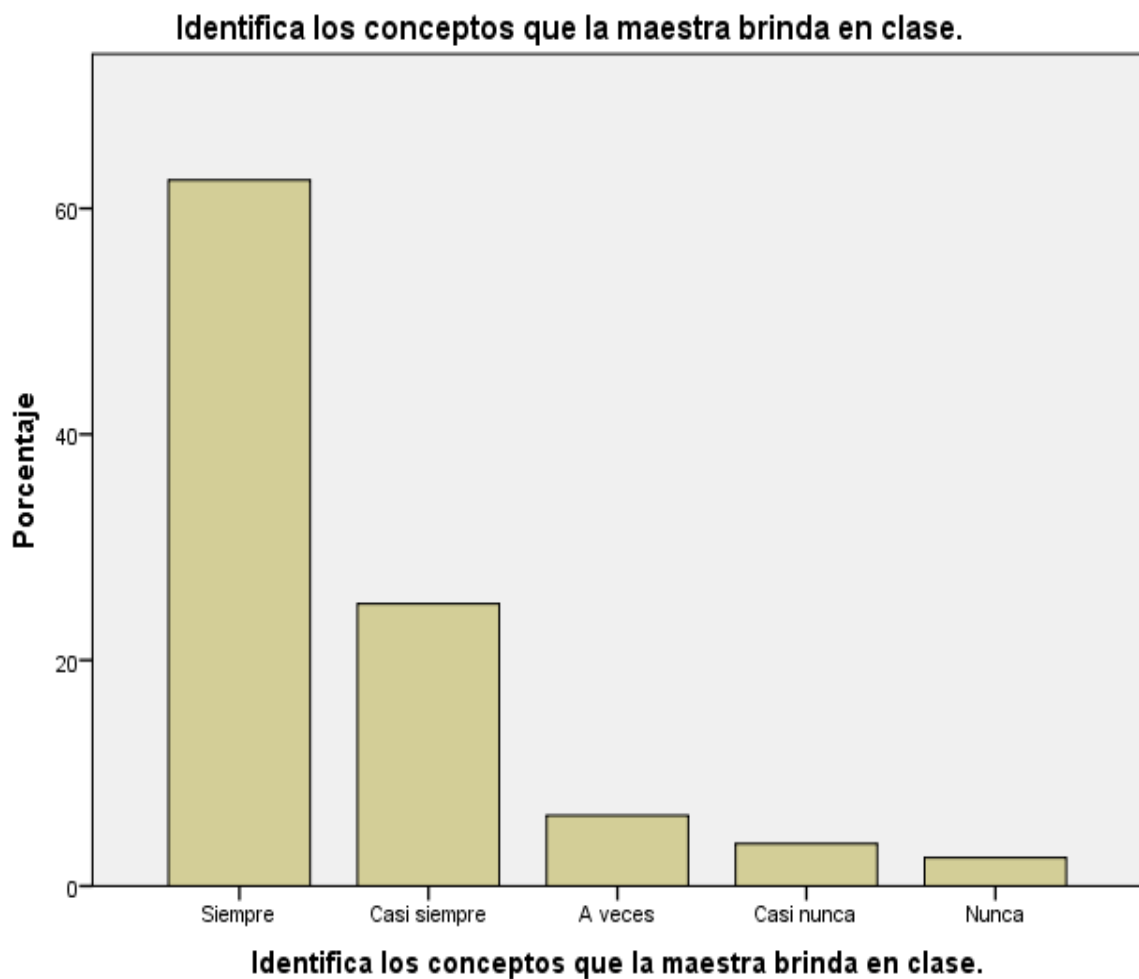
*Figura 1: Observa con determinación las imágenes y objetos que la maestra utiliza en clase.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre observan con determinación las imágenes y objetos que la maestra utiliza en clase; el 20,0% casi siempre observan con determinación las imágenes y objetos que la maestra utiliza en clase, el 7,5% a veces observan con determinación las imágenes y objetos que la maestra utiliza en clase, el 2,5% casi nunca observan con determinación las imágenes y objetos que la maestra utiliza en clase y el 2,5% nunca observan con determinación las imágenes y objetos que la maestra utiliza en clase.

**Tabla 2**

Identifica los conceptos que la maestra brinda en clase.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 2: Identifica los conceptos que la maestra brinda en clase.*

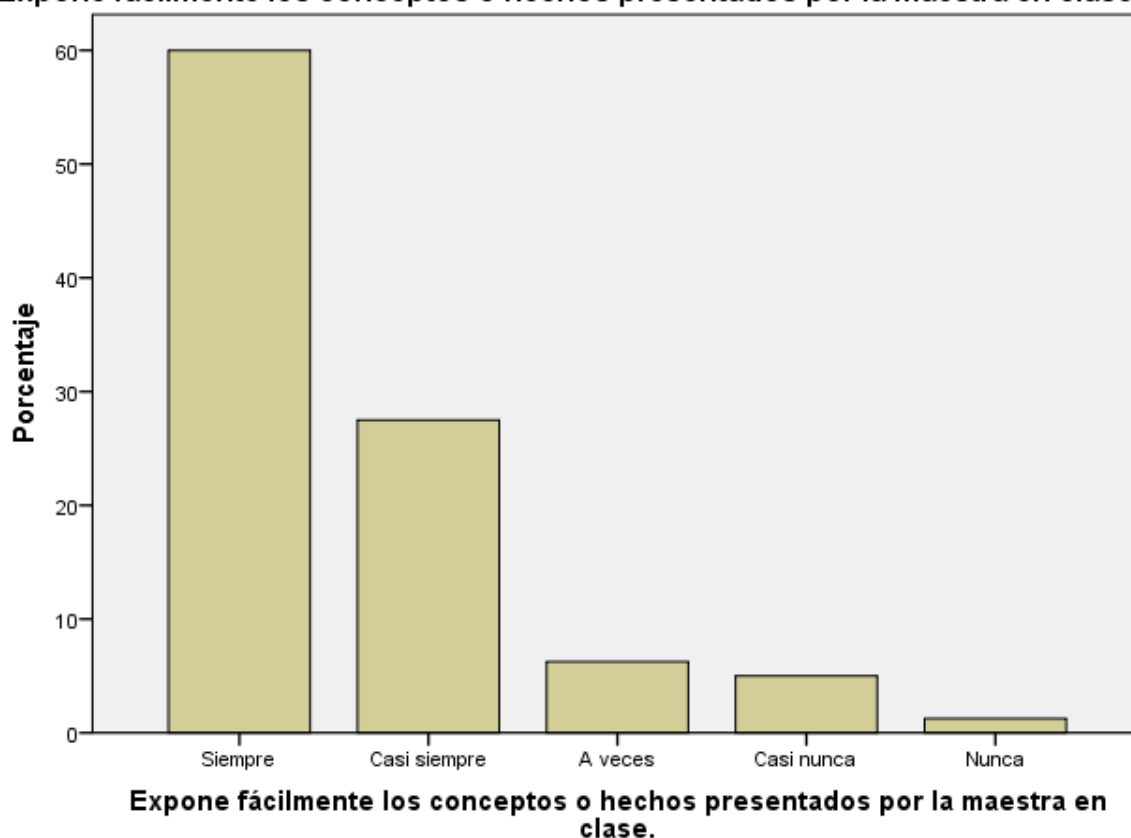
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre identifican los conceptos que la maestra brinda en clase; el 25,0% casi siempre identifican los conceptos que la maestra brinda en clase, el 6,3% a veces identifican los conceptos que la maestra brinda en clase, el 3,8% casi nunca identifican los conceptos que la maestra brinda en clase y el 2,5% nunca identifican los conceptos que la maestra brinda en clase.

**Tabla 3**

Expone fácilmente los conceptos o hechos presentados por la maestra en clase.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 4          | 5,0        | 5,0               | 98,8                 |
|        | Nunca        | 1          | 1,3        | 1,3               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |

**Expone fácilmente los conceptos o hechos presentados por la maestra en clase.**



*Figura 3: Expone fácilmente los conceptos o hechos presentados por la maestra en clase.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre exponen fácilmente los conceptos o hechos presentados por la maestra en clase; el 27,5% casi siempre exponen fácilmente los conceptos o hechos presentados por la maestra en clase, el 6,3% a veces exponen fácilmente los conceptos o hechos presentados por la maestra en clase, el 5,0% casi nunca exponen fácilmente los conceptos o hechos presentados por la maestra en clase y el 1,3% nunca expone fácilmente los conceptos o hechos presentados por la maestra en clase.

