



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE  
COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 290  
LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
INICIAL**

**AUTOR**

**NAVARRO ACOSTA, NANCY LUZ  
ORCID:0000-0002-2951-7957**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO  
ORCID:0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE-PERÚ  
2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0136-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **16:30** horas del día **22** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA** Presidente  
**FLORES ARONI BERTHA JUANA** Miembro  
**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Miembro  
**Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024**

**Presentada Por :**  
(1807191021) **NAVARRO ACOSTA NANCY LUZ**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA**  
Presidente

**FLORES ARONI BERTHA JUANA**  
Miembro

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Miembro

**Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024 Del (de la) estudiante NAVARRO ACOSTA NANCY LUZ, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 18% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 18 de Setiembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

### **Dedicatoria**

Dedico este trabajo de tesis a mis padres Carlos Navarro Guerra y Nancy acosta Pérez por el apoyo incondicional.

A mi familia, a mi esposo Ever Caicedo Dávila, que está a mi lado brindándome su apoyo incondicional y económica y poder llegar a ser una profesional, a mis hijos, Julio, Ever, Lariza, Nancy, y a mis hermanos porque son la fuerza y el motivo para seguir superándome y agradecerles por el apoyo que siempre me brindaron día a día.

## **Agradecimiento**

En primer lugar, a mi padre celestial, por cuidarme, guiarme y protegerme en cada momento.

Un agradecimiento a los maestros y maestras por sus consejos, sus enseñanzas y paciencia. A mi asesor que día a día me brinda su apoyo y conocimiento. A la directora, docente, padres de familia y a los estudiantes de la I.E.I N° 290 la casita del saber, Pucallpa. Por haberme brindado todas las facilidades pertinentes para llevar a cabo la elaboración de mi trabajo de investigación.

## Índice

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento .....	V
Índice .....	VI
Índice de tablas .....	VIII
Índice de figuras .....	IX
Resumen .....	X
Abstract.....	XI
I.Planteamiento del problema.....	1
1.1.1 Objetivo general .....	3
1.1.2 Objetivos específicos:.....	4
II. Marco teórico .....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.1.1. A nivel internacional.....	5
2.1.2. A nivel nacional.....	5
2.1.3. A nivel regional y local.....	7
2.2.1.1 Definición .....	10
2.2.1.2 El juego.....	11
2.2.1.3 Teoría del juego .....	11
2.2.1.4 Teoría del preejercicio .....	11
2.2.1.5 Teoría de la relajación .....	13
2.2.1.6 Teorías del excedente energético.....	13
2.2.1.7 Características del juego tradicional .....	13
2.2.1.8 La importancia de enseñar los juegos tradicionales.....	14
2.2.1.9 Los Juegos tradicionales como estrategia.....	15
2.2.1.10 Beneficios de los juegos .....	15
2.2.1.12 La importancia del juego en el progreso de aprendizaje infantil .....	17
2.2.1.13 El juego como recurso pedagógico.....	18
2.2.1.14 Dimensiones de los juegos tradicionales .....	18
2.2.2 Aprendizaje en el área de comunicación .....	19
2.2.2.1 Definición .....	19
2.2.2.2 Características del aprendizaje .....	20
2.2.2.3 Importancia del aprendizaje en el área de comunicación .....	20
2.2.2.4 Dimensiones del aprendizaje en el área de comunicación.....	20
2.2.2.5 Expresión y comprensión oral .....	21
2.2.2.6 Comprensión de textos .....	21

2.2.2.7 Producción de textos.....	21
2.3 Hipótesis .....	21
III. Metodología.....	22
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	22
3.2. Población y muestra.....	23
3.2.1 Población .....	23
3.2.2 Criterios de Inclusión y Exclusión.....	23
3.2.3 Muestra: .....	24
3.2.4. Técnica de muestreo .....	24
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	25
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información.....	25
3.5 Instrumentos de recolección de datos .....	25
Descripción del instrumento .....	25
3.6 Método de análisis de datos .....	26
3.7 Aspectos éticos .....	27
IV. Resultados .....	28
V. Discusión .....	34
VI Conclusión.....	37
VII Recomendaciones.....	38
Referencias bibliográficas .....	39
Anexos .....	45
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	45
Variables. Definición y operacionalización.....	46
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	47
Anexo 3 Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).....	48
Anexo 04 Consentimiento informado .....	56

## Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de la población.....	28
Tabla 2. Distribución de la muestra.....	29
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable.....	31
Tabla 4. Matriz de consistencia.....	34
Tabla 5. Nivel del logro del aprendizaje en el área de comunicación.....	36
Tabla 6. Resultados del nivel del logro del pre test en el área de comunicación... ..	37
Tabla 7. Distribución del logro obtenidos después de aplicar los talleres.....	38
Tabla 8. Nivel del aprendizaje en el área de comunicación a través del post test... ..	39
Tabla 9. Resultados de la prueba de normalidad de Shapiro Wilk.....	40
Tabla 10. Estadística de prueba de rangos de Wilcoxon.....	41

## **Índice de figuras**

Figura 1. Nivel del logro del aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años.....	36
Figura 2. Resultados del nivel del logro del pre test.....	37
Figura 3. Distribución del logro de los niños obtenidos luego de aplicar los talleres.....	38
Figura 4. Nivel del logro mediante el post test.....	39

## Resumen

Los Juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber Pucallpa,2024. Tiene como problemática identificar ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024? Es por ello, que se plantió el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años; empleando la metodología de investigación el tipo cuantitativo, diseño pre experimental. Teniendo como muestra a 20 niñas y niños, aplicando como técnica la ficha observación e instrumentos la lista de cotejo, el instrumento fue validados por 3 expertos. En los resultados obtenidos a través del pre test que el 90% de los niños de 5 años se sitúan en el nivel de alto y el 10% en el nivel medio. Después de haber aplicado los talleres de los cuales se puede observar en el post test, los resultados son el 80% se ubica en el nivel alto, el 20% se ubica en el nivel de medio, por lo que, en relación a la evaluación de Aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años, antes y después de haberse aplicado el juego tradicional. Finalmente se concluyó la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales, mejoran significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje, comunicación, juegos tradicionales

### **Abstract**

Traditional games in learning the area of communication in 5-year-old children at educational institution No. 290 La Casita del Saber Pucallpa, 2024. Its problem is to identify: What is the influence of traditional games on the learning of the area of communication in 5-year-old children at educational institution No. 290 La casita del saber Pucallpa, 2024? For this reason, the following general objective was established: Determine if traditional games improve learning in the area of communication in 5-year-old children; using quantitative research methodology, pre-experimental design. Taking 20 girls and boys as a sample, applying the observation sheet and checklist instruments as a technique, the instrument was validated by 3 experts. In the results obtained through the pre-test, 90% of 5-year-old children are at the high level and 10% at the medium level. After having applied the workshops, which can be seen in the post-test, the results are: 80% are located at the high level, 20% are located at the medium level, therefore, in relation to the evaluation of Learning in the area of communication in 5-year-old children, before and after applying the traditional game. Finally, the importance of the application of traditional games was concluded, they significantly improve the teaching-learning process.

Keywords: Learning, communication, traditional gam

## **I.Planteamiento del problema**

Para un fin educativo tan importante como es el desarrollo integral del niño, se presume que los juegos tradicionales pueden facilitar tanto el aprendizaje como el desarrollo. Como lo define.

Tipanluisa (2019) son aquellos que pertenecen a una región o país y que forman parte de la cultura, permitiendo a los niños socializar mientras se les educa sobre las raíces de su gente de una manera muy amena y recreativa.

Durante estos tiempos muchas actividades de aprendizaje quedan de lado, entre ellas los juegos tradicionales, que son muy importantes en el desarrollo de diversas habilidades del niño, como la confianza en sí mismo, la seguridad, la autoestima. Además, se nota que muchas personas no toman medidas para volver a la importancia de estos juegos tradicionales, por ello nace un estudio que produce información que permite conocer su importancia en el campo de la educación.

A nivel internacional, Caicedo (2021) en su tesis titulada Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa, tuvo como objetivo potenciar la expresión oral en niños de cinco años a través de un diseño pedagógico basado en juegos tradicionales, del Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa del municipio de Albania en el Departamento de La Guajira, subraya su importancia en la educación étnica, porque es en este momento cuando los niños aprenden, reconocen y controlan mejor las emociones. Por lo tanto, es de gran importancia implementar juegos tradicionales en los niños, ya que de esta manera conocen su cultura y los juegos que entretenían a sus abuelos y padres en sus momentos de tiempos libres.

A nivel Nacional, Huamán (2018) juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Mejorar el Desarrollo Psicomotriz en los Niños De 05 Años.Su objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari –2017.6, que, en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y el 21% se ubican en el nivel de proceso .Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel logro.

A nivel local, Fernández (2022) Juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años. En cuanto a los resultados podemos apreciar que en el pre test el 83% se encuentra en el nivel de inicio y solo el 17% ha logrado alcanzar el nivel de proceso, mientras que en el post test el 100% ha alcanzado el nivel de logro y luego de comparar se evidenció que 93% se encuentra en nivel de inicio mientras que el 7% se encuentra en proceso, por otro lado, luego del post test el 100% se encuentra en nivel de logro. Por lo que se concluye que el juego de roles permite que los niños y niñas puedan tener la oportunidad de representar roles contextuales de la vida cotidiana de tal manera le permita actuar y tomar decisiones con bastante libertad.

Es por eso que tuve la necesidad de aplicar dicha propuesta que son:

Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

Asimismo, Aplicar los juegos tradicionales como estrategia para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

Así mismo, Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber, Pucallpa-2024.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU 2016) nos menciona que: “el problema de los déficits de aprendizaje de la comunicación de los niños se da con mucha regularidad en las escuelas públicas, donde los profesores utilizan diversos modelos didácticos.” (p.56).

Permitiéndonos a los profesores reflexionar la importancia de la lectoescritura y de las capacidades comunicativas que son fundamentales en el aprendizaje de los niños por lo tanto tenemos que buscar diferentes estrategias para que nuestros niños aprendan de manera divertida por medio de juegos educativos demostrando así sus aprendizajes.

Es por eso que, La implementación de esta propuesta de investigación se basa en el comportamiento y actitudes de los estudiantes en edades tempranas, especialmente en el caso de este proyecto entre las edades de dos a seis años, basándose en el principio de que los niños tienen y pueden tener dentro y fuera de la institución educativa N° 290 la casita del saber Pucallpa, 2024

Teniendo en cuentas tres aspectos fundamentales:

En el aporte teórico: muestra la importancia de los juegos tradicionales desde su perspectiva; porque esta investigación me ayudará a adquirir los conocimientos necesarios para posteriormente desarrollar y utilizar los conceptos, principios y leyes de las teorías de las variables intervinientes antes mencionadas y así ser un aporte a futuras investigaciones para mejorar la comunicación a través de los juegos tradicionales.

En el aporte práctico: Con ayuda de los resultados obtenidos en el pretest, la implementación de los talleres y el pos test aplicado a los niños, se pudo evidenciar que los juegos tradicionales mejoran significativamente el aprendizaje y la concentración de los niños.

Es por ello en el marco metodológicos se consideró: el tipo cuantitativo, diseño pre experimental. Se utilizó como instrumentos la técnica de observación, la población muestral estuvo conformada por 20 niños de 5 años de la institución educativa N° 290 la casita del saber.

Teniendo en cuenta que; Esta propuesta surgió de la realización de la práctica docente del grupo de investigación, donde fue necesario implementar una propuesta basada en juegos tradicionales y aprendizajes en el ámbito de la comunicación de los niños de 5 años, y estas dos variables van unidas de la mano, para Contribuir a la mejora de las relaciones interpersonales y la comunicación entre los niños. Para esto es necesario incluir juegos tradicionales, debido a que estos juegos son muy divertidos y ameno para los niños, estos juegos se transmiten de generación en generación, por lo que las instituciones educativas no deben perder los hábitos de estos juegos, porque contribuyen al desarrollo físico. Hoy en día no se les da mucha importancia a estos juegos que facilitan el aprendizaje.

## **1. Enunciado del problema**

¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 ¿La casita del saber Pucallpa, 2024?

### **1.1 Objetivo de la investigación**

#### **1.1.1 Objetivo general**

Determinar si los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

### **1.1.2 Objetivos específicos:**

Identificar el nivel del aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños de 5 años la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

Aplicar los juegos tradicionales como estrategia para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

### **1.1.3 Justificación de la investigación**

La investigación se justifica porque ayudó a la institución educativa y a las maestras, a mejorar y planificar utilizando nuevas estrategias para la mejora del proceso de sus aprendizajes de los niños en el área de comunicación, dentro de ello se consideró tres aspectos.