**Tabla 4**

Clasifica los sucesos, imágenes u objetos que emplea en clase.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |
|        | Casi siempre | 18         | 22,5       | 22,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |

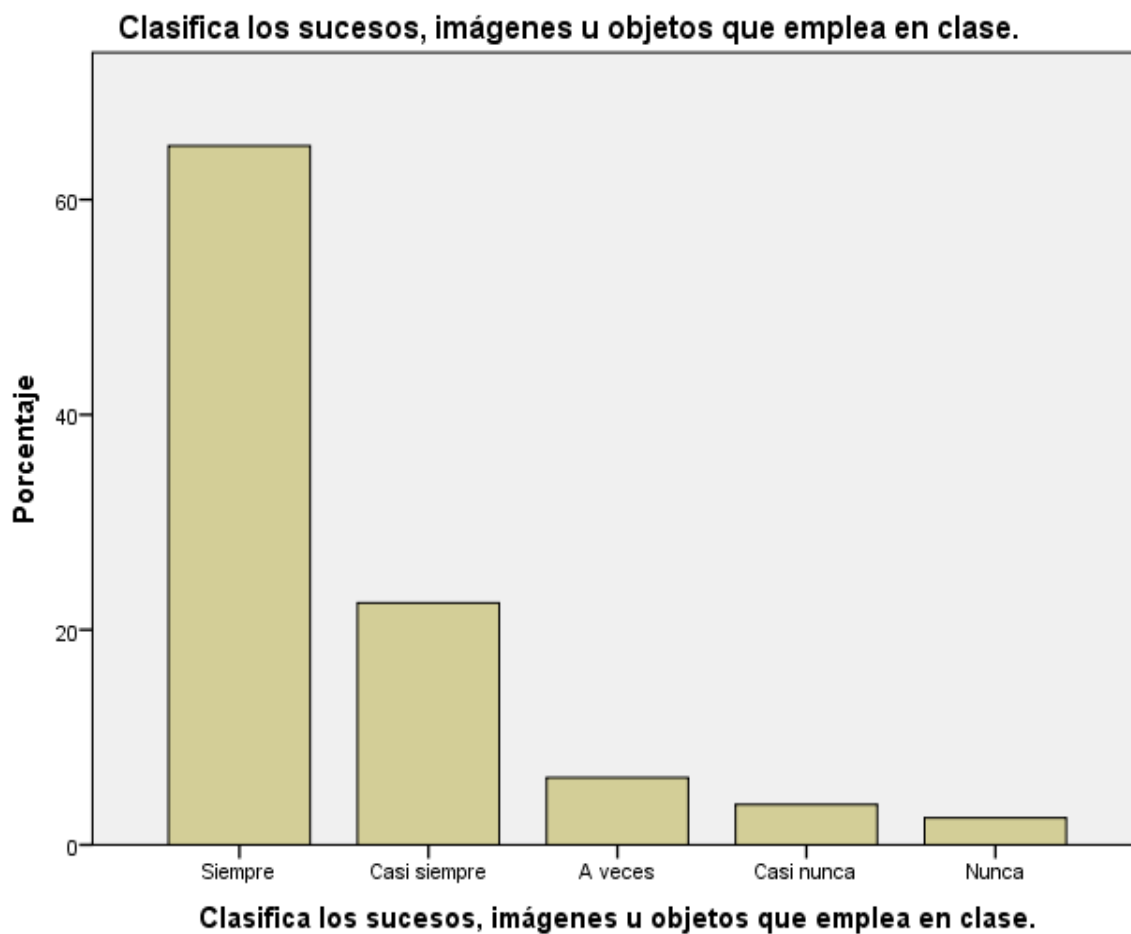


Figura 4: Clasifica los sucesos, imágenes u objetos que emplea en clase.

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre clasifican los sucesos, imágenes u objetos que emplean en clase; el 22,5% casi siempre clasifican los sucesos, imágenes u objetos que emplean en clase, el 6,3% a veces clasifican los sucesos, imágenes u objetos que emplean en clase, el 3,8% casi nunca clasifican los sucesos, imágenes u objetos que emplean en clase y el 2,5% nunca clasifican los sucesos, imágenes u objetos que emplean en clase.

**Tabla 5**

Distingue las peculiaridades de los objetos, hechos o imágenes proporcionadas por la

maestra en clase.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 6          | 7,5        | 7,5               | 95,0                 |
|        | Casi nunca   | 2          | 2,5        | 2,5               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |

**Distingue las peculiaridades de los objetos, hechos o imágenes proporcionadas por la maestra en clase.**



*Figura 5: Distingue las peculiaridades de los objetos, hechos o imágenes proporcionadas por la maestra en clase.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre distinguen las peculiaridades de los objetos, hechos o imágenes proporcionadas por la maestra en clase; el 25,0% casi siempre distinguen las peculiaridades de los objetos, hechos o imágenes proporcionadas por la maestra en clase, el 7,5% a veces distinguen las peculiaridades de los objetos, hechos o imágenes proporcionadas por la maestra en clase, el 2,5% casi nunca distinguen las peculiaridades de los objetos, hechos o imágenes proporcionadas por la maestra en clase y el 2,5% nunca distinguen las peculiaridades de los objetos, hechos o imágenes proporcionadas por la maestra en clase.

**Tabla 6**

Sigue las instrucciones indicadas por la maestra para participar en el juego o para elaborar



materiales educativos.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 46         | 57,5       | 57,5              | 57,5                 |
|        | Casi siempre | 24         | 30,0       | 30,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 6          | 7,5        | 7,5               | 95,0                 |
|        | Casi nunca   | 2          | 2,5        | 2,5               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 6: Sigue las instrucciones indicadas por la maestra para participar en el juego o para elaborar materiales educativos.*

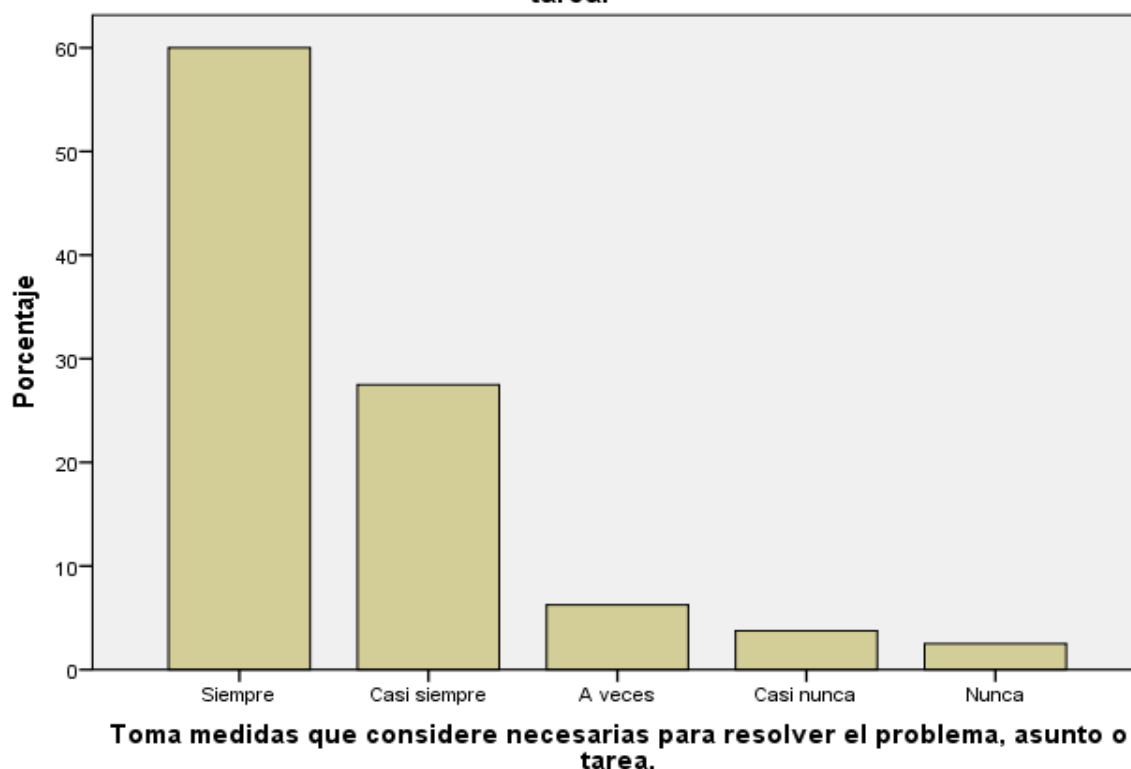
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre siguen las instrucciones indicadas por la maestra para participar en el juego o para elaborar materiales educativos; el 30,0% casi siempre siguen las instrucciones indicadas por la maestra para participar en el juego o para elaborar materiales educativos, el 7,5% a veces siguen las instrucciones indicadas por la maestra para participar en el juego o para elaborar materiales educativos, el 2,5% casi nunca siguen las instrucciones indicadas por la maestra para participar en el juego o para elaborar materiales educativos y el 2,5% nunca siguen las instrucciones indicadas por la maestra para participar en el juego o para elaborar materiales educativos.

**Tabla 7**

Toma medidas que considere necesarias para resolver el problema, asunto o tarea.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |

**Toma medidas que considere necesarias para resolver el problema, asunto o tarea.**



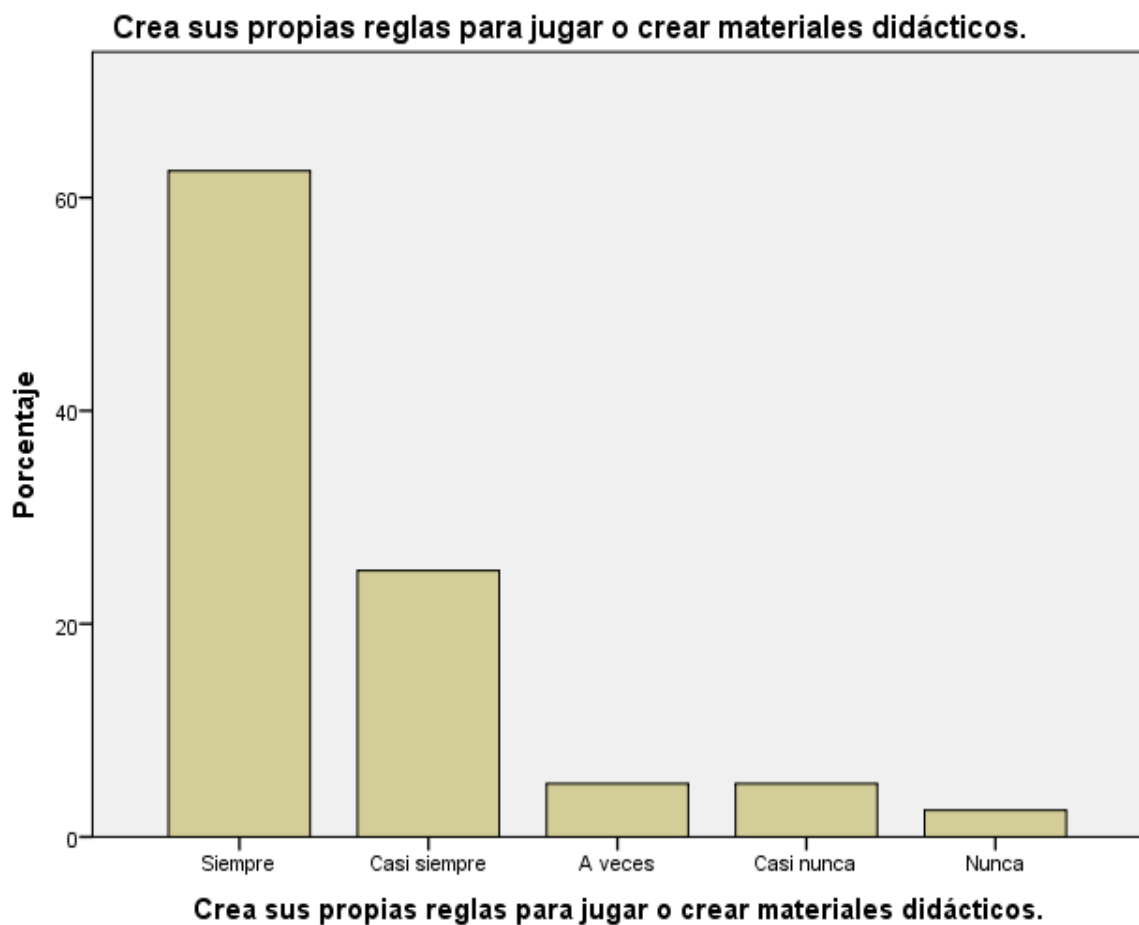
*Figura 7: Toma medidas que considere necesarias para resolver el problema, asunto o tarea.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre toman medidas que consideren necesarias para resolver el problema, asunto o tarea; el 27,5% casi siempre toman medidas que consideren necesarias para resolver el problema, asunto o tarea, el 6,3% a veces toman medidas que consideren necesarias para resolver el problema, asunto o tarea, el 3,8% casi nunca toman medidas que consideren necesarias para resolver el problema, asunto o tarea y el 2,5% nunca toman medidas que consideren necesarias para resolver el problema, asunto o tarea.

### **Tabla 8**

Crea sus propias reglas para jugar o crear materiales didácticos.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 4          | 5,0        | 5,0               | 92,5                 |
|        | Casi nunca   | 4          | 5,0        | 5,0               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 8: Crea sus propias reglas para jugar o crear materiales didácticos.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre crean sus propias reglas para jugar o crear materiales didácticos; el 25,0% casi siempre crean sus propias reglas para jugar o crear materiales didácticos, el 5,0% a veces crean sus propias reglas para jugar o crear materiales didácticos, el 5,0% casi nunca crean sus propias reglas para jugar o crear materiales didácticos y el 2,5% nunca crean sus propias reglas para jugar o crear materiales didácticos.

#### **Tabla 9**

Utiliza sus conocimientos en cualquier situación para resolver conflictos, problemas e

interrogantes en el aula.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |
|        | Casi siempre | 18         | 22,5       | 22,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 4          | 5,0        | 5,0               | 92,5                 |
|        | Casi nunca   | 4          | 5,0        | 5,0               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |

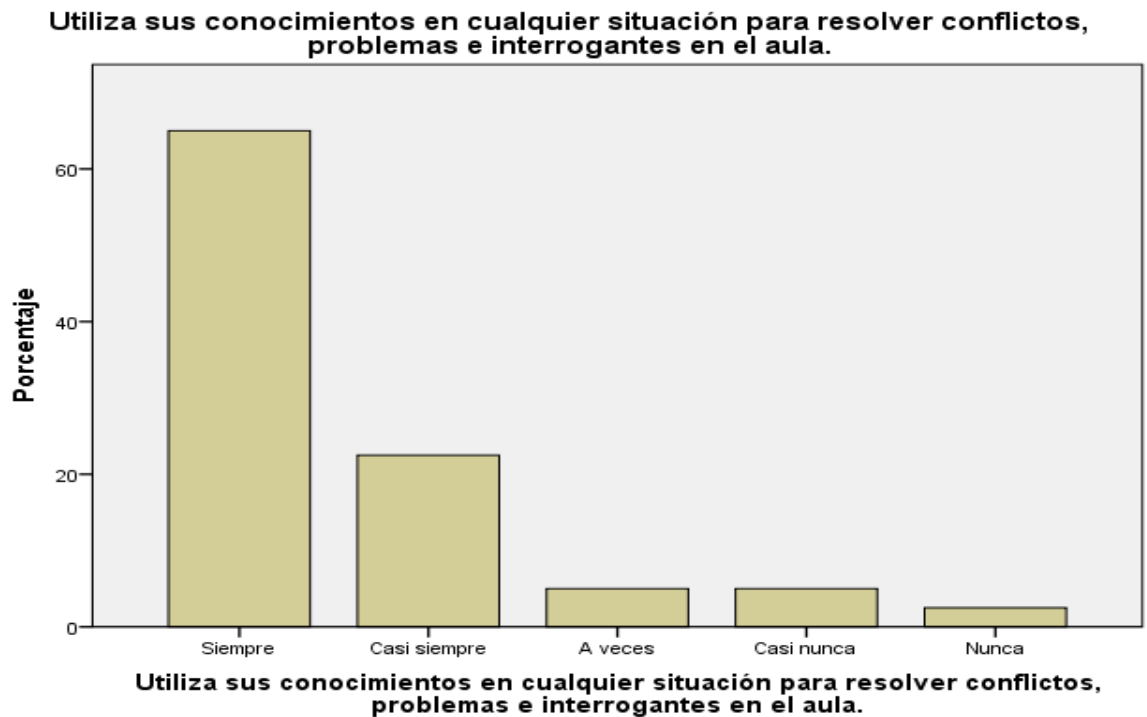


Figura 9: Utiliza sus conocimientos en cualquier situación para resolver conflictos, problemas e interrogantes en el aula.