En lo teórico: muestra la importancia de los juegos tradicionales desde su perspectiva; porque esta investigación me ayudará a adquirir los conocimientos necesarios para posteriormente desarrollar y utilizar los conceptos, principios y leyes de las teorías de las variables intervinientes antes mencionadas y así ser un aporte a futuras investigaciones para mejorar la comunicación a través de los juegos tradicionales.

En lo práctico: mediante los resultados obtenidos a través del pre test, la aplicación de los talleres y el post test aplicada a los niños se pudo demostrar que los juegos tradicionales mejoran significativamente el aprendizaje de los niños y del enfoque metodológico, se logró conseguir favorables resultados en beneficios de los niños y de la institución educativa.

En La metodología: se realizó con materiales e instrumentos seguros y confiables, en espacio y tiempo establecido.

Es por ello en el marco metodológicos se consideró: tipo cuantitativo, diseño pre experimental. Se utilizó como instrumentos la técnica de observación, la población muestral estuvo conformada por 20 niños de 5 años.

## **II. Marco teórico**

### **2.1 Antecedentes**

#### **2.1.1. A nivel internacional**

Caicedo (2021) en su tesis titulada: Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa, tuvo como objetivo potenciar la expresión oral en niños de cinco años a través de un diseño pedagógico basado en juegos tradicionales, del Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa del municipio de Albania en el Departamento de La Guajira, subraya su importancia en la educación étnica, porque es en este momento cuando los niños aprenden, reconocen y controlan mejor las emociones. La metodología sigue un enfoque cuantitativo con un alcance descriptivo y un diseño preexperimental. Las técnicas y herramientas propuestas para su aplicación son: la observación participante mediante una lista de comprobación y un diario de campo. Como complemento, la propuesta se desarrollará mediante una cartilla. “Ven a jugar conmigo, aprendamos juntos” Diseñado teniendo en cuenta los requerimientos pedagógicos contemplados en el currículo y plan de estudios nacional, tomando en cuenta los contenidos relevantes para cada sesión de recreación y entretenimiento, el interés de este material es generar aprendizaje y reforzar la expresión oral. Por lo tanto, es de gran importancia implementar juegos tradicionales en los niños, ya que de esta manera conocen su cultura y los juegos que entretenían a sus abuelos y padres en sus momentos de tiempos libres. Ahora pueden participar reconstruyendo variables que les ayuden en el aprendizaje y desarrollo del niño.

#### **2.1.2. A nivel nacional**

Cabrera (2019) en su tesis titulada: Juegos tradicionales para mejorar la expresión oral de los niños de cinco años de la institución educativa particular San Isidro y San Jerónimo Universidad de Arequipa, Perú. Se utilizó un enfoque cuantitativo que permitió medir los resultados pre y post test, aplicado a un nivel explicativo con un diseño preexperimental, con la finalidad de mejorar la expresión oral de dieciséis (16) niños de cinco años. Los resultados hallados en la evaluación del pre test muestran que el 50% de los niños están en calificativo de proceso, luego con el post test, se logró mejorar la expresión oral en 56.3% alcanzando un calificativo de logro previsto, confirmando que el uso de la estrategia de enseñanza con el uso de juegos tradicionales mejora la expresión oral de los niños.

Díaz (2019) exploró la importancia socioemocional de los niños de cinco años a través del juego tradicional. El objetivo de la investigación fue indagar sobre la importancia del juego tradicional y su incidencia en el desarrollo socioemocional de los niños de cinco años del preescolar 421 del distrito de Surcubamba, provincia de Tayacaja, departamento de Huancavelica. El enfoque de este trabajo es cualitativo y tiene un diseño preexperimental. La técnica de investigación utilizada fue la entrevista que se realizó a los niños. Este estudio favoreció a la institución educativa porque se utilizaron herramientas y técnicas que permitieron reconocer que los juegos tradicionales son parte de la cultura representada por los niños y que los juegos de la comunidad son parte de sus costumbres y tradiciones.

Salvador (2018) en su tesis titulada: "Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías 2017". surge ante la evidencia de que los niños presentan ciertas dificultades en su socialización, por lo que se propuso revertir este problema detectado planteándose el objetivo de determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños , el estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología de tipo cuantitativa con diseño preexperimental , con pre- test y pos- test, dado que la medición de la variable dependiente socialización y la manipulación de la variable independiente juegos tradicionales se realizaron sobre un grupo conformado por 10 niños de 5 años, se aplicó una lista de cotejo para medir el nivel de socialización, en los resultados obtenidos se observó que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental, situación que se revirtió en el pos- test con la aplicación de los juegos tradicionales siendo los resultados satisfactorios ya que la mayoría de niños se ubicó en un nivel logrado. Al contrastar la HG que plantea: los juegos tradicionales contribuyen a mejorar el desarrollo de la socialización de los niños, aceptando dicha HG ya que en los resultados pudimos observar que los niños ya se comunicaban, aceptaban y se integraban a su grupo. Podría decir que los juegos tradicionales sí son una buena estrategia metodológica.

Huamán (2018) Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Mejorar el Desarrollo Psicomotriz en los Niños De 05 Años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2017. Para obtener título profesional de licenciada en educación inicial. En la Universidad Católica los Ángeles Chimbote Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación. Huaraz, Perú. Su objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del

desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. Su Metodología de esta investigación fue tipo de investigación cuantitativa, nivel pre experimental; en una muestra de 24 niños y niñas, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación de la psicomotricidad; validadas mediante el juicio de expertos; se procesaron la información mediante la estadística descriptiva y se encontró como resultado en la tabla Nro.6 y gráfico Nro. 6, que en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y el 21% se ubican en el nivel en proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel logro destacado. En su Conclusión: El adecuado diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la 19 institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017, por lo tanto, fueron mejorando la psicomotricidad en forma gradual, según se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje.

### **2.1.3. A nivel regional y local**

Fernández (2022) en su tesis titulada: Juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial n°424 Jesús María del distrito de Manantay, Ucayali, 2020. La investigación surge con la problemática que los niños tienen para expresar sus sentimientos y exteriorizar su forma de ser hacia los demás por medio de los juegos lúdicos por ese motivo se propuso como objetivo general: determinar si el juego de roles mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali, 2020. La metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 30 niños y niñas, el instrumento utilizado fue la ficha de observación debidamente validados y confiables. En cuanto a los resultados podemos apreciar que en el pre test el 83% se encuentra en el nivel de inicio y solo el 17% ha logrado alcanzar el nivel de proceso, mientras que en el post test el 100% ha alcanzado el nivel de logro y luego de comparar se evidenció que 93% se encuentra en nivel de inicio mientras que el 7% se encuentra en proceso, por otro lado, luego del post test el 100% se encuentra en nivel de logro. Por lo que se concluye que el juego de roles permite que los niños y niñas puedan tener la oportunidad de representar roles contextuales de la vida cotidiana de tal manera le permita actuar y tomar decisiones con bastante libertad.

Sunción (2018) en su tesis: Los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 Niño Jesús, en el 2018”. Se propuso determinar cómo la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 “Niño Jesús”, en el 2016. El estudio desarrolló con una población de 10 estudiantes, donde se permitió la interacción entre el docente y el alumno, fue un estudio pre experimental con un solo grupo. Se rechaza la hipótesis nula del presente estudio, concluyendo que la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo haciendo uso de títeres, mejora la expresión oral, y la comunicación de los estudiantes. Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes con respecto al uso de títeres se obtuvo un 80% nivel de logro contra un 20% en proceso, respecto a la dramatización el 85% alcanzó el nivel de logro contra un 15% en proceso de aprendizaje y al final con los textos narrativos el 90% alcanzó nivel de logro contra 10% en proceso. además, al experimentar las ventajas de las estrategias dinámicas en base a juegos de roles, permitirá que los estudiantes expresen sus sentimientos y expliquen sus reacciones a los demás, conozcan distintos puntos de vista y aprendan valores y normas a partir de sus experiencias en el aula, favoreciendo de esta manera su aprendizaje.

Ancón (2018) en su estudio tiene como título: Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 377-B “Bena Jema” del distrito de Yarinacocha – Ucayali, 2017, como objetivo general fue determinar si la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 377-B Bena Jema del distrito de Yarinacocha-Ucayali, 2017. La metodología de estudio fue de tipo cuantitativo, es una investigación pre experimental, el diseño específico es de un solo grupo pre test y post test. La población lo conformaron 24 estudiantes matriculados. Para medir las variables se utilizaron baremos especialmente diseñados para esto. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Para el plan de análisis, se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables. Se hizo uso de la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis. Los resultados fueron que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora significativamente la expresión oral en el área de

comunicación en los niños de 4 años. Se concluye que los juegos de roles cumplen un papel fundamental en los niños.

Tuncar (2019) realizó un estudio que lleva como título: Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 “Niño Dios” de Yarinacocha - Ucayali, 2019, presenta como objetivo general el de determinar si la aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 Niño Dios de Yarinacocha - Ucayali, 2019, los metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño de investigación preexperimental, se aplicó a un solo grupo con un pre test antes del tratamiento y un post test después. La población lo conformaron los estudiantes de 5 años y la muestra fue de 29 estudiantes, seleccionados por muestreo del tipo no probabilístico. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se hizo uso de la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis. Los resultados muestran que la variable independiente mejora la variable dependiente. Se concluye que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los niños de la muestra y ámbito de estudio.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 Juegos tradicionales**

#### **2.2.1.1 Definición**

Los juegos tradicionales son actividades didácticas de expresión, comunicación y socialización, de función recreativa, que desarrolla capacidades en los niños durante la realización de las actividades de los aprendizajes (Herrador, 2013); así mismo, los juegos tradicionales son derivados de nuestros antepasados, para lo cual les asignamos diferentes a otras características y rasgos que los identifican como tales.

El origen y evolución de los juegos tradicionales, en el museo muestra ejemplar de la localidad. Al respecto, Anton et al. (2016) define que los juegos tradicionales tienen siempre en todas las culturas y saberes de las sociedades, es por ello que estos se han encontrado asociados a Los niños que consiguen acercarse al conocimiento de determinados valores y costumbres. Es su entorno. El juego ha sido considerado el medio a través del cual se encuentran los niños y niñas. Desarrollando así sus capacidades intelectuales, físicas y sociales. Por qué ha marcado una diferencia en el progreso de los niños.

Jugar un juego tradicional le da vida y encontramos nuestra cultura, nosotros mismos. Crear nuevos juegos e inventar nuevas formas de entretenimiento no es obligatorio para los juegos populares. A partir de las múltiples posibilidades que nos ofrecen estos juegos tradicionales, se confirma experimentalmente que niños y jóvenes practican diversos juegos tradicionales y logran relaciones socialmente efectivas, que pueden ser mucho más ricas que en el deporte.

Mediante la realización de los juegos tradicionales ayuda a los niños a socializarse porque utilizan su lengua materna o nativa y transmiten su cultura y sus costumbres; forman parte integrante de la vida humana, porque sin juegos es imposible explicar las condiciones sociales porque son un medio de expresión cultural y su relación con el entorno.

Por otro lado, Calderón y Vera (2019) refieren que: el juego tradicional es un actividad creativa y natural, sin necesidad de aprendizaje previo, que surge del interés de los niños o de situaciones que lo sugieren. Sin duda, el juego desarrolla las siguientes categorías: motricidad, pensamiento y didáctica, facilitando el desarrollo armónico del cuerpo en relación con la inteligencia y la afectividad.

### **2.2.1.2 El juego**

Según Cabrera (2010) sugiere que los juegos son fundamentales para el desarrollo integral de los niños en la sociedad en el trabajo libre orientado al individuo, porque preservan las condiciones en las reglas del entretenimiento sistemático, dentro de los individuos y dentro de límites espaciales temporales preparados, las reglas de la necesidad absoluta. , aunque libremente aceptadas y aceptadas, actividades que son un fin en sí mismas y van acompañadas de una sensación de excitación, alegría y conocimiento de una forma u otra que en la vida ordinaria; El autor también comenta que los juegos son muy importantes en el desarrollo de un niño, a través de los juegos tradicionales ayudan a mejorar la socialización de los bebés, lo que les ayuda a comunicarse entre sí.

### **2.2.1.3 Teoría del juego**

Gallardo et al. (2010) El juego es una actividad lúdica, recreativa y agradable que se desarrolla a cualquier edad. Los niños juegan en los primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y fomentar la solidaridad; y al mismo tiempo, a través del juego, desarrollan su imaginación y creatividad y aprenden a vivir. Sin embargo, sus juegos aún no tienen reglas específicas y surgen de forma espontánea, natural, sin aprendizaje previo. En un juego regulado, es decir, un conjunto de reglas que determinan no sólo las condiciones que deben cumplirse antes de que se inicie el juego, sino que también rigen el desarrollo y la finalización del juego.

### **2.2.1.4 Teoría del preejercicio**

Groos (1898) señala que el juego no es sólo un ejercicio, sino también un preentrenamiento, porque contribuye a al desarrollo de funciones cuya madurez se alcanza al final de la infancia.