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre utilizan sus conocimientos en cualquier situación para resolver conflictos, problemas e interrogantes en el aula; el 22,5% casi siempre utilizan sus conocimientos en cualquier situación para resolver conflictos, problemas e interrogantes en el aula, el 5,0% a veces utilizan sus conocimientos en cualquier situación para resolver conflictos, problemas e interrogantes en el aula, el 5,0% casi nunca utilizan sus conocimientos en cualquier situación para resolver conflictos, problemas e interrogantes en el aula y el 2,5% nunca utilizan sus conocimientos en cualquier situación para resolver conflictos, problemas e interrogantes en el aula.

**Tabla 10**

Respeto las opiniones que realizan sus compañeros sobre un tema.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |
|        | Casi siempre | 18         | 22,5       | 22,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
|        | Total        | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



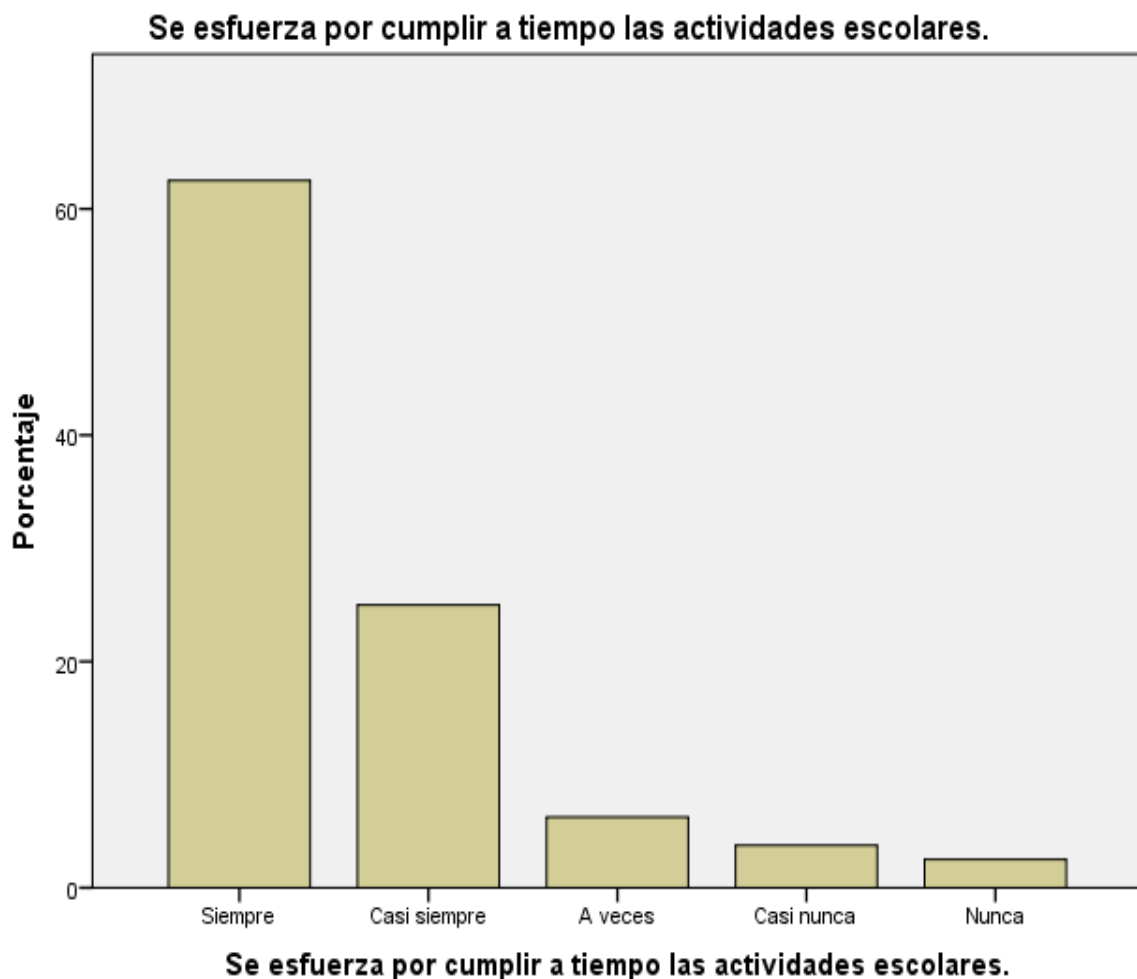
*Figura 10: Respetar las opiniones que realizan sus compañeros sobre un tema.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre respetan las opiniones que realizan sus compañeros sobre un tema; el 22,5% casi siempre respetan las opiniones que realizan sus compañeros sobre un tema, el 6,3% a veces respetan las opiniones que realizan sus compañeros sobre un tema, el 3,8% casi nunca respetan las opiniones que realizan sus compañeros sobre un tema y el 2,5% nunca respetan las opiniones que realizan sus compañeros sobre un tema.

#### **Tabla 11**

Se esfuerza por cumplir a tiempo las actividades escolares.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
|        | Total        | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 11: Se esfuerza por cumplir a tiempo las actividades escolares.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre se esfuerzan por cumplir a tiempo las actividades escolares; el 25,0% casi siempre se esfuerzan por cumplir a tiempo las actividades escolares, el 6,3% a veces se esfuerzan por cumplir a tiempo las actividades escolares, el 3,8% casi nunca se esfuerzan por cumplir a tiempo las actividades escolares y el 2,5% nunca se esfuerzan por cumplir a tiempo las actividades escolares.

**Tabla 12**

Se disculpa cuando comete un acto indisciplinado.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 50         | 62,5       | 62,5              | 62,5                 |
|        | Casi siempre | 20         | 25,0       | 25,0              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |

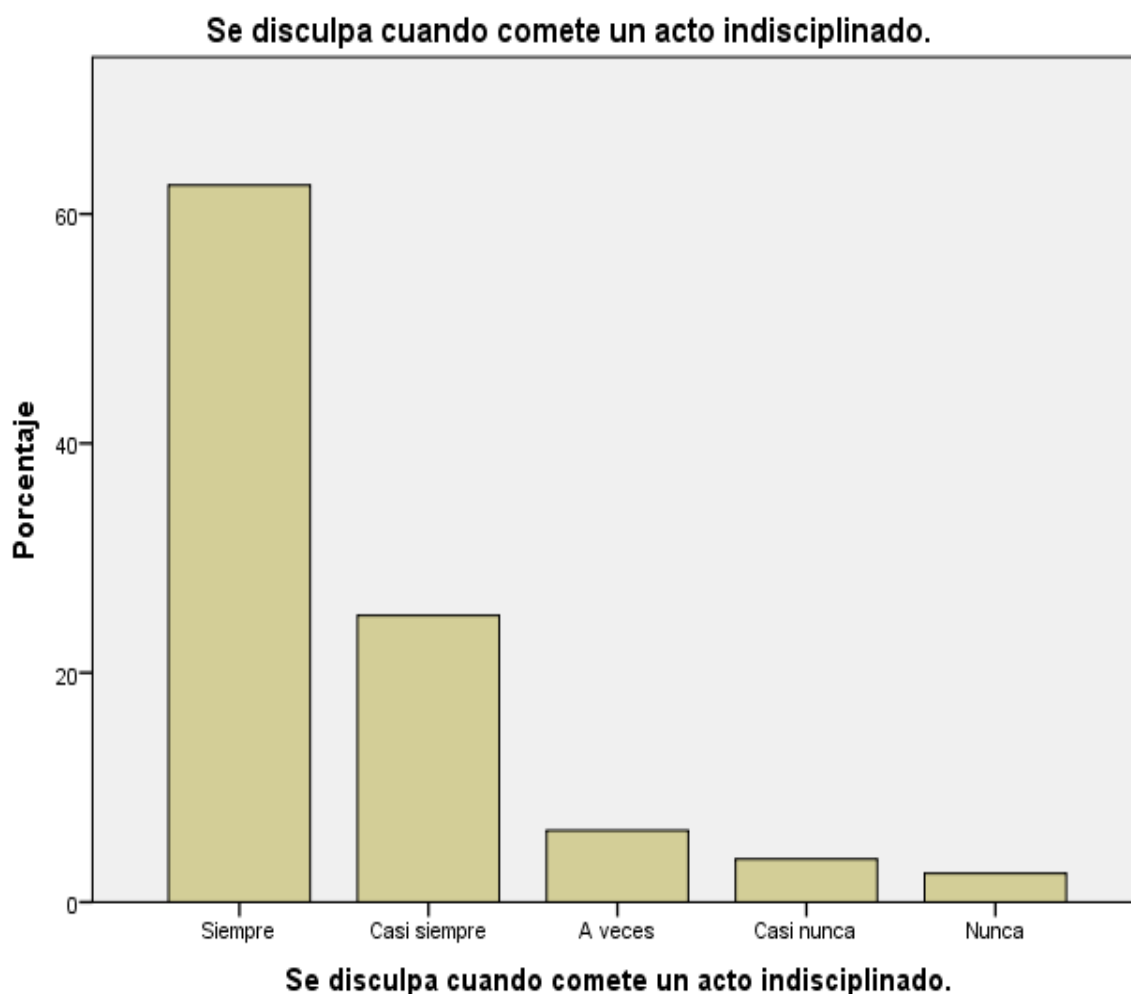


Figura 12: Se disculpa cuando comete un acto indisciplinado.

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre se disculpan cuando cometen un acto indisciplinado; el 25,0% casi siempre se disculpan cuando cometen un acto indisciplinado, el 6,3% a veces se disculpan cuando cometen un acto indisciplinado, el 3,8% casi nunca se disculpan cuando cometen un acto indisciplinado y el 2,5% nunca se disculpan cuando cometen un acto indisciplinado.

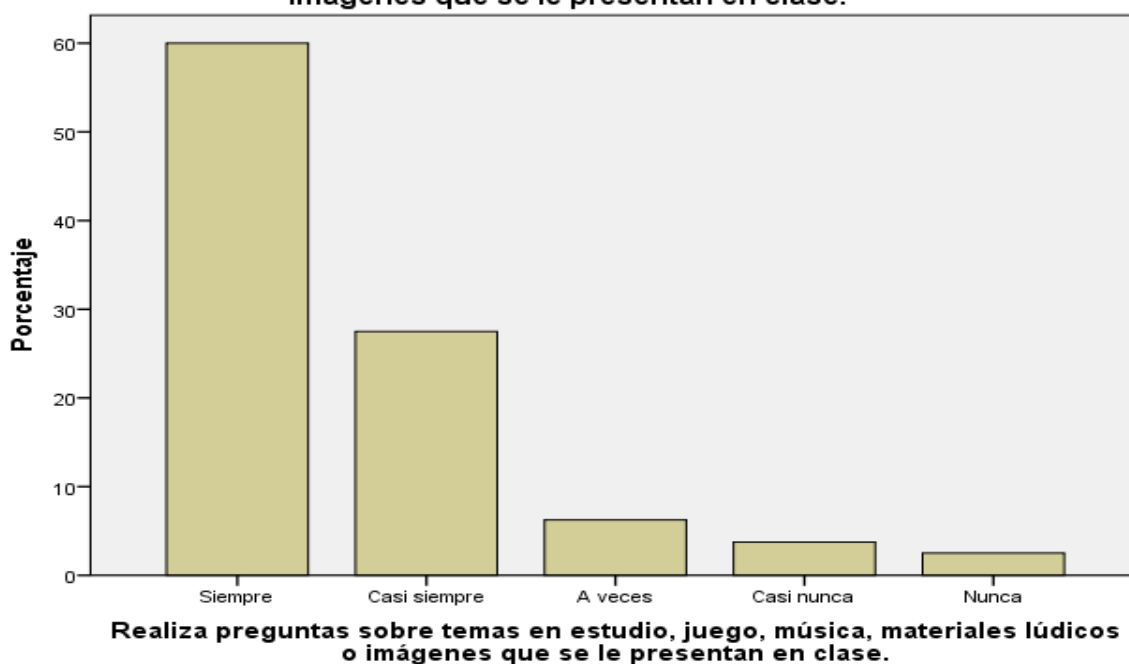
**Tabla 13**

Realiza preguntas sobre temas en estudio, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que

se le presentan en clase.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |

**Realiza preguntas sobre temas en estudio, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le presentan en clase.**



*Figura 13: Realiza preguntas sobre temas en estudio, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le presentan en clase.*

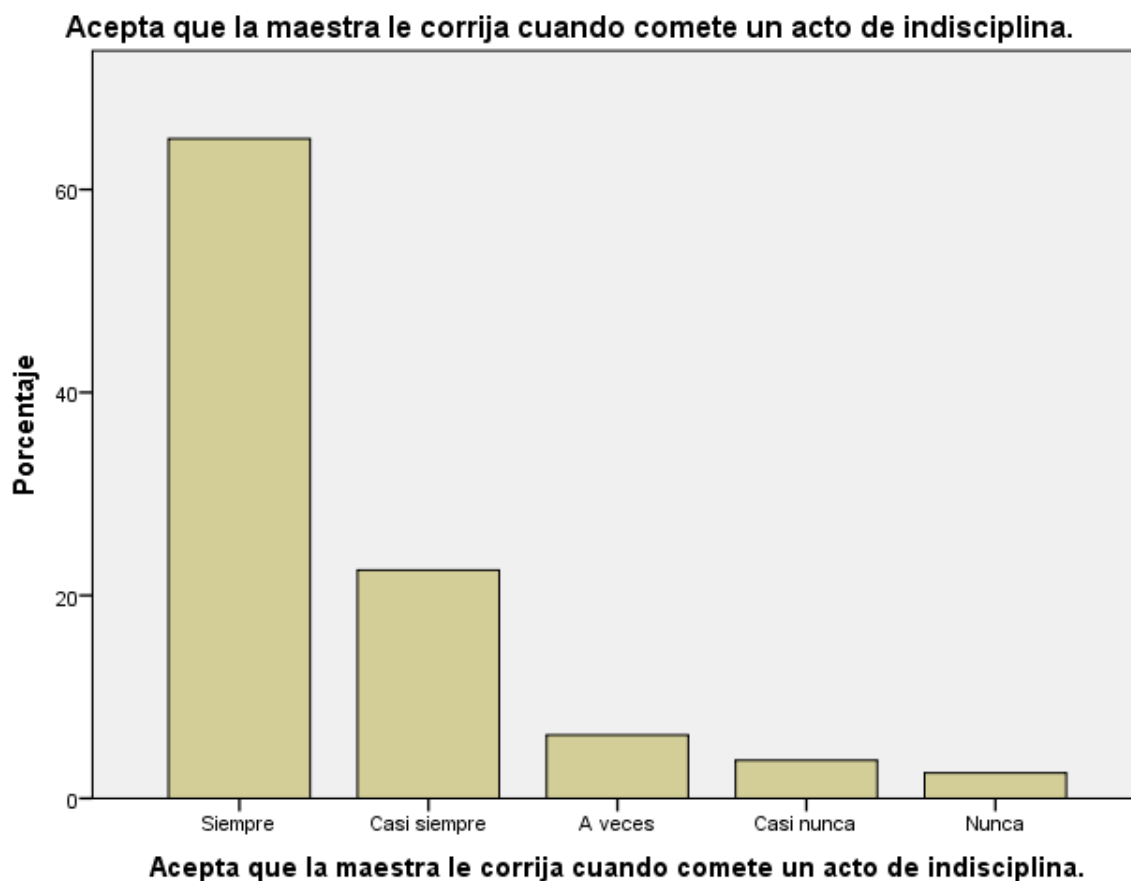
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre realizan preguntas sobre temas en estudio, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le presentan en clase; el 27,5% casi siempre realizan preguntas sobre temas en estudio, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le presentan en clase, el 6,3% a veces realizan preguntas sobre temas en estudio, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le presentan en clase, el 3,8% casi nunca realizan preguntas sobre temas en estudio, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le presentan en clase y el 2,5% nunca realizan preguntas sobre temas en estudio, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le presentan en clase.

**Tabla 14**

Acepta que la maestra le corrija cuando comete un acto de indisciplina.



|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 52         | 65,0       | 65,0              | 65,0                 |
|        | Casi siempre | 18         | 22,5       | 22,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |



*Figura 14: Acepta que la maestra le corrija cuando comete un acto de indisciplina.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre aceptan que la maestra les corrija cuando cometen un acto de indisciplina; el 22,5% casi siempre aceptan que la maestra les corrija cuando cometen un acto de indisciplina, el 6,3% a veces aceptan que la maestra les corrija cuando cometen un acto de indisciplina, el 3,8% casi nunca aceptan que la maestra les corrija cuando cometen un acto de indisciplina y el 2,5% nunca aceptan que la maestra les corrija cuando cometen un acto de indisciplina.