Asimismo, Karl Groos, donde nos menciona que: el juego es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Ya que el juego es un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Vygotsky (1979) considera que: “el juego para el niño viene a ser un medio más eficaz para construir aprendizajes; es el alimento de sus emociones por lo mismo se considera como fuente de su desarrollo”. (p. 1).

Por eso, el juego es una actividad que el niño realiza solo o con sus compañeros, simbolizando los personajes que crean en relación con el entorno de su hogar, comunidad o aula. En el juego, utiliza el lenguaje que ha aprendido en contacto con los demás en casa o en la escuela. Siguiendo las reglas que ha aprendido y aprende por sus compañeros en el contexto del juego.

A si mismo Piaget (1956) donde manifiesta que el juego se determina por el aprovechamiento de la naturaleza de la realidad sin tener que aceptar las condiciones de su adaptación; ya que este forma parte del desarrollo de su inteligencia según cada etapa creciente de su vida. Asimismo, relaciona tres tipos organizados de juegos con los periodos evolutivos del pensamiento humano: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego de reglas tradicionales transmitidas de generación en generación siendo este un juego colectivo. Para Piaget el niño tiene que aceptar las normas de juego y su intervención es libre.

Sin embargo, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) señala que: el juego es una satisfacción ya que expresa o manifiesta lo que uno es o quiere ser; es decir es la necesidad involuntaria de buscar la seguridad o sentirse seguro frente a la realidad, a los miedos y angustias que lo obstaculizan, creando así alternativas de solución a lo que pasa; es decir es representar y volver hacer presente algo que fue vivido con intensidad, representar momentos importantes que se viven en la vida cotidiana; siendo este muy importante para el niño porque provoca placer, surge espontáneamente, estimula a la iniciativa, satisface necesidades propias, impulsa a conocer y descubrir nuevas cosas, y por último se desarrolla en un ambiente de confianza y libertad; clasificando el juego en tres tipos: el juego motor (concerniente al movimiento y practica con el propio cuerpo, se realiza al aire libre) , el juego de tipo cognitivo (encamina la curiosidad intelectual del niño, a través del contacto, exploración y manipulación de objetos de su entorno, también se vuelve un desafío en desarrollar su inteligencia) y por último el juego social (predomina la interacción con otras personas, ayuda al niño a relacionarse con eficacia, afecto, con destreza).

Para Groos (1902) filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de

desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

#### **2.2.1.5 Teoría de la relajación**

Lazarus (1883) nos dice que: El juego parece ser una actividad que compensa el esfuerzo. El agotamiento que induce en el niño por otras actividades más serias o útiles El trabajo implica un gasto, mientras que el juego implica recuperación de energía.

#### **2.2.1.6 Teorías del excedente energético**

Spencer (1855) indica que el juego permite al niño reducir la energía acumulada que no se consume para satisfacer necesidades biológicas básicas.

El juego es una descarga agradable e informal del exceso de energía. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un exceso de energía, que intentarían escapar del sistema del niño y ser desplegados por los centros nerviosos. el juego no consiste siempre en gastar energía, sino en reponerla. Los niños no se limitan a imitar a los adultos, sino que tienen sus propias actividades creativas.

Piaget (1956) donde manifiesta que el juego se determina por el aprovechamiento de la naturaleza de la realidad sin tener que aceptar las condiciones de su adaptación; ya que este forma parte del desarrollo de su inteligencia según cada etapa creciente de su vida. Asimismo, relaciona tres tipos organizados de juegos con los periodos evolutivos del pensamiento humano: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego de reglas tradicionales transmitidas de generación en generación siendo este un juego colectivo. Para Piaget el niño tiene que aceptar las normas de juego y su intervención es libre.

#### **2.2.1.7 Características del juego tradicional**

Mercè et al. (2016) manifiestan que los juegos tradicionales encontramos diferentes características, juegos que facilitan diferentes beneficios para los niños en sus procesos de socialización, es así que cuando el niño juega es más creativo, rescata valores, y costumbres de nuestro saber. Los juegos tradicionales tienen una variedad de características, y estas muy beneficiosas para los infantes siendo las siguientes:

Posibilitan desarrollar la motricidad básica, general y especial y mejorar la coordinación.

Son parte de la integración social.

Estimulan la imaginación y la creatividad.

Estimulan una actitud de cooperación, amistad, deseo de superación y respeto.

Favorecen el desarrollo de su afectividad social.

Integran niños de diferentes culturas

Permite a los niños desarrollar su sociabilidad, ya que, con la ayuda de estos juegos, los niños se integran fácilmente en sus grupos.

Miralles et al. (2014) mencionan que, a través de los juegos populares tradicionales, además de ejercitar sus habilidades y comunicación, los niños pueden divertirse, también pueden sumergirse en los hábitos o vidas de los demás, un conocimiento más profundo de otras generaciones. El juego como estrategia tiene como objetivo desarrollar constantemente prácticas físicas, psicológicas y generales en el ámbito de la cultura y se relaciona con el entorno social.

Desde mi punto de vista, los juegos son muy importantes para desarrollar habilidades desde edades tempranas, lo que supone una herramienta invaluable para mejorar el aprendizaje y la socialización de la expresión oral.

#### **2.2.1.8 La importancia de enseñar los juegos tradicionales**

Sarlé (2013) menciona que “Enseñar los juegos propios de una sociedad es enseñar los modos y los sentidos que una sociedad asume para interpretar y representar algunos aspectos del mundo” (p.85).

Es muy importante que estas actividades se enseñen en los centros educativos porque fomentan los valores culturales de los niños. Los juegos tradicionales permiten a los niños controlar su cuerpo y manejarlo con facilidad, así enriqueceremos nuestro repertorio lúdico. Ya que Los juegos nos pertenecen a todos y pertenecerán a las generaciones futuras. Así que podemos decir que:

Aporta a los profesores una gran cantidad de ideas que pueden beneficiar a sus hijos utilizándolas en sus aprendizajes en el aula.

Aprovechar al máximo el juego como único “el juego en sí mismo”.

Es utilizado para conocer la cultura de la región o local.

Fomenta las relaciones entre los alumnos, utiliza la comunicación y la socialización dentro del aula.

El uso de incentivos fomenta la participación de los niños.

Ayuda a adquirir conocimientos conceptuales e instrumentales.

Aumenta la confianza en uno mismo y desarrolla la creatividad y la imaginación.

Herramienta insuperable para los docentes.

### **2.2.1.9 Los Juegos tradicionales como estrategia**

Estas son las principales bases para confirmar el progreso de los niños y niñas son los siguiente:

Ayuda a ser independiente.

Crea seguridad y aumenta la autoestima.

Desarrolla el lenguaje y se expresa.

Desarrolla la expresión verbal.

Desarrolla la creatividad

Facilita el intercambio de culturas.

Permite la comunicación.

Disfrutan divirtiéndose.

Desarrollan inteligencia emocional.

Mediante los diferentes juegos como estrategia las maestras del nivel inicial deben desarrollar diferentes actividades motivadas en los niños para generar la socialización y estimulación; con algo motivador en el aula o fuera del aula, para que el niño disfrute las actividades desarrolladas, simbólicamente a través del juego que realizan. Como docentes deben considerar los juegos como estrategias didácticas en las programaciones, de las actividades desarrolladas de aprendizaje de los infantes, en la vida social. (Papalia et al.,2009).

### **2.2.1.10 Beneficios de los juegos**

Para Quino y Casanca (2015) el juego permite a los niños aprender a respetar las reglas de la comunicación, ya que implica la participación libre y espontánea de diferentes culturas, edades y géneros, lo que ayuda a unir generaciones. También facilitan el

aprendizaje sobre la región y ayudan a descargar tensiones y energía, lo que contribuye a gestionar las emociones.

Los juegos permiten que los niños aprendan mientras van disfrutando, donde les permite a los niños a concentrarse, desarrolla su creatividad, imaginación, su curiosidad, generando a la misma vez confianza y seguridad al momento de realizar la actividad.

De acuerdo a los autores Arroyo y et al. (2015) nos dicen que: “Los juegos tradicionales se caracterizan de forma diferente: como actividad humana natural, especialmente en la infancia, forman parte de la cultura de los pueblos indígenas y, como tales, comparten todos los valores pedagógicos”.

Asimismo, en los juegos tradicionales no se necesita el material concreto y su participación es voluntaria, se puede aplicar en cualquier lugar, siendo una acción propia del ser humano en la edad de la infancia, que le produce alegría y satisfacción. Siendo este parte de la vida cotidiana de los niños, donde hacen uso de los materiales de su comunidad y de sus posibilidades.

Según López (2018) los beneficios son:

**Integración social:** crear lazos de amistad, en algunos casos para toda la vida, amigos de la infancia o amigos que recordamos con cariño.

**Desarrollo locomotriz:** realizan actualmente ejercicios físicos, hay muchos niños con malos hábitos alimentarios y la obesidad es cada vez más común entre los niños, y los juegos les obligan a saltar, correr y trepar para ganar masa muscular y coordinación general.

**Aumento de capacidades:** Los juegos desarrollan la creatividad y la imaginación utilizando su propio cuerpo o los elementos que ofrece el entorno. (piedras, arenas, maderas, flores entre otros).

#### **2.2.1.11 Tipos de juegos tradicionales**

De acuerdo con Navarro (2002) que: “precisa que son una organización que incluye a todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos)”.

Lo que podemos concluir que los juegos motores son la actividad que realizamos, utilizando nuestra situación motora y objetos que favorezcan a los niños en su desarrollo cognitivos de sus aprendizajes.

De acuerdo a lo tradicional se consideran importantes los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de los niños en el nivel inicial, por lo tanto, se consideran algunos juegos tradicionales.

Continuando con Burgués (2003) nos muestra algunos de los juegos que se pueden realizar con los niños menores de seis años y son los siguientes.

Carrera de sacos

Para jugar a las carreras de sacos, cuantos más niños participen, será más divertido. Con este juego los niños ejercitarán su velocidad, el esfuerzo y la resistencia. Es un juego perfecto para que los niños hagan nuevos amigos, aprendan a compartir y mejoren su coordinación (p.83).

Gallinita ciega

El juego de la gallina ciega es un juego sencillo y muy divertido que distrae a los niños, ayudándoles a comprender la importancia de sus sentimientos, porque se juega con los ojos vendados, así los niños también aprenden a moverse con más confianza y habilidad. p.315).

El gato y el ratón

Este juego tradicional es muy divertido para los niños, porque consiste en formar un círculo con todos los niños, uno de los cuales debe estar dentro del círculo, que se convierte en el ratón y un niño afuera hace de gato. Ronda, este juego ayuda al desarrollo socioemocional del niño (p. 319).

Estatuas

Es un juego tradicional muy divertido y muy fácil de jugar, que permite a los niños socializar con más compañeros. El juego consiste en que el jugador tiene que ir detrás de los demás jugadores que la tocan, gritar "estatua" y quedarse quieto en una posición divertida hasta que otro jugador libre los salve, cuyo turno depende de la posición de los demás jugadores (p.364).

### **2.2.1.12 La importancia del juego en el progreso de aprendizaje infantil**

En la etapa del aprendizaje infantil el juego es muy importante, siendo el juego una actividad que el niño practica de una forma libre y espontánea donde le permite producir placer, satisfacción, alegría, diversión al momento de realizarlo.

Antón (2007) explica que: “Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”. (p. 129)

El público parental, muchos educadores y pediatras, y algunos psicólogos, y así como todos los niños creen que el juego es de gran importancia para el desarrollo del niño.

### **2.2.1.13 El juego como recurso pedagógico**

Minerva (2002) manifiesta que: el juego como recurso pedagógico son técnicas e instrumentos que permiten obtener un objetivo significativo, permitiendo al docente desarrollar aprendizajes al ser utilizados como apoyos de enseñanza aprendizajes, impulsando a los niños al aprendizaje mediante los juegos, las canciones u otros recursos. Permitiendo que la clase sea agradable y divertida para los estudiantes, creando y desarrollando en el niño los valores y las normas, como son el respeto, a ser responsables, a trabajar en compañerismo, crea confianza en sí mismos y sobre todo la tolerancia de trabajar en grupo o de forma individual.

### **2.2.1.14 Dimensiones de los juegos tradicionales**

Según Movsichoff (1987) establece que las dimensiones de juegos tradicionales, son las siguientes:

#### **a) Instrucciones**

Las instrucciones del juego se dan a base de la regla de dicha actividad, que puede tener desde siempre que en la mayoría de los casos los mismos participantes, pongan las reglas o instrucciones y las características del juego que se presenta. Los indicadores de estas dimensiones, son los que se detallan:

Tipos de juegos

Reglas del juego

Negocia normas

Maneja ritmos de acuerdo a la adaptación

#### **b) Didáctica**

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación,

exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.