#### **Tabla 15**

Realiza comentarios sobre la participación o actos de indisciplina que han realizado sus compañeros.

|        |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre      | 48         | 60,0       | 60,0              | 60,0                 |
|        | Casi siempre | 22         | 27,5       | 27,5              | 87,5                 |
|        | A veces      | 5          | 6,3        | 6,3               | 93,8                 |
|        | Casi nunca   | 3          | 3,8        | 3,8               | 97,5                 |
|        | Nunca        | 2          | 2,5        | 2,5               | 100,0                |
| Total  |              | 80         | 100,0      | 100,0             |                      |

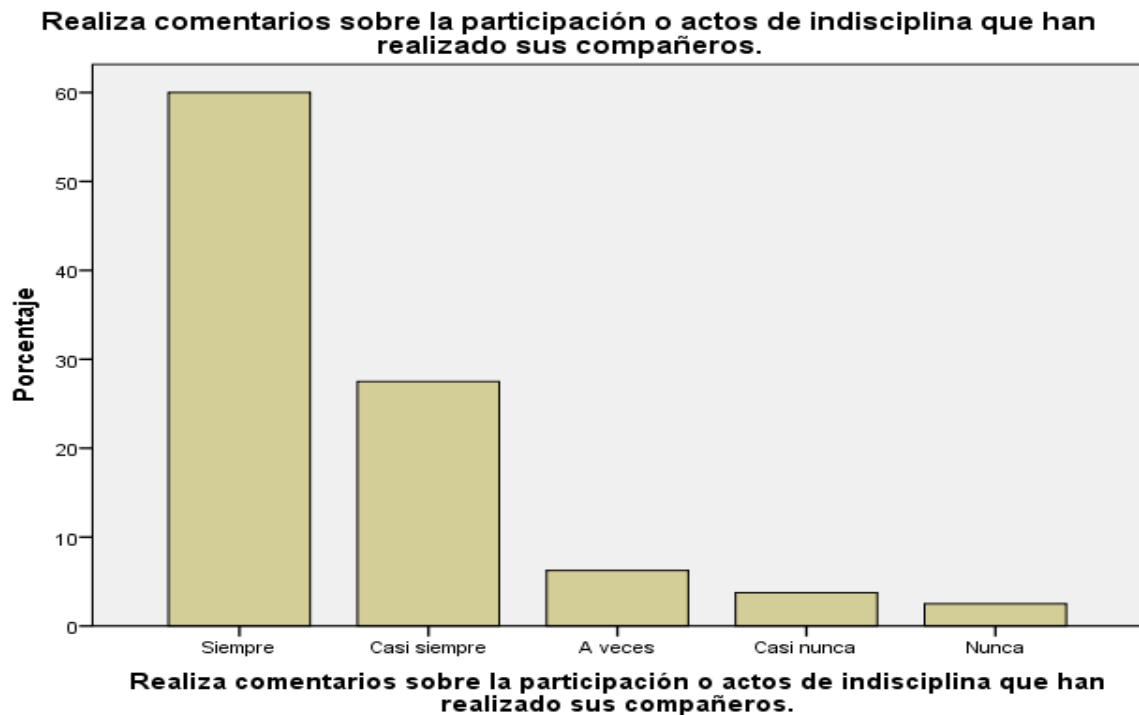


Figura 15: Realiza comentarios sobre la participación o actos de indisciplina que han realizado sus compañeros.

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre realizan comentarios sobre la participación o actos de indisciplina que han realizado sus compañeros; el 27,5% casi siempre realizan comentarios sobre la participación o actos de indisciplina que han realizado sus compañeros, el 6,3% a veces realizan comentarios sobre la participación o actos de indisciplina que han realizado sus compañeros, el 3,8% casi nunca realizan comentarios sobre la participación o actos de indisciplina que han realizado sus compañeros y el 2,5% nunca realizan comentarios sobre la participación o actos de indisciplina que han realizado sus compañeros.

## 4.2 Contrastación de hipótesis

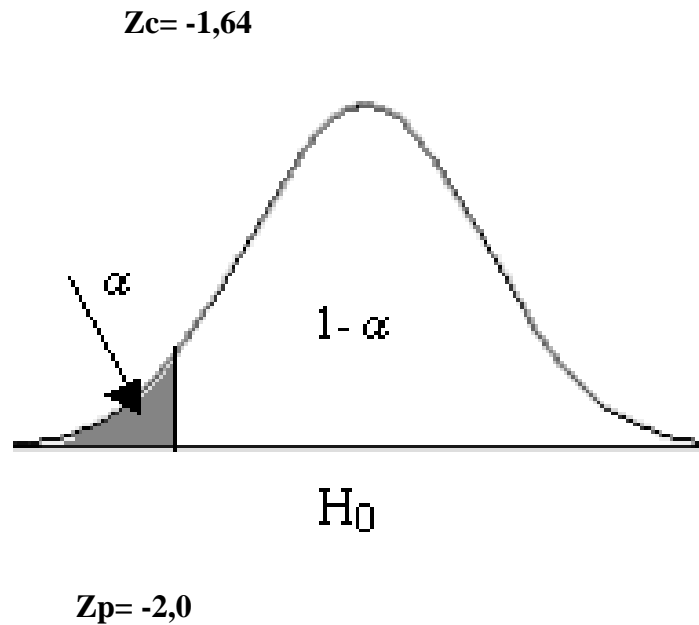
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>:** El cuento como estrategia lúdica no influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

**H<sub>1</sub>:** El cuento como estrategia lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

**Paso 2:**  $\alpha=5\%$

**Paso 3:**



**Paso 4:**

Decisión: Se rechaza  $H_0$

Conclusión: Se pudo comprobar que el cuento como estrategia lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN**

#### **5.1 Discusión de resultados**

En base a los datos obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; el cuento como estrategia lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Toaquiza (2020), quien en su estudio concluyo que: la estrategia de enseñanza de la creación de historias y la estrategia de juego en la estrategia de aprendizaje son limitadas, y el uso de la habilidad de la historia tanto en la teoría como en la práctica de la creación de historias es muy poco, porque su uso es 61 o varias veces. En definitiva, la falta de aportación de la estrategia cómica en la elaboración del relato. También guardan relación con el estudio de Hernández & Bent (2018), quien llego a la conclusión que: Integrar el uso de cuentos en los programas de instrucción para fomentar las habilidades de lectura y escritura, fomentar la importancia de la comunicación humana, la enseñanza, el aprendizaje y la creación de entornos naturales, el manejo del conocimiento y las reglas gramaticales .que no se limitan a las unidades lingüísticas, y aprender a seguir las reglas de uso combinando valores, habilidades y actitudes en el desempeño de las actividades.

Pero en lo que concierne a los estudios de Quiroz (2019), así como de Aguinaga (2021) concluyeron que: Se utilizó una herramienta de evaluación para identificar el cuento como estrategia de aprendizaje y se demostró que no podían desarrollar competencias de recomendación porque no implementaban el cuento como estrategia de aprendizaje. Además, es posible ver cómo aprenden los niños y observar que el 61% de los niños obtienen una calificación de C (Logro en inicio); el 31% recibió una B (Logro en proceso); 8% obtuvo una A (calificación esperada).

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **6.1 Conclusiones**

Se comprobó que el cuento como estrategia lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que da rienda suelta a la imaginación de los estudiantes, volcando sus conocimientos en sus propias interpretaciones al hacer comparaciones con el mundo y sus vidas, al traerles lo que escuchan en la vida cotidiana. Es a partir de estas historias que los niños se encuentran entre la realidad y la fantasía, disfrutando de ambas y fomentando el desarrollo de la imaginación y creatividad.

Los cuentos mágicos influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que dan paso a la imaginación, pueden asociarse a cualquier relato extraordinario, diferente, insólito haciendo siempre que los niños se identifiquen con ellos o busquen ser como ellos.

Los cuentos fantásticos influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, mezclando elementos de lo real y lo irreal, que pretende crear incertidumbre en el lector interviniendo entre interpretaciones naturales y sobrenaturales.

Los cuentos tradicionales o populares influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que muchas veces contienen valores, costumbres y tradiciones populares. Además, transmiten tradiciones orales o cantadas de generación en generación, entre ellas se encuentran leyendas, las fábulas, cuentos de hadas, etc.

#### **6.2 Recomendaciones**

Desarrollar nuevas investigaciones destinadas a permitir el análisis de los procesos mediante los cuales los docentes aplican los cuentos en la práctica educativa

con el fin de realizar recomendaciones innovadoras que beneficien el aprendizaje de los niños en esta etapa infantil.

Brinda capacitación a docentes de educación primaria para abordar temas relacionados con la literatura infantil y juvenil y su didáctica.

Desarrollar propuestas innovadoras en la educación inicial como pilar de partida para la formación integral de los estudiantes, que incluye utilizar los mitos y leyendas de las culturas afrodescendientes para promover el valor de la diversidad en sus culturas y sus raíces ancestrales.