Los indicadores de esta dimensión son:

- Propicia interés
- Socialización
- Placer
- Selecciona juegos
- Demuestran sus sentimientos

### **c) Estrategias**

Los juegos de estrategia son una manera de entretenimiento en donde se ponen a prueba diferentes habilidades de planificación, pensamiento crítico, resolución de problemas y gestión de recursos; con el fin de lograr un objetivo o conseguir la victoria para pasar a otro nivel.

Los indicadores de esta dimensión son:

- Genera problematización para que busquen soluciones
- Fomenta imaginación
- Desarrolla creatividad

## **2.2.2 Aprendizaje en el área de comunicación**

### **2.2.2.1 Definición**

Miranda (2009) manifiesta que: “los resultados del aprendizaje de la comunicación son el nivel de competencia, expresado en forma de puntuación numérica, que un estudiante ha alcanzado como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso de aprendizaje en el que participa”. (p.176) Por tal motivo se puede decir que es la capacidad cognitiva, conceptuales, actitudinales y procedimentales lo que se educa.

Continuando con Miranda (2009), quien afirma que: “Los resultados del aprendizaje en comunicación se refieren a la evaluación de los conocimientos adquiridos en el nivel escolar, terciario o universitario; un estudiante con buenos resultados de aprendizaje es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe realizar”. (p.78).

En este sentido el autor expresa que, en otras palabras, lo que quiere mencionar sobre el éxito en la enseñanza del aprendizaje, es el grado y la medida en que los niños logran

mejorar sus capacidades y habilidades, también expresan todos sus conocimientos que han adquirido en todo el proceso que se ha desarrollado en la comunicación. Asimismo, también sugiere que la capacidad de los niños para responder a los estímulos que se les pueden proporcionar durante el aprendizaje. Por lo tanto, es imprescindible que tengan un rendimiento notable y que esté en consonancia con las capacidades de aprendizaje de sus menores hijos.

#### **2.2.2.2 Características del aprendizaje**

De acuerdo con las Rutas de Aprendizaje (2010) refieren que: las características del aprendizaje son el desarrollo de “la competencia comunicativa y lingüística de los niños contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, afectivas, sociales y metacognitivas que se aprenden para establecer relaciones utilizadas de forma intencional para lograr relacionarse con los seres del entorno”. (p.241). En tal sentido es fundamental la comunicación y es necesario para los niños desde el momento de su nacimiento.

#### **2.2.2.3 Importancia del aprendizaje en el área de comunicación**

De acuerdo con Gonzales (2015) quien manifiesta que: "Se le puede considerar un aprendiz permanente, dado que incluso las actividades menos exigentes intelectualmente que realiza requieren una educación que ha tenido que adquirir o desarrollar". (p.12) Es necesario recalcar que es fundamental la comunicación en el aprendizaje de los niños, teniendo un adecuado desarrollo de esta capacidad le permitirá al niño comunicarse de una forma adecuada.

Del mismo modo Lezama (2011) recalca que: "Una vez que los niños disponen de todas las condiciones para desarrollar su aprendizaje, tienen la oportunidad de aprender y ya no deben tener ninguna restricción, están de hecho en condiciones de reclamar el derecho a acceder a los bienes de la educación y la cultura"(p.11).

#### **2.2.2.4 Dimensiones del aprendizaje en el área de comunicación**

Morales y Leandro (2019) refieren que el área de comunicación tiene tres dimensiones que son las siguientes:

### **2.2.2.5 Expresión y comprensión oral**

Morales y Leandro (2019) en lingüística; De acuerdo con los autores, nos mencionan que: "La comprensión oral es un conjunto de técnicas que establecen los principios generales que deben seguirse en una comunicación oral eficaz". (p. 56)

### **2.2.2.6 Comprensión de textos**

Según Arnoux (2003) menciona que la comprensión de texto abarca lo que es "representación semántica, coherente e integrada del mismo". (p. 1). Por tal sentido los niños buscan entender lo que los docentes les desea transmitir, relacionando la información brindada, lo que podemos referir que los niños con un adecuado desarrollo de esta capacidad, lograran entender y comprender lo que están leyendo.

Por otro lado, Pinarda (2016) considera que: es la capacidad o facultad de entender lo que se está leyendo. "Consideramos que se trata de una fase o proceso que no puede concluirse de una sola vez, sino que debe tener una prioridad iterativa de demostración de los diversos estudios que se están realizando en este contexto". (p. 478).

### **2.2.2.7 Producción de textos**

De acuerdo con Chomsky (1992) quien manifiesta que: "el procedimiento que utiliza el niño basado en la necesidad de comunicación, en este proceso se suelen establecer objetivos como saludar a un compañero, hacer carteles por parte de los niños, animar actividades con marionetas, representar cuentos que escuchan y plasmarlos en cartulinas, pizarra, rotafolios". (p. 54).

## **2.3 Hipótesis**

### **Hipótesis General**

Los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber Pucallpa, 2024

#### **H a**

Los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber Pucallpa, 2024

#### **H n**

Los juegos tradicionales no mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber Pucallpa, 2024

### III. Metodología

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

**El nivel de la investigación** será explicativo, porque será un estudio que van más allá de la descripción de conceptos.

Sampieri et al. (2019) manifiesta que: “Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales.” (p. 95).

Por otro lado, “esta investigación se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” Sampieri et al. (2019) (p.96).

Sampieri et al. (2019), sostiene que: “Esto implica seleccionar o desarrollar uno o más diseños de investigación y aplicarlos al contexto particular de su estudio” (p. 128).

**El tipo de investigación** que se aplicó será del tipo cuantitativo, porque se recopiló datos y se analizó la presentación de resultados para conocer acerca de las variables: juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber, en la cual se utilizó el procedimiento de datos para probar la hipótesis con la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

Hernández et al. (2018) expresa que: el enfoque cuantitativo, utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teoría.

**El diseño de la investigación** será el pre experimental, donde se utilizó un pre test y post test aplicada a un solo grupo de estudio.

El diseño de la investigación será el pre experimental, donde se aplicó el tratamiento a un solo grupo. El diseño específico fue de un solo grupo, con un pre test y post test, aquí se aplicó un pre test antes del tratamiento y post test después, al mismo grupo, estableciéndose una línea de base, tal como se muestra de manera gráfica.

Hernández et al. (2018) comunica que los pre experimentos se denominan así porque su grado de control es mínimo. Son diseños con un grupo único; Consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en ellas.

Diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo.

Su representación es:

GE O1-----X-----O2

Dónde:

GE = Grupo Experimental

O = Observación al grupo experimental

O1 = Pre-test al grupo

O2= Post-test al grupo

X = Actividades

### 3.2. Población y muestra

#### 3.2.1 Población

En la presente investigación la población estuvo constituida por 500 niños y niñas de 3,4,5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N°290, La Casita del Saber, Pucallpa, Región Ucayali, provincia de coronel portillo. se muestra en la tabla 1.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de los niños de 3 a 5 años de educación inicial.*

Nivel	Edad	N° Niños
Inicial	3 a 5 años	500
Total		500

*Nota.* Nómina de matrícula (2024).

#### 3.2.2 Criterios de Inclusión y Exclusión

##### Inclusión

Estudiantes matriculados de 5 años

Estudiantes que asistieron de forma regular a las clases

Los padres de familia que firmaron el consentimiento informado

Estudiantes que participaron colaborativa mente en las actividades

##### Exclusión

Estudiantes que no participaron en las actividades

Estudiantes que presentaron problemas en las actividades

Estudiantes matriculados de 3 y 5 años

### 3.2.3 Muestra:

En la investigación se tomó como muestra a la sesión Amistad, del nivel inicial, conformado por 20 niños y niñas de 5 años turno mañana. de la Institución Educativa Inicial N°290, La Casita del Saber, Pucallpa, Región Ucayali, provincia de coronel portillo.

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra de los estudiantes de 5 años de educación inicial.*

Nivel	Edad	Varones	Mujeres	Total
Inicial	5 años	12	8	20
Total		12	8	20

*Nota.* Nómina de matrícula (2024).

Hernández et al. (2018) “señalan es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de dicha población”.

### 3.2.4. Técnica de muestreo

El muestreo fue no probabilístico de tipo por conveniencia por que se eligió una muestra determinada que es la sesión Amistad de 5 años del nivel inicial, de la Institución Educativa Inicial N°290, La Casita del Saber, Pucallpa, Región Ucayali, provincia de coronel portillo.

Según Hernández et al. (2018) “En las muestras no probabilísticas, la elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación” (p.200). No es de manera mecánica o electrónica si no depende de la decisión del o los investigadores.

### 3.3. Variables. Definición y operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍA Y VALORACIÓN
<b>Juegos tradicionales</b>	Los juegos tradicionales son actividades didácticas de expresión, comunicación y socialización, de función recreativa, que desarrolla capacidades en los niños durante la realización de las actividades de los aprendizajes (Herrador, 2013)	Instrucciones  Didáctica  Estrategia	-Tipos de juegos -Reglas del juego -Negocia normas -Maneja ritmos de acuerdo a la adaptación  - Propicia interés - Socialización - Placer - Selecciona juegos -Demuestran sus sentimientos  -Genera problematización -para que busquen soluciones - Fomenta imaginación - Desarrolla creatividad	Escala ordinal	Medio Bajo Alto
<b>Aprendizaje en el área de comunicación</b>	Miranda (2009) manifiesta que: “los resultados del aprendizaje de la comunicación son el nivel de competencia, expresado en forma de puntuación numérica, que un estudiante ha alcanzado como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso de aprendizaje en el que participa”. (p.176)	Expresión y comprensión oral  Comprensión de textos  Producción de textos	Infiere e interpreta información del texto oral.  Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.  Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica  Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.  Obtiene información del texto escrito  Infiere e interpreta información del texto escritura de diversos tipos de textos en su lengua materna Adecua el texto a la situación significativa. Organiza y desarrolla las ideas del forma coherente y cohesionada  Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Escala ordinal	Medio Bajo Alto

**Tabla 4**

*Coefficiente de confiabilidad*

<b>Rangos</b>	<b>Magnitud</b>
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

La fórmula que se aplicó para encontrar el coeficiente alfa de Cronbach es:

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

Donde:

$\alpha$ : Coeficiente Alfa de Cronbach

K: Número de ítems

$\sum Vi$ = Sumatoria de la varianza de los ítems

Vt= Varianza total

$$\alpha = S15/(S15-1) * (1-S16/S17)$$

$$\alpha = 0.7$$

### **3.6 Método de análisis de datos**

Se dio inicio a la investigación; con la entrevista a la directora de la institución para presentarle la carta de presentación, pidiendo su autorización para poder ejecutar el proyecto de investigación en su institución educativa, posteriormente se eligió a la muestra de estudio que fue en el aula de 5 años.

El desarrollo de la investigación se dio en tres momentos: El primero fue, la aplicación del pre test, esto se dio mediante la aplicación del instrumento que fue la ficha de observación, para conocer el nivel que se encontraban los niños, antes de aplicar la estrategia.

Segundo paso, se realizó 12 talleres de aprendizajes para luego aplicar el instrumento

de evaluación y conocer el nivel más alto de los niños después de aplicar los talleres.

Como tercer paso, se aplicó el post test a los niños para determinar si los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de cinco años.

### **3.7 Aspectos éticos**

Se consideraron los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote). (*ULADECH 2023*).

**Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** su dignidad, privacidad y diversidad cultural. El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad sociocultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no solamente implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

**Cuidado del medio ambiente:** respetando el entorno, protección de especies y preservación de la biodiversidad y naturaleza.

**Libre participación por propia voluntad:** estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y específica. Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.

**Beneficencia, no maleficencia:** durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes a través de la aplicación de los preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios. Se declara el cuidado, en todo momento, para disminuir posibles efectos adversos y maximizar los beneficios de los participantes o involucrados en la investigación científica.