Se recomienda a los maestros que nunca supongan que, debido a su experiencia laboral y a sus propias experiencias en la infancia, las mismas estrategias seguirán funcionando de la misma manera para todos los estudiantes, por lo que deben buscar información sobre estrategias, métodos y técnicas que se pueden utilizar, aplicar o complementar las técnicas de esta propuesta para optimizar los recursos del relato.

Se recomienda a los docentes que apliquen esta visión del aprendizaje generado por cuentos, que no ignoren que el cuento no debe ser instrumentalizado ya que siempre es entretenido, debe combinarse con interés y motivación para que sea entretenido, pero proporcione aprendizaje, procedimientos y actitudes.

## REFERENCIAS

### 7.1 Fuentes documentales

- Aguinaga, N. (2021). *Programa de cuentos como estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el aprendizaje en niños de Zona Rural desde la Pedagogía Waldorf*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Bermejo, B. (2014). *Los cuentos infantiles: Un enfoque intercultural (Tesis)*. Universidad de Valladolid, España.
- Bocanegra, K. (2019). *El cuento como estrategia didáctica y la redacción del ensayo argumentativo caso de estudio: Estudiantes del curso multifacultativo de psicología general de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, 2019-II*. Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego.
- Bruder, M. (2000). *El cuento y los afectos: Los afectos no son cuento*. Buenos Aires Argentina: Galerna.
- Bryant, S. (1995). *El arte de contar cuentos*. BIBLARIA, S.C.C.L.
- Cabrales, K., & Ramírez, E. (2020). *La lúdica como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes del grado segundo de primaria de la Institución Educativa San Andrés de Palomo del Municipio de Galeras (Sucre)*. Colombia: Universidad Santo Tomás.
- Calderón, L., & Ypanaqué, Y. (2017). *El cuento como estrategia didáctica para el desarrollo de la comunicación en los niños y niñas de 05 años del aula Joyita de Alegría de la Institución Educativa N°16192 - 5 de Junio*. Bagua: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama.
- Condori, J., & Morales, C. (2015). *Cuentos Infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del pronoei mi Nido Azul del distrito de San Juan de Lurigancho*. Lima: Universidad Nacional de Educación.
- Coon, E. (2001). *El aprendizaje desde la psicología, un espacio para tu reflexión*. Ciudad de México D.F.: Esfinge.
- Crisólogo, A. (2000). *Tecnología Educativa*. Lima: Gutemberg.
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena*. Colombia: Fundación Universitaria los libertadores.
- Feldman, R. (2005). *Psicología con aplicaciones en países de habla hispana*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Gallego, J. (2003). *Enciclopedia de educación infantil*. España: Aljibe.
- Gamarra, E., & Gamarra, A. (2015). *El cuento como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 7086 Santiago de Surco, 2011*. Lima: Universidad César Vallejo.

- Garza, R., & Leventhal, S. (2002). *Aprender cómo aprender*. México D.F.: Trillas.
- Hernández, A., & Bent, E. (2018). *El cuento infantil como estrategia pedagógica en la enseñanza y comprensión de la lectura y escritura*. San Andrés Isla: Universidad de la Costa CUC.
- Hildebrand, V. (1990). *Educación Infantil: Jardín de niños y pre-primaria*. México: Limusa.
- Jolibert, J. (1997). *Aprender a formar niños lectores y escritores*. Santiago de Chile: Dolmen.
- Lizarraga, V. (2000). *Estrategias de aprendizaje*. Arequipa: PUCP.
- Manterola, M. (2006). *Enseñar para la comprensión profunda: diseño y contratación de un modelo centrado en el aprendizaje y el pensamiento*. Santiago de Chile: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Meves, C. (2005). *Los Cuentos en la Educación de los Niños*. México: Sal Terrae.
- Morales, E., García, F., Campos, R., & Astroza, C. (2013). Desarrollo de competencias a través de objetos de aprendizaje. *RED. Revista de Educación a Distancia*, núm. 36, 1-19.
- Piaget, J. (1987). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. España: Paidós.
- Polo, J. (2020). *El cuento como estrategia lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en niños de 3 a 5 años de 3 Instituciones Privadas de Bucaramanga*. Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Quiroz, C. (2019). *El cuento como estrategia didáctica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 216 Manuelita Rosell de Pinillos Huanchaco 2017*. Trujillo: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Rojas, J. (2001). *Psicología del niño*. Medellín-Colombia: San Antonio.
- Suárez, R. (2009). *La Educación, teorías educativas, estrategias de enseñanza aprendizaje*. México: Trillas.
- Toaquiza, M. (2020). *Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- UNICEF. (2018 ). *Cuento contigo. Emombe 'umína Chéve. Guía para promover la lectura de cuentos en la infancia*. Paraguay.
- Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *Education in the Knowledge Society*, vol. 16, núm. 1, 69-102.

## 7.2 Fuentes bibliográficas

- Aguinaga, N. (2021). *Programa de cuentos como estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el aprendizaje en niños de Zona Rural desde la Pedagogía Waldorf*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.



- Bermejo, B. (2014). *Los cuentos infantiles: Un enfoque intercultural (Tesis)*. Universidad de Valladolid, España.
- Bocanegra, K. (2019). *El cuento como estrategia didáctica y la redacción del ensayo argumentativo caso de estudio: Estudiantes del curso multifacultativo de psicología general de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, 2019-II*. Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego.
- Bruder, M. (2000). *El cuento y los afectos: Los afectos no son cuento*. Buenos Aires Argentina: Galerna.
- Bryant, S. (1995). *El arte de contar cuentos*. BIBLARIA, S.C.C.L.
- Cabrales, K., & Ramírez, E. (2020). *La lúdica como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes del grado segundo de primaria de la Institución Educativa San Andrés de Palomo del Municipio de Galeras (Sucre)*. Colombia: Universidad Santo Tomás.
- Calderón, L., & Ypanaqué, Y. (2017). *El cuento como estrategia didáctica para el desarrollo de la comunicación en los niños y niñas de 05 años del aula Joyita de Alegría de la Institución Educativa N°16192 - 5 de Junio*. Bagua: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama.
- Condori, J., & Morales, C. (2015). *Cuentos Infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del pronoei mi Nido Azul del distrito de San Juan de Lurigancho*. Lima: Universidad Nacional de Educación.
- Coon, E. (2001). *El aprendizaje desde la psicología, un espacio para tu reflexión*. Ciudad de México D.F.: Esfinge.
- Crisólogo, A. (2000). *Tecnología Educativa*. Lima: Gutemberg.
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena*. Colombia: Fundación Universitaria los libertadores.
- Feldman, R. (2005). *Psicología con aplicaciones en países de habla hispana*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Gallego, J. (2003). *Enciclopedia de educación infantil*. España: Aljibe.
- Gamarra, E., & Gamarra, A. (2015). *El cuento como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E N° 7086 Santiago de Surco, 2011*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Garza, R., & Leventhal, S. (2002). *Aprender cómo aprender*. México D.F.: Trillas.
- Hernández, A., & Bent, E. (2018). *El cuento infantil como estrategia pedagógica en la enseñanza y comprensión de la lectura y escritura*. San Andrés Isla: Universidad de la Costa CUC.

- Hildebrand, V. (1990). *Educación Infantil: Jardín de niños y pre-primaria*. México: Limusa.
- Jolibert, J. (1997). *Aprender a formar niños lectores y escritores*. Santiago de Chile: Dolmen.
- Lizarraga, V. (2000). *Estrategias de aprendizaje*. Arequipa: PUCP.
- Manterola, M. (2006). *Enseñar para la comprensión profunda: diseño y contratación de un modelo centrado en el aprendizaje y el pensamiento*. Santiago de Chile: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Meves, C. (2005). *Los Cuentos en la Educación de los Niños*. México: Sal Terrae.
- Morales, E., García, F., Campos, R., & Astroza, C. (2013). Desarrollo de competencias a través de objetos de aprendizaje. *RED. Revista de Educación a Distancia*, núm. 36, 1-19.
- Piaget, J. (1987). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. España: Paidós.
- Polo, J. (2020). *El cuento como estrategia lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en niños de 3 a 5 años de 3 Instituciones Privadas de Bucaramanga*. Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Quiroz, C. (2019). *El cuento como estrategia didáctica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 216 Manuelita Rosell de Pinillos Huanchaco 2017*. Trujillo: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Rojas, J. (2001). *Psicología del niño*. Medellín-Colombia: San Antonio.
- Suárez, R. (2009). *La Educación, teorías educativas, estrategias de enseñanza aprendizaje*. México: Trillas.
- Toaquiza, M. (2020). *Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- UNICEF. (2018 ). *Cuento contigo. Emombe'umína Chéve. Guía para promover la lectura de cuentos en la infancia*. Paraguay.
- Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *Education in the Knowledge Society*, vol. 16, núm. 1, 69-102.