**Integridad y honestidad:** que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

**Justicia:** a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones.

## IV. Resultados

4.1 Determinar si los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

**Tabla 5**

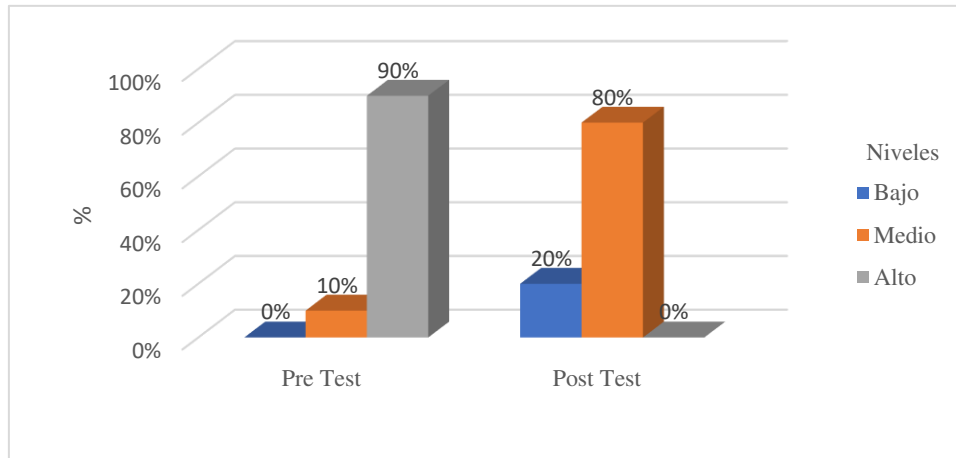
*Nivel de logro de aprendizaje en el área de comunicación antes y después de haberse aplicado los juegos tradicionales.*

Niveles	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
Bajo	0	0 %	2	20%
Medio	1	10 %	18	80%
Alto	19	90 %	0	0 %
Total	20	100%	20	100%

*Nota.* Instrumento ficha de observacion (2024).

**Figura 1**

*Calificaciones del nivel de logro de aprendizaje en el área de comunicación*



*Nota.* Ficha de observación aplicada en el aprendizaje del área de comunicación (2024)

En la tabla 5 y figura 1 se observa en el pre test que el 90% de los niños de 5 años de la casita del saber se sitúan en un nivel alto, el 10% se ubica en un nivel medio, mientras que en el post test el 80% se ubica en un nivel medio y el 2% en un nivel bajo por lo que, en relación a la evaluación de Aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años se encuentra en un nivel medio.

4.2 Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber, Pucallpa-2024.

**Tabla 6**

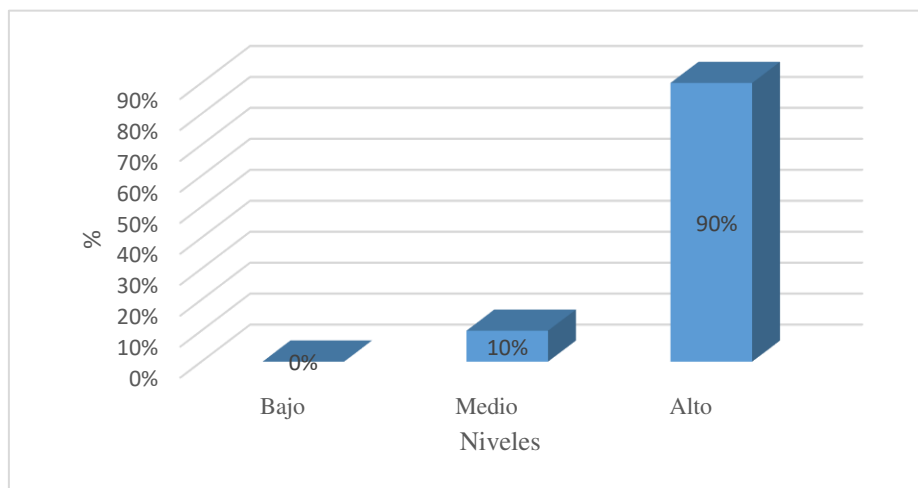
*Resultados del nivel del logro del pre test en el área de comunicación.*

Niveles	fi	%
Bajo	0	0%
Medio	1	10%
Alto	19	90%
Total	20	100%

*Nota.* Ficha de observación aplicada en el pre test en el área de comunicación. (2024)

**Figura 2**

*Resultados del nivel del logro del pre test en el área de comunicación.*



*Nota.* Resultados del pre test en el área de comunicación.

En la tabla 6 y Figura 2, se observa que en cuanto al nivel de aprendizaje el 90% se encuentra en el nivel alto, y solo el 10% se encuentra en un nivel medio por lo que se concluye que las estrategias que se han aplicado se muestran los avances en el aprendizaje del área de comunicación.

4.3 Aplicar los juegos tradicionales como estrategia para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

**Tabla 7**

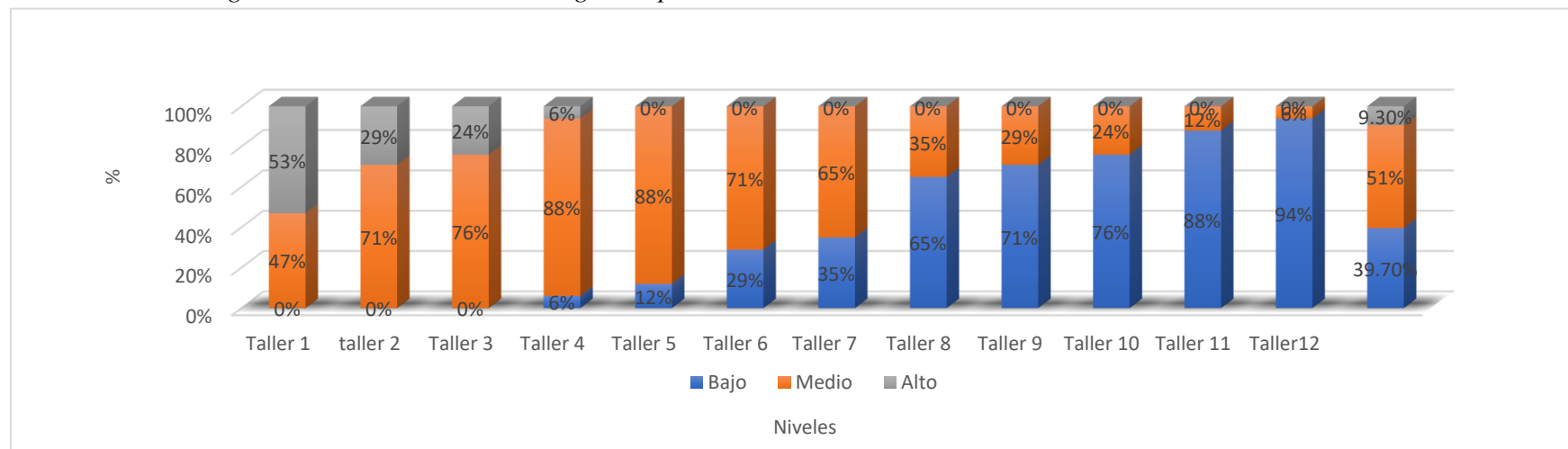
*Distribución del logro de los niños obtenidos luego de aplicar los talleres.*

NIVELES DE LOGROS	N° DE SESIONES												TOTAL
	Taller 1	Taller 2	Taller 3	Taller 4	Taller 5	Taller 6	Taller 7	Taller 8	Taller 9	Taller 10	Taller 11	Taller 12	%
Bajo	0%	0%	0%	6%	12%	29%	35%	65%	71%	76%	88%	94%	39.70%
Medio	47%	71%	76%	88%	88%	71%	65%	35%	29%	24%	12%	6%	51%
Alto	53%	29%	24%	6%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	9.30%
<b>Total</b>												100%	

*Nota.* Ficha de observación aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 290 la casita del saber pucallpa,2024

**Figura 3**

*Distribución del logro de los niños obtenidos luego de aplicar los talleres*



*Nota.* Ficha de observación aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 290 la casita del saber pucallpa,2024

En la tabla 7 y Figura 3 se observa el resumen del resultado luego de haberse aplicado las 12 sesiones es que el 51% de los niños se ubican en un nivel de medio, el 39.7% en un nivel de logro esperado y un 9.3% que se encuentra en un nivel de inicio. Estos resultados se deben a que los resultados del pre test la mayoría estuvieron en un nivel de inicio con el 90% y 10% en un nivel medio. Lo importante es que a partir de la aplicación de los talleres resulta progresiva la propuesta de aplicar los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje del área de comunicación en los niños.

4.4 Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test e en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa 2024

**Tabla 8**

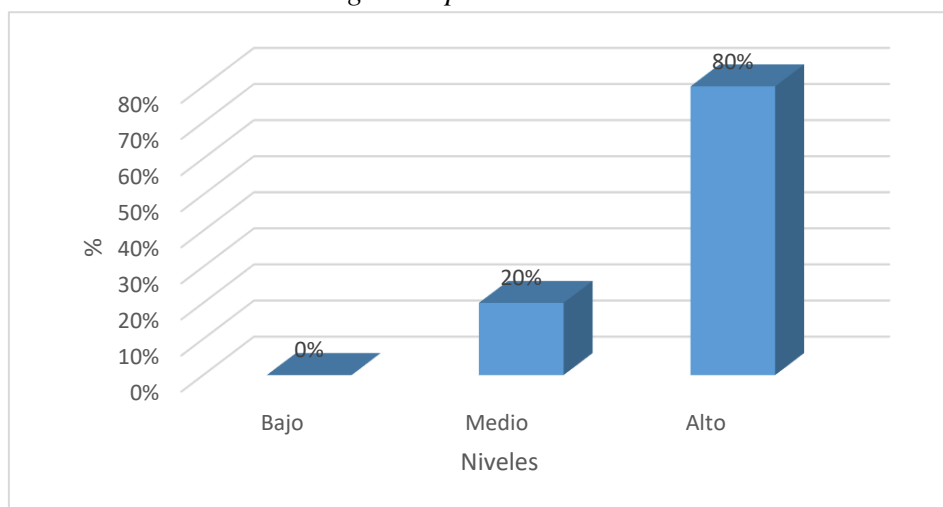
*Nivel del logro en el área de comunicación a través de un post test*

Niveles	fi	%
Bajo	0	0%
Medio	3	20%
Alto	17	80%
Total	20	100%

*Nota.* Registro de nivel de calificaciones (2024)

**Figura 4**

*Resultados del nivel del logro del post test en el área de comunicación.*



*Nota.* Ficha de observación aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 290 la casita del saber pucallpa,2024

En la tabla 8 y figura 4 se observa que después de la aplicación del post test que viene a ser el 80% alcanzo el nivel alto mientras que solo el 20% se encuentra en el nivel medio. Esto me permite concluir que, de haber aplicado las sesiones se ha evidenciado una mejora significativa del aprendizaje aplicado a través de los juegos tradicionales, ha influido para que los niños expresen lo que sienten y piensan.

### **Contrastación de hipótesis**

**Ha:** Los juegos tradicionales mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber pucallpa,2024.

**Ho:** Los juegos tradicionales no mejora el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber Pucallpa,2024.

### **Significancia:**

$$\alpha = 0.05$$

### **Escala de normalidad**

#### **Tabla 9**

#### *Resultados de la prueba de normalidad*

	Estadístico	fi	Sig.
Pre test	0,924	17	0,171
Posttest	0,880	17	0,032

*Nota.* Corrección de la significancia del pre test y post test.

Como se observa en la prueba de normalidad la significancia es menores a 0.05, evidenciando que los resultados obtenidos no tienen una distribución normal.

En el pre test tiene el sig. (P) = 0.171 > 0.05 en los resultados existe una distribución normal. Mientras que en el post test tienen el sig. (P) = 0.032 < 0.05 los resultados no tienen una distribución normal.

## Prueba de Wilcoxon

**Tabla 10**

*Estadística de prueba de rangos de Wilcoxon.*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	9,00	153,00
Post test -Pretest			
Empates	0 <sup>c</sup>		
Total	20		

*Nota.* Estadística de rangos de Wilcoxon del pre test y post test.

a= Post test < pre test

b= Post test > Pre test

c= Post test = Pre test

De acuerdo a lo que se consideró que  $p \leq 0.05$  en la prueba de contraste de Wilcoxon, nos muestra que el grado de significancia es de  $P= 0.00$ , lo que demuestra que es menor a lo que se asumió, demostrando que los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 290 La casita del saber.

## V. Discusión

De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación, se presenta los siguientes análisis de resultados:

De acuerdo al objetivo general que fue: Determinar si los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años.

Los resultados determinan que, el 90% de los niños mejoraron en el área de comunicación y a través de la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, el nivel de significancia es de 0.032 menor a 0.05, rechazando la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna, evidenciando que los juegos tradicionales mejoraron el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°290 La Casita del saber. Los resultados son similares a los que obtuvo Cabrera (2019) quien llegó a la conclusión que al aplicar los juegos tradicionales los niños mejoraron positivamente su expresión oral, con el 56% de los niños alcanzó un nivel de logro esperado. De acuerdo con Minerva (2002) manifiesta que el juego como recurso pedagógico son técnicas e instrumentos que permiten obtener un objetivo significativo, permitiendo al docente desarrollar aprendizajes al ser utilizados como apoyos de enseñanza aprendizajes, impulsando a los niños al aprendizaje mediante los juegos, las canciones u otros recursos.

Hoy en día en las instituciones educativas las maestras no lo están tomando en cuenta esta actividad, de los juegos tradicionales como una estrategia didáctica en los niños y niñas, tanto es así que los niños y niñas se aburren y no están teniendo una buena comunicación con los demás niños ya que cada niño se aparta del grupo. Es por ello que realice este tipo de investigación que fue sobre los juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa ya mencionada.

De acuerdo a los resultados obtenidos del objetivo específico 1, que fue: Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños de 5 años.

Se logró identificar mediante la aplicación del pre test, el nivel de aprendizaje en el área de comunicación de los niños que el 90% de los niños se ubican en un nivel de bajo, el 10% se encuentra en nivel medio, mientras que ninguno alcanzó el nivel alto, evidenciando que la mayoría de los niños presentan dificultades en el área de comunicación, estos resultados son similares a los encontrados por Fernández (2022) que mediante la aplicación

del pre test la mayoría de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio con el 83% y el 17% en proceso. De acuerdo con Gonzales (2015) quien recalca que es necesario recalcar que es fundamental la comunicación en el aprendizaje de los niños, teniendo un adecuado desarrollo de esta capacidad le permitirá al niño comunicarse de una forma adecuada. (p.12)

De acuerdo a los resultados obtenidos del objetivo específico 2, que fue:

Aplicar los juegos tradicionales como estrategia para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en niños de 5 años

La aplicación de los talleres sobre los juegos tradicionales, los resultados demostraron que los niños mejoraban el aprendizaje en el área de comunicación, al iniciar el taller el 53% de los niños están en un nivel bajo , el 47% en el nivel medio, evidenciando mejoría en la aplicación del sexto taller con el 71% de los niños están en el nivel alto , 29% en el nivel medio , mientras que ninguno en nivel bajo, finalizando con la aplicación de los 12 talleres con 94% de los niños alcanzo un nivel alto, 6% se encontraba en nivel medio y ninguno en un nivel bajo, evidenciando que los juegos tradicionales mejoraron el nivel de aprendizaje en el área de comunicación, estos resultados son similares a los que obtuvo Baquero (2019) quien concluye que los juegos simbólicos, contribuye al desarrollo de la comunicación de los niños, logrando que se expresen con confianza y autonomía. De acuerdo con Calderón y Vera (2019) que refieren que el “juego tradicional es una actividad creativa y natural, mediante el juego se desarrollan las categorías: habilidades de movimiento, pensamientos y didácticas, facilidades al cuerpo para un desarrollo armonioso relacionado con la inteligencia y afectividad”.

De acuerdo a los resultados obtenidos del objetivo específico 3, que fue:

Evaluar el nivel del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

Los resultados obtenidos a través de la aplicación del post test, el 80% de los niños se ubica en un nivel alto, el 20% en el nivel medio y mientras que en el 0% en nivel bajo ninguno en cuanto al aprendizaje en el área de comunicación, evidenciando que la mayoría de los niños mejoraron su capacidad de comunicarse de forma oral, expresar ideas y sentimientos, estos resultados son similares a los que obtuvo Cabrera (2019) que mediante la aplicación de los juegos tradicionales como recurso pedagógico los resultados fueron que después de aplicar el post test los niños mejoraron su expresión oral alcanzando un 56% de

logro previsto, concluyendo que el uso de los juegos mejora la expresión oral de los niños. De acuerdo con Vygotsky (1979), donde señala que: “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, la teoría del juego de Vygotsky es significativa para entender el desarrollo del niño; esto indica la teoría constructivista porque a partir del juego, el niño va creando su aprendizaje y se prepara para ser autónomo, Al jugar con sus compañeros/as, que son parte de su realidad social y cultural, de los niños”.

De acuerdo a la contratación de la hipótesis se recurrió a la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, ya que nuestra muestra de estudio es menor a 50, con una significancia de 0.05, los resultados fueron que mediante el pre test el grado de significancia fue el 0,171 > 0,05 y a través del post test es de 0,032 < 0,05 y con los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon se consideró que  $p \leq 0.05$  en la prueba de contraste de Wilcoxon, nos muestra que el grado de significancia es de  $P= 0.00$ , lo que demuestra que es menor a lo que se asumió, donde se rechaza la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna que fue: Los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años; demostrando que los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 290 La casita del saber.

## **VI Conclusión**

En el presente trabajo de investigación, Después de conocer los resultados entre las variables los juegos tradicionales y el aprendizaje en el área de comunicación, se determina que los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje en los niños, tal como nos muestran los resultados obtenidos tras la comprobación de la hipótesis.

Con los resultados obtenidos a través del pre test se pudo identificar que: los niños en su mayoría se encontraban en nivel de inicio, presentando dificultades para comunicarse de forma, oral y escrita.

De acuerdo a los resultados obtenidos mediante la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños, los resultados demostraron que al inicio de los talleres los niños en su mayoría se encontraban en un nivel bajo, mejorando visiblemente en la sexta sesión, al finalizar las sesiones los niños en su mayoría alcanzaron un nivel alto, evidenciando que los juegos tradicionales mejoraron el nivel de aprendizaje en el área de comunicación de los niños de cinco años de la institución educativa inicial.

Con respecto a los resultados obtenidos a través del post test, los resultados demostraron que después de aplicar los talleres sobre los juegos tradicionales, los niños mejoraron significativamente, ya que la mayoría de los niños se ubica en un nivel alto, demostrando que los juegos tradicionales han influido para que los niños expresen lo que sienten y piensan.

## **VII Recomendaciones**

### **Recomendaciones desde el punto de vista teórico:**

Se sugiere a la plana docente, planificar talleres y actividades con los padres de familia utilizando los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación y que permita a los niños desarrollar adecuadamente esta capacidad.

### **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

Se sugiere a las docentes, incorporar los juegos como estrategia didáctica para que los niños aprendan de una forma alegre y divertida, permitiendo a los niños desarrollar su comunicación y expresión oral,

### **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

Se sugiere socializar los resultados obtenidos de la investigación, para concientizar a los padres de familia, docentes sobre la importancia que es incorporar los juegos en las actividades pedagógicas para poder reforzar el desarrollo de la comunicación de los niños.

## Referencias bibliográficas

- Ancón, H. (2018). *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 377-B “Bena Jema” del distrito de Yarinacocha – Ucayali, 2017.* [Tesis ULADECH]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4241>
- Antón, M. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana.* Barcelona: Graó. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=273106>
- Arroyo, F. y Silva, G. (2015). *Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de ate – vitarte.* [Tesis de maestría]. [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6677/arroyo\\_silva\\_teorias\\_docentes.pdf?sequence=1&isAllowed](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6677/arroyo_silva_teorias_docentes.pdf?sequence=1&isAllowed)
- Arnoux, S., Noguera, A., Solvestri, A. (2003). *La comprensión de textos en los niños y niñas del nivel inicial.* <https://www.scielo.cl/pdf/signos/v49s1/art11.pdf>
- Caicedo, A. (2021). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa.* [Trabajo de grado para optar el título en Maestría en Desarrollo Infantil]. <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/50051/tesis%20amparo%20caicedo%20vega.pdf?sequence=1>
- Calderón, F., Rodríguez, J. y Vera, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala* [Tesis de pregrado]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4241>
- Código de Ética para la Investigación. (ULADECH 2023). <file:///C:/Users/USER/Downloads/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>
- Chomsky, N. (1992). *El lenguaje y el entendimiento*, Barcelona: Planeta-De Agostini. <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n2/v42n2a08.pdf>

- Díaz, A. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales* (Tesis de pregrado).  
[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019\\_Diaz-Lajara.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf)
- Fernández, T. (2022). *Juegos de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°424 Jesús María del Distrito de Manantay- Ucayali, 2020*. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial].  
[file:///c:/users/lenovo/downloads/juego de roles fernandez%20 rios tania %20lucero.pdf](file:///c:/users/lenovo/downloads/juego%20de%20roles%20fernandez%20rios%20tania%20lucero.pdf)
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla: Wanceulen.  
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, E. (2013). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. *Efdeportes*, 89-92. <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Gonzales, C. (2015). *Formación de la función comunicativa en el aprendizaje de los niños y niñas*. <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v63n2/v63n2a08.pdf>
- Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Félix Alcan Éditeur. Paris.  
[file:///c:/users/user/downloads/dialnet-eljuegocomoescueladevida-2774872%20\(4\).pdf](file:///c:/users/user/downloads/dialnet-eljuegocomoescueladevida-2774872%20(4).pdf)
- Herrador Sánchez, J. A (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?id=UniCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=UniCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Huamán L. (2018) *Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Mejorar el Desarrollo Psicomotriz en los Niños De 05 Años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2017* Universidad Los Ángeles de

Chimbote.

Huaraz,

Perú.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5447>

Lezama, C. (2011). *Logro de aprendizaje y el desarrollo intelectual de los niños y niñas*.

Editorial Cumaná. [file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-AprendizajeYDesarrolloIntelectualEnLaEdadEscolar-668448%20(3).pdf)

[AprendizajeYDesarrolloIntelectualEnLaEdadEscolar-668448%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-AprendizajeYDesarrolloIntelectualEnLaEdadEscolar-668448%20(3).pdf)

López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. [ Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato].

Repositorio UTA. <https://n9.cl/2uw1>

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Mercè, M. & Basté, E. & Blanch, S. (2016). *El juego en la primera infancia*. Ediciones Octaedro.

Primera Edición. 2016.

[https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwibIbvpZP8AhWSILkGHRO5A\\_QQ6AF6BAgJEAJ#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwibIbvpZP8AhWSILkGHRO5A_QQ6AF6BAgJEAJ#v=onepage&q&f=false)

Minerva, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. *Educere*. 6(19), 289 – 296.

<http://revencyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/agora/v5n10/articulo5.pdf>.

Ministerio de Educación (2018). *Guía para los docentes y profesores coordinadores de los diferentes servicios educativos de Educación Inicial que atiende a las niñas y los niños de 4 y 5 años*.

<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/Minedu/6390/kit%20de%20material%20impreso%20juega%2c%20crea%2c%20resuelve%20y%20aprende%20c%3bmo%20usarlo%20en%20las%20aulas%20con%20ni%3b1os%20de%204%20y%205%20a%3b1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Minedu (2016) *Currículo Nacional de la Educación Básica* [archivo PDF].

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Miranda, A. (2009). *Logros de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas*.

Editorial Amigo.

- Miralles, P. Begoña, M. & Rodríguez, R. (2014). *Investigación e innovación en educación infantil*. Universidad de Murcia. 1a ED. Editorial editum. 2014.  
[https://books.google.com.pe/books?id=ty4ebqaaqbaj&printsec=frontcover&dq=m%c3%a9ndez+\(2011\)+juegos+tradicionales+libro+pdf&hl=es&sa=x&ved=2ahukewjfwua\\_j8t6ahv\\_ilkghaddicq6af6bageeai#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=ty4ebqaaqbaj&printsec=frontcover&dq=m%c3%a9ndez+(2011)+juegos+tradicionales+libro+pdf&hl=es&sa=x&ved=2ahukewjfwua_j8t6ahv_ilkghaddicq6af6bageeai#v=onepage&q&f=false)
- Morales Barrón, H., & Leandro Crisol, J. (2019). La comunicación interpersonal entre padres e hijos del asentamiento Humano Tres de Mayo–Centinela, Huaura 2018.  
<https://repositorio.unjfc.edu.pe/handle/20.500.14067/2687>
- Movsichoff, P. (1987). *A la una sale la luna: juegos tradicionales infantiles*. Argentina: Ediciones del Sol.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/A la una sale la luna/e1gBgh0wf8C?hl=es419&gbpv=1&dq=juegos+tradicionales+libro&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/A%20la%20una%20sale%20la%20luna/e1gBgh0wf8C?hl=es419&gbpv=1&dq=juegos+tradicionales+libro&printsec=frontcover)
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.  
[https://books.google.com.pe/books?id=NI9USFWBI4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=NI9USFWBI4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Papalia, D. Wendkos, S. Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo*. 11a Ed. Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-970-10-6889-2 ISBN: 970-10-5631-0 (edición anterior).  
<https://www.mendoza.gov.ar/salud/wp-content/uploads/sites/16/2017/03/Psicologia-delDesarrollo-PAPALIA-2009.pdf>
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño (7° ed.)*.  
<https://es.scribd.com/document/480440647/Piaget-La-formacion-del-simbolo-en-el-nino-pdf>
- Pinardi, C. (2016). *Lectura y comprensión de textos*. Universidad Nacional de San Juan.  
<file:///D:/Estrategias%20didacticas/CuadernilloLECTURAYCOMPRESI%C3%93N-DE-TEXTOS.pdf>
- Quino, B. y Casanca, S. (2015). *El empleo pedagógico de los juegos tradicionales locales para el desarrollo de valores en la I.E.I. N°339 de “Pispitayoc”- Echarati. La convención – cusco 2014* [Tesis de postgrado]. <http://repositorio.unsa.edu>.