## **ANEXOS**

**Anexo 1:** Lista de cotejo para los niños de 5 años



**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Instrucciones:** mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada estudiante presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

| 1     | 2          | 3       | 4            | 5       |
|-------|------------|---------|--------------|---------|
| NUNCA | CASI NUNCA | A VECES | CASI SIEMPRE | SIEMPRE |

| N° | ITEMS   | SIEMPRE | CASI SIEMPRE | A VECES | CASI NUNCA | NUNCA |
|----|---|---------|--------------|---------|------------|-------|
|    | <b>CUENTOS POPULARES</b>  |         |              |         |            |       |
| 1  | Cuenta historias importantes de su localidad                    |         |              |         |            |       |
| 2  | Emplea materiales didácticos para narrar cuentos populares      |         |              |         |            |       |
| 3  | Crea historias con relatos anónimos                             |         |              |         |            |       |
| 4  | Cuenta gráficamente una historia sobre su localidad             |         |              |         |            |       |
| 5  | Inventa historias que promuevan la cultura y la tradición       |         |              |         |            |       |
| 6  | Narra sobre las tradiciones de su ciudad                        |         |              |         |            |       |
|    | <b>CUENTOS FANTÁSTICOS</b>                                      |         |              |         |            |       |
| 7  | Crea historias reales y ficticios al mismo tiempo               |         |              |         |            |       |
| 8  | Narra cuentos fantásticos con un lenguaje fluido                |         |              |         |            |       |
| 9  | Cuenta historias fantásticas utilizando diversos tipos de voces |         |              |         |            |       |
| 10 | Muestra con emoción algún personaje del cuento que le gusta     |         |              |         |            |       |
| 11 | Reconoce los personajes del cuento mediante la narración        |         |              |         |            |       |
| 12 | Crea personajes misteriosos para cambiar el final del cuento    |         |              |         |            |       |

|           |  |  |  |  |  |  |
|-----------|--|--|--|--|--|--|
| <b>13</b> | Se emociona cuando lee cuentos fantásticos                         |  |  |  |  |  |
|           | <b>CUENTOS TRADICIONALES O POPULARES</b>                           |  |  |  |  |  |
| <b>14</b> | Cuenta historias que le ocurrió como una experiencia               |  |  |  |  |  |
| <b>15</b> | Relata cuentos imitados  |  |  |  |  |  |
| <b>16</b> | Emplea materiales como medio para emitir sus ideas                 |  |  |  |  |  |
| <b>17</b> | Cuenta historia que escuchó en su localidad                        |  |  |  |  |  |
| <b>18</b> | Comprende el mensaje de las historias reales                       |  |  |  |  |  |
| <b>19</b> | Identifica personajes a través de la narración de historias reales |  |  |  |  |  |
| <b>20</b> | Cuenta historias sobre lo que le pasó durante un viaje             |  |  |  |  |  |

**Anexo 2:** Lista de cotejo para los niños de 5 años



**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Instrucciones:** mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada estudiante presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

| N° | ITEMS  | SIEMPRE | CASI SIEMPRE | A VECES | CASI NUNCA | NUNCA |
|----|--|---------|--------------|---------|------------|-------|
|    | <b>Aprendizaje conceptual</b>  |         |              |         |            |       |
| 1  | Observa con determinación las imágenes y objetos que la maestra utiliza en clase                                   |         |              |         |            |       |
| 2  | Identifica los conceptos que la maestra brinda en clase  |         |              |         |            |       |
| 3  | Expone fácilmente los conceptos o hechos presentados por la maestra en clase                                       |         |              |         |            |       |
| 4  | Clasifica los sucesos, imágenes u objetos que emplea en clase  |         |              |         |            |       |
| 5  | Distingue las peculiaridades de los objetos, hechos o imágenes proporcionadas por la maestra en clase              |         |              |         |            |       |
|    | <b>Aprendizaje procedimental</b>   |         |              |         |            |       |
| 6  | Sigue las instrucciones indicadas por la maestra para participar en el juego o para elaborar materiales educativos |         |              |         |            |       |
| 7  | Toma medidas que considere necesarias para resolver el problema, asunto o tarea                                    |         |              |         |            |       |
| 8  | Crea sus propias reglas para jugar o crear materiales didácticos   |         |              |         |            |       |
| 9  | Utiliza sus conocimientos en cualquier situación para resolver conflictos, problemas e interrogantes en el aula    |         |              |         |            |       |
|    | <b>Aprendizaje actitudinal</b>   |         |              |         |            |       |
| 10 | Respeto las opiniones que realizan sus compañeros sobre un tema  |         |              |         |            |       |
| 11 | Se esfuerza por cumplir a tiempo las actividades escolares   |         |              |         |            |       |

|           |   |  |  |  |  |  |
|-----------|---|--|--|--|--|--|
| <b>12</b> | Se disculpa cuando comete un acto indisciplinado  |  |  |  |  |  |
| <b>13</b> | Realiza preguntas sobre temas en estudio, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le presentan en clase |  |  |  |  |  |
| <b>14</b> | Acepta que la maestra le corrija cuando comete un acto de indisciplina  |  |  |  |  |  |
| <b>15</b> | Realiza comentarios sobre la participación o actos de indisciplina que han realizado sus compañeros                 |  |  |  |  |  |

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

| <b>Título:</b> Cuento como estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.   |   |   |  |  |
|---|---|---|--|--|
| <b>PROBLEMA</b>   | <b>OBJETIVO</b>   | <b>MARCO TEÓRICO</b>  | <b>HIPÓTESIS</b>   | <b>METODOLOGÍA</b>   |
| <p><b>Problema general</b><br/>¿De manera influye el cuento como estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye los cuentos mágicos en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?</li> <li>• ¿Cómo influye los cuentos fantásticos en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho,</li> </ul> | <p><b>Objetivo general</b><br/>Determinar la influencia que ejerce el cuento como estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce los cuentos mágicos en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> <li>• Determinar la influencia que ejerce los cuentos fantásticos en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho,</li> </ul> | <p><b>El cuento como estrategia lúdica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición del cuento</li> <li>- Importancia de la lectura del cuento</li> <li>- Instrumentos del cuento</li> <li>- Condiciones del cuento</li> <li>- Consideraciones para contar cuentos</li> <li>- Beneficios del cuento</li> <li>- Utilidad de los cuentos</li> <li>- Dimensiones del cuento</li> <li>- Etapas de la interpretación de cuentos</li> </ul> <p><b>Aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición de aprendizaje</li> <li>- Características del aprendizaje</li> </ul> | <p><b>Hipótesis general</b><br/>El cuento como estrategia lúdica influye significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los cuentos mágicos influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> <li>• Los cuentos fantásticos influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho,</li> </ul> | <p><b>Diseño metodológico</b><br/>Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.</p> <p><b>Población</b><br/>La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho, matriculados en año escolar 2021, los mismos que son 100.</p> <p><b>Muestra</b><br/>A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p><b>Técnicas de recolección de datos</b><br/>Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación y para la</p> |



|  |   |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
| <p>durante el año escolar 2021?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye los cuentos tradicionales o populares en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?</li> </ul> | <p>durante el año escolar 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce los cuentos tradicionales o populares en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fases del aprendizaje</li> <li>- Etapas del proceso de aprendizaje</li> <li>- Factores determinantes del Aprendizaje</li> <li>- Clases de aprendizaje</li> <li>- Dimensiones del aprendizaje</li> <li>- Tipos de aprendizaje</li> </ul> | <p>durante el año escolar 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los cuentos tradicionales o populares influyen significativamente en el aprendizaje de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> </ul> | <p>recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con los docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto. Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre el cuento como estrategia lúdica y el aprendizaje de los niños de 5 años, que consta de 20 ítems para la primera variable y 15 ítems para la segunda variable de alternativas ordinales, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.</p> <p><b>Técnicas para el procesamiento de la información</b></p> <p>Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.</p> |
|--|---|--|--|--|

---

**Dra. CARMEN FLOR PADILLA HUARAC**  
**ASESOR**

---

**M(o). ROBERTO CARLOS LOZA LANDA**  
**PRESIDENTE**

---

**M(a). SILVIA CRISTINA TORRES GUIZADO**  
**SECRETARIO**

---

**M(a). TANIA ZAYDA CUELLAR CAMARENA**  
**VOCAL**