- Rutas de Aprendizaje (2010). *Desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas de los niños*. <https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/web-cambiemoslaleducacion/docs1general/Cartilla-de-presentacion.pdf?f=/repositorio/descargas/rutas-2013/Cartilla-de-presentacion.pdf>
- Sampieri, Fernández y Baptista (2019). *Metodología de investigación*. México: McGraw Hill Interamericana editorial [https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n\\_Sampieri.pdf](https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf)
- Salvador, C. (2018). *Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías 2017*. [Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial]. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/8411/EL\\_JU\\_EGO\\_SOCIALIZACION\\_SALVADOR\\_QUITO\\_CARMEN\\_MAGDALENA.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/8411/EL_JU_EGO_SOCIALIZACION_SALVADOR_QUITO_CARMEN_MAGDALENA.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Sarlé, P. (2013). *Lo importante es jugar. Cómo entra el juego en la escuela*. Homo Sapiens Ediciones. <http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v22n2/v22n2a04.pdf>
- Secretaría de Educación Pública. (SET 2017). *Fichas Técnicas de Instrumento de Evaluación*. Taller perspectivas y prácticas de la evaluación formativa para el aprendizaje del modelo educativo 2017. Secretaría de Educación de Guanajuato. <http://www.seg.guanajuato.gob.mx>.
- Sunción, N. (2018). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 “Niño Jesús”, Trigal – Casitas, región Tumbes, 2015*. [Tesis ULADECH]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2912>.
- Tipanluisa, M. (2019) *Los juegos tradicionales en las clases de educación física, en los niños de quinto y sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18599/1/tesis%20%20m%c3%93nica%20firmas.pdf>

- Túncar, M. (2019). *Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 “Niño Dios” de Yarinacocha - Ucayali, 2019*. [Tesis de pregrado, ULADECH Católica, Pucallpa]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13250>
- .Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.<https://www.ie42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/LIBR-NIV326122022175849.pdf>
- Vygotsky, L. (1979). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Playáde.  
[file:///C:/Users/USER/Downloads/Uladech Biblioteca virtual%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Uladech%20Biblioteca%20virtual%20(2).pdf)

## Anexos

### Anexo 01 Matriz de consistencia

**TÍTULO:** los Juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La Casita del Caber Pucallpa, 2024

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGIA
<p>¿Cuál es la influencia de los Juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La Casita del Caber Pucallpa, 2024?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar si los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa,2024</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa,2024</p> <p>Aplicar los juegos tradicionales como estrategia para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024</p> <p>Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa,2024</p>	<p><b>Hipótesis alterna:</b> Los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber Pucallpa,2024</p> <p><b>Hipótesis nula:</b> Los juegos tradicionales no mejoran el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 la casita del saber, pucallpa-2022.</p>	<p><b>Variable 1</b></p> <p>Dimensiones</p> <p>Instrucciones</p> <p>Didáctica</p> <p>Estrategias</p> <p><b>Variable 2</b></p> <p>Comprensión de textos</p> <p>Expresión oral</p> <p>Compresión de textos</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: 500 niños</p> <p>Muestra: 20 niños</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: ficha de observación</p>

## VARIABLES. Definición y operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍA Y VALORACIÓN
<b>Juegos tradicionales</b>	Los juegos tradicionales son actividades de expresión, comunicación y socialización, de función recreativa, que desarrolla capacidades en los niños durante la realización de las actividades de los aprendizajes (Herrador, 2013)	Instrucciones  Didáctica  Estrategia	-Tipos de juegos -Reglas del juego -Negocia normas -Maneja ritmos de acuerdo a la adaptación  - Propicia interés - Socialización - Placer - Selecciona juegos -Demuestran sus sentimientos  -Genera problematización -para que busquen soluciones - Fomenta imaginación - Desarrolla creatividad	Escala ordinal	Medio Bajo Alto
<b>Aprendizaje en el área de comunicación</b>	Miranda (2009) manifiesta que: “los resultados del aprendizaje de la comunicación son el nivel de competencia, expresado en forma de puntuación numérica, que un estudiante ha alcanzado como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso de aprendizaje en el que participa”. (p.176)	Expresión y comprensión oral  Comprensión de textos  Producción de textos	Infiere e interpreta información del texto oral.  Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.  Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica  Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.  Obtiene información del texto escrito  Infiere e interpreta información del texto escritura de diversos tipos de textos en su lengua materna Adecua el texto a la situación significativa. Organiza y desarrolla las ideas del forma coherente y cohesionada  Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Escala ordinal	Medio Bajo Alto

**Anexo 02 Instrumento de recolección de información**

**LISTA DE COTEJO**

**Instrumentos de recolección de datos**

los juegos tradicionales en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años en la institución educativa N° 290 La casita del saber Pucallpa, 2024

Nombre: ..... Edad.....sección .....

Fecha: .....

	DIMENSIONES / ítems	Resultado	
		SI	NO
	<b>Dimensión1. Comprensión de textos orales</b>		
<b>1</b>	De que animal habla el cuento		
<b>2</b>	Donde vendió la papa el dueño de la chacra		
<b>3</b>	Que encontró el gusanito para comer		
<b>4</b>	Que tamaño de papa escogió el gusanito		
	<b>Dimensión 2. Expresión oral</b>		
<b>5</b>	Como estaba la mañana cuando el gusanito visitaba la chacra		
<b>6</b>	Como se fue el gusanito después de salir de la papa		
<b>7</b>	Que hubiese pasado si el gusanito no hubiese comido la papa		
<b>8</b>	Porque el gusanito salió de la papa		
	<b>Dimensión 3. Comprensión de textos escritos</b>		
<b>9</b>	Que te gustaría comer y porque		
<b>10</b>	Como actuarías si estuvieras en peligro		
<b>11</b>	Que acciones son buenas y malas		
<b>12</b>	Que se debería hacer para poder cuidar los alimentos		






Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*							Observaciones
TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024							
Variable 1: los juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		
Dimensión 1: Instrucciones	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1 Tipos de juegos	✓						
2 Reglas del juego					✓		
3 Negocia normas					✓		
4 Maneja ritmos de acuerdo a la adaptación			✓				
<b>Dimensión 2: Didáctica</b>							
1 Propicia interés	✓						
2 Socialización			✓				
3 Placer					✓		
4 Selecciona juegos	✓						
5 Demuestran sus sentimientos	✓						
<b>Dimensión 3: estrategia</b>							
1 Genera problematización para que busquen soluciones			✓				
2 Fomenta imaginación					✓		
3 Desarrolla creatividad					✓		
<b>Variable 2: Aprendizaje en el área de comunicación</b>							
<b>Dimensión 1: comprensión de textos</b>							
1 Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza	✓		✓		✓		
2 Demuestra retención de la información simple	✓						
3 Comprende el cuento que se le lee					✓		
4 Comprende informaciones largas y corta					✓		
<b>Dimensión 2: expresión oral</b>							
1 Construye representaciones coherentes de él mismo	✓		✓		✓		
2 Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza.	✓						
3 Expresa con claridad el trabajo que ha realizado	✓		✓		✓		
4 Responde las preguntas de modo conciso.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: comprensión de textos</b>							
1 Deja un espacio regular entre las letras	✓		✓		✓		
2 Realiza una escritura apretada y amontonada							
3 Realiza un dibujo dentro de los márgenes del papelógrafo			✓				
4 Realiza los trazos de manera regular el tamaño de letra	✓		✓		✓		

Recomendaciones: *Resaltar los diversos juegos tradicionales, las actividades deben ser flexibles de acuerdo al contexto y ser mediadora para generar áreas de oportunidad en niños estudiantes grafía* Opinión de experto:      Aplicable (✓)      Aplicable después de modificar ( )      No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg *Sivila Sánchez Peña* ..... DNI .....

  
 \_\_\_\_\_  
 Firma

  
 Huella digital



Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*							Observaciones
TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024							
Variable 1: los juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		
Dimensión 1: instrucciones	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1 Tipos de juegos	✓		✓		✓		
2 Reglas del juego	✓		✓		✓		
3 Negocia normas	✓		✓		✓		
4 Maneja ritmos de acuerdo a la adaptación	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Didáctica</b>							
1 Propicia interés	✓		✓		✓		
2 Socialización	✓		✓		✓		
3 Placer	✓		✓		✓		
4 Selecciona juegos	✓		✓		✓		
5 Demuestran sus sentimientos	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: estrategia</b>							
1 Genera problematización para que busquen soluciones'	✓		✓		✓		
2 Fomenta imaginación	✓		✓		✓		
3 Desarrolla creatividad	✓		✓		✓		
<b>Variable 2: Aprendizaje en el área de comunicación</b>							
<b>Dimensión 1: comprensión de textos</b>							
1 Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza	✓		✓		✓		
2 Demuestra retención de la información simple	✓		✓		✓		
3 Comprende el cuento que se le lee	✓		✓		✓		
4 Comprende informaciones largas y corta	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: expresión oral</b>							
1 Construye representaciones coherentes de él mismo	✓		✓		✓		
2 Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza.	✓		✓		✓		
3 Expresa con claridad el trabajo que ha realizado	✓		✓		✓		
4 Responde las preguntas de modo conciso.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: comprensión de textos</b>							
1 Deja un espacio regular entre las letras	✓		✓		✓		
2 Realiza una escritura apretada y amontonada	✓		✓		✓		
3 Realiza un dibujo dentro de los márgenes del papelógrafo	✓		✓		✓		
4 Realiza los trazos de manera regular el tamaño de letra	✓		✓		✓		

Recomendaciones: *Se recomienda que siga con esas games de hacer participar a los niños con los juegos tradicionales en el aprendizaje de los mismos, es muy importante. Pongase ayuda a la casa. Opinión de experto: Aplicable (✓) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )*

Nombres y Apellidos de experto: *Dr / Mg Lic. Carmen Beatriz Valverde Velazquez* DNI *04328488*

  
Firma



Huella digital

*Carmen Beatriz Valverde Velazquez*  
Docente

### Ficha de Identificación del Experto

#### Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos:

*Sivila Sanchez Peña*

N° DNI / CE: *00022644*

Edad: *63 años*

Teléfono / celular: *985577329*

Email: *pagitana\_0061@hotmail.com*

Título profesional:

*Licenciado en Educación Inicial*

Grado académico: Maestría \_\_\_\_\_

Doctorado: \_\_\_\_\_

Especialidad:

*Educación Inicial*

Institución que labora:

*Institución Educativa Inicial N° 320 C.V.*

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: *LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024*

Autor(es):

*Navarro acosta Nancy luz*

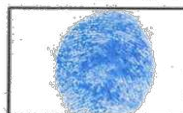
Programa académico:

*TALLER EXTRACURRICULAR DE TESIS*



*Sivila Sanchez Peña*  
Lic. Sivila Sanchez Peña  
DIRECTORA

Firma



Huella digital

### Ficha de Identificación del Experto

#### Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Martha Sarabeth Malca Pizango  
N° DNI / CE: 4.868.811.8 Edad: 32  
Teléfono / celular: 472.360.441 Email: martha.malca22@gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial  
Grado académico: Maestría \_\_\_\_\_ Doctorado: \_\_\_\_\_  
Especialidad: Educación Inicial  
Institución que labora: Institución Educativa Inicial N° 320 C.V.

#### Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024

#### Autor(es):

Navarro acosta Nancy luz

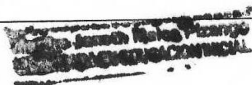
#### Programa académico:

TALLER EXTRACURRICULAR DE TESIS

  
Firma



Huella digital



Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Carmen Beatriz Valverde Velásquez  
N° DNI / CE: 04328438 Edad: 54 años  
Teléfono / celular: 961925652 Email: cega2626@hotmail.com

Título profesional: licenciada en Educación Inicial  
Grado académico: Maestría \_\_\_\_\_ Doctorado: \_\_\_\_\_  
Especialidad: Educación Inicial  
Institución que labora: F.I.N° 320 "Cesar Vallejo"

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024

Autor(es):

Navarro acosta Nancy luz

Programa académico:

TALLER EXTRACURRICULAR DE TESIS

  
Firma



Huella digital

## Carta de presentación

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Pucallpa, 8 de abril del 2024

### CATRA DE PRESENTACIÓN N° 001- 2024

Sr(a).

Mg. Lazo García Deisa

Director (a): de la I.E.I Cuna Jardín N° 290 La casita del Saber – provincia - coronel portillo

**Presente**

#### **De mi consideración:**

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme soy la estudiante **Navarro Acosta Nancy Luz** con código de estudiante N° **1807191021** de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién solicita su autorización de manera presencial o virtual, ejecutar el proyecto de investigación de taller de tesis titulado “**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024**”

Durante el mes de abril, iniciando el 8 de abril y culminando el 30 del presente mes.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.



NAVARRO ACOSTA NANCY LUZ

DNI: 45536435



Lic. Deisa Lazo García  
DNI N° 00170615  
DIRECTORA (e)

Resuido 8-04-24  
9.30.am.

validez , confiabilidad

SEXO	EDAD	NIVEL SOCIOECONÓMICO	EXPRESION Y COMPRENCION ORAL						COMPRENCION DE TEXTOS			PRODUCCION DE TEXTOS			TOTAL		
			Obtiene información de texto oral	Infiere e interpreta información del texto oral	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	TOTAL	Obtiene información del texto escrito	Infiere e interpreta información del texto	TOTAL	Adecua el texto a la situación comunicativa	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente		TOTAL	
M	5	Medio	1	1	1	1		4	1	1	2	1	1	1	3	9	
M	5	Medio	0	0	0	0		0	0	1	1	1	0	0	1	2	
F	5	Medio	1	1	0	1		3	1	1	2	0	1	1	2	7	
M	5	Medio	1	1	1	1		4	1	1	2	1	1	1	3	9	
F	5	Medio	1	0	0	0		1	0	0	0	1	0	0	1	2	
		P	0.8	0.6	0.4	0.6			0.6	0.8		0.8	0.6	0.6		Vt	12.7
		q=(1-p)	0.2	0.4	0.6	0.4			0.4	0.2		0.2	0.4	0.4			
		pq	0.16	0.24	0.24	0.24			0.24	0.16		0.16	0.24	0.24			1.92

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1			TABLA DE DATOS POR TALLERES												
2															
3	Nº	COIFICADO	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	TOTAL	
4	1	Estudiante 1	1	0	1	1	2	2	2	2	3	2	3	19	
5	2	Estudiante 2	0	1	1	1	2	2	3	2	3	3	3	21	
6	3	Estudiante 3	1	1	0	0	1	1	2	2	3	3	3	17	
7	4	Estudiante 4	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	
8	5	Estudiante 5	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	3	20	
9	6	Estudiante 6	0	1	0	1	1	2	1	2	3	3	3	17	
10	7	Estudiante 7	1	0	1	1	1	2	2	3	2	3	2	18	
11	8	Estudiante 8	1	1	1	2	2	1	1	2	3	2	3	19	
12	9	Estudiante 9	1	1	0	1	1	2	2	2	2	2	3	17	
13	10	Estudiante 10	1	1	1	1	2	3	2	3	3	3	3	23	
14	11	Estudiante 11	0	1	2	3	1	1	1	2	2	2	2	17	
15	12	Estudiante 12	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3	3	19	
16	13	Estudiante 13	0	0	1	1	2	1	1	3	2	3	3	17	
17	14	Estudiante 14	1	0	1	2	3	3	2	3	2	3	3	23	
18	15	Estudiante 15	1	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	21	
19	16	Estudiante 16	0	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	26	
20	17	Estudiante 17	0	1	1	2	1	2	2	3	3	3	3	21	
21	18	Estudiante 18	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	18	
22	19	Estudiante 19	0	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	26	

**Anexo 04 Consentimiento informado**

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES) (Educación)**

Título del estudio: .....

Investigador (a): .....

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: .....  
..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....  
.....

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. ....
2. ....
3. ....

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico .....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo .....

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

\_\_\_\_\_

**Nombres y Apellidos**

*Participante*

\_\_\_\_\_

**Fecha y Hora**

\_\_\_\_\_

**Nombres y Apellidos**

*Investigador*

\_\_\_\_\_

**Fecha y Hora**

## Carta de aceptación

Pucallpa 8 de abril del 2024

### CATRA DE ACEPTACIÓN N° 001-2024

Sr(a).

Lic. Mag. Lazo García Deisa

Director (a): de la I.E.I Cuna Jardín N° 290 La casita del Saber – provincia - coronel portillo

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a su persona para expresarte un cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad solicitar su autorización para llevar a cabo mi proyecto de investigación en su institución educativa, soy la estudiante Navarro **Acosta Nancy Luz** con código modular de estudiante N° **1807191021** de la Carrera Profesional de Educación Inicial. El proyecto de investigación tiene como Título “**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024**”

Durante el mes de abril, iniciando el 8 de abril y culminando el 30 del presente mes.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

  
Lic. Deisa Lazo García  
DNI N° 00170115  
DIRECTORA (e)

FIRMA DE LA DIRECTORA

8-04-2024

Autorizada para llevar  
a cabo su proyecto de  
Investigación  
I.E.I N° 290 "La casita del  
Saber"

## Declaración jurada

### **DECLARACIÓN JURADA**

**Sr(a).**

Mg. Lazo García Deisa

Director (a): de la I.E.I Cuna Jardín N° 290 La casita del Saber – provincia - coronel portillo

Yo, NAVARRO ACOSTA NANCY LUZ, identificado (a) con DNI, 45536435 con domicilio real en ASENT.H MALDONADO BEGAZO JR, PALCAZU MZ.22 LT.12, Distrito CALLERIA, Provincia CORONEL PORTILLO, Departamento UCAYALI,

#### **DECLARO BAJO JURAMENTO**

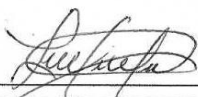
En mi condición de estudiante educación inicial con código de estudiante 1807191021 de la Escuela Profesional de educación Facultad de derecho y humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2024.

Que los datos consignados en la tesis titulada: **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 290 LA CASITA DEL SABER PUCALLPA, 2024**

. Serán reales. que habiendo realizado de manera satisfactoria mi trabajo de investigación con mucha responsabilidad y respeto en su I.E ,le ruego sra directora me acceda a firmar mi documento de fue de haber realizado mi investigación, ya que las evidencias de mi celular se eliminaron por que se malogro.

Doy fe que esta declaración corresponde a la verdad

Pucallpa 8 de mayo del 2024



**FIRMA DEL ESTUDIANTE**

**DNI:45536435**



**Lic. Deisa Lazo García**  
**DNI N° 00170115**  
**DIRECTORA (e)**  
**DIRECTORA**

## Sesión de aprendizajes

### TALLER DE APRENDIZAJE 1

#### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “Jugamos el avioncito”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años- amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza con sus compañeros en situaciones de juegos grupales mediante el juego EL AVIONCITO.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	* Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.  * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	* Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Que los niños se expresen de forma oral lo que le gusta y disgusta	Ficha de observación
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

#### MATERIALES/ RECURSOS

\* Docente y Estudiantes

\* Imagen de un avioncito

### **INICIO (15 minutos)**

Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.

- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.
- Responden preguntas como: ¿Qué materiales observamos? ¿Qué será? ¿Qué imágenes tiene? ¿Qué jugaremos hoy?

### **DESARROLLO (20 minutos)**

- Se dialoga con los niños que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego de” El avioncito de las frutas”.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal dando las indicaciones como:
- Se formarán equipos” Simón dice” al compás de una canción de su preferencia.
- La docente les indica a los niños y niñas el juego a realizar que consta en tirar el tiracho en el cuadro de las frutas el que salga del recuadro perderá y sacará de un sobre sorpresa una adivinanza y si adivina dará pase a su compañero para continuar el juego.
- Cada estudiante realizará una acción diferente en caso no adivine la adivinanza según le corresponda cuando ha sacado una ficha del sobre.
- Finalmente, cada niño realizará un ejercicio de respiración que consta en inhalar y exhalar el aire para sus pulmones.
- Los niños(as)imaginarán que son unos globos que se van inflando poco a poco luego se desinflan cayendo al suelo lentamente.
- Se les entrega una hoja en blanco, para que dibujen sus experiencias vividas en la actividad motriz.

### **CIERRE (10 minutos)**

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas.

Responden las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué es lo que no les gusto del juego? ¿Con qué otro material les gustaría trabajar la otra semana

**Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 1: El Avioncito**

.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.-I.E:.....

1.2.- LUGAR:.....

1.2.- AULA:.....

1.3.- EDAD:.....Nº DE NIÑOS:.....

1.4.- PRACTICANTE:.....

II.-CUADRO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Desempeño: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.			
		Criterio 1 Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza.			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					

## TALLER DE APRENDIZAJE 2

### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “Juego del Kiwi”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5años-amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas demuestran retención de la información simple mediante el juego de kiwi.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	* Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica. * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	* Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Que los niños se expresen de forma oral lo que le gusta y disgusta	Ficha de observación
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

#### MATERIALES/ RECURSOS

- \* Docente y Estudiantes
- \* Latas de leche grande vacías
- \*Pelota

#### INICIO (15 minutos)

- Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.
- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.

- Responden preguntas como: ¿Qué materiales observamos? ¿Saben que jugaremos hoy?

### **DESARROLLO (20minutos)**

- Se dialoga con los niños que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego de” Kiwi”.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal dando las indicaciones como: Se formarán dos equipos de siete niños cada uno.
- La docente les indica a los niños y niñas el juego a realizar que consta en formar una torre de latas y ellos deberán lanzarla pelota y derrumbar la mayor cantidad de latas posible.
- Cada estudiante realizará una acción.
- Se les entrega una hoja en blanco, para que dibujen sus experiencias vividas en la actividad motriz.
- Finalmente, los niños y niñas se sentarán en semicírculo cerrarán los ojos

### **CIERRE (10minutos)**

Dialogamos sobre la actividad realizada.

Responden las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció juego?

¿Cómo se sintieron?

¿Qué es lo que más les gusto?

**Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 2: Juego del Kiwi**

.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.-I.E:.....

1.2.- LUGAR:.....

1.2.- AULA:.....

1.3.- EDAD:.....Nº DE NIÑOS:.....

1.4.- PRACTICANTE:.....

**II.-CUADRO DE EVALUACIÓN**

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Desempeño: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.			
		Criterio 1 Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza.			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

### TALLER DE APRENDIZAJE 3

#### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “Que pase el rey”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años- amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños (as) interactúen con sus compañeros expresando lo que siente con el juego”  
Que pase el rey”.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	* Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.  * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	* Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Que los niños se expresen de forma oral lo que le gusta y disgusta	Ficha de observación
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

#### MATERIALES/ RECURSOS

- \* Docente y Estudiantes
- \*Cuerda
- \*Tiza

\*Patio

### **INICIO (15 minutos)**

- Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.
- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.
- Responden preguntas como: ¿Cómo se llamará este juego? ¿Qué materiales observamos en este juego? ¿Con qué material trabajaremos el día de hoy?

### **DESARROLLO (20 minutos)**

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego “Que pase el rey” y que este juego lo jugaban nuestros abuelitos.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar.
- Se les indica a los niños y niñas el juego a realizar. Que consta en escoger dos niños(as), que serán elegidos para ser los reyes empezando el juego, cada uno debe seleccionar una cartilla de objetos.
- Luego se ubican en una sola fila colocándoles un collar con un medio de transporte que elija.
- Se toman de las manos los niños elegidos haciendo un puente con las manos hacia arriba dejan un espacio para que la fila de los niños pueda ingresar, mientras los niños van pasados cantan que pase el rey que ha de pasar...el hijo del conde se ha de quedar al terminar de cantar bajan los brazos y el que quede atrapado se les dice qué transporte desea viajar auto o moto conforme elijan se irán colocando en el lugar del vehículo de su preferencia.
- La docente marcará en el piso una línea que servirá como margen para empezar el juego.
- Los niños empezarán a jalar una cuerda sin pasarse de la línea, el juego terminará quien pisa la línea.
- Finalmente, cada niño realizará un ejercicio de la tortuga que consta en que el niño ha de asumir como ese animal. Se colocará en el suelo boca abajo y le diremos que el sol está a punto de esconderse y la tortuga ha de dormir, para ello ha de encoger piernas y brazos poco a poco, muy despacio, hasta ponerlos bajo su espalda, que será el caparazón de la tortuga. Después le diremos que ya es de día de nuevo y la tortuga ha de emprender un viaje por lo tanto ha de sacar piernas y brazos de nuevo muy despacio.

### **CIERRE (10 minutos)**

Dialogamos sobre la actividad realizada.

Responden las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció juego?

¿Cómo se sintieron?

¿Qué es lo que más les gusta?

¿Qué otro juego les gustaría jugar la otra semana?

**Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 3: Que pase el rey**

**- DATOS INFORMATIVOS**

1.1.-I.E:.....

1.2.- LUGAR:.....

1.2.- AULA:.....

1.3.- EDAD:.....Nº DE NIÑOS:.....

1.4.- PRACTICANTE:.....

**II.-CUADRO DE EVALUACIÓN**

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Desempeño: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.			
		Criterio 1 Comprende informaciones largas y corta			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

## TALLER DE APRENDIZAJE 4

### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “El juego del arroz con leche”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años-Felicidad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas expresen con claridad el trabajo que ha realizado mediante” EL JUEGO DEL ARROZ CON LECHE”

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	* Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.  * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	* Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Que los niños se expresen de forma oral lo que le gusta y disgusta	Ficha de observación
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

### MATERIALES/ RECURSOS

- \* Docente y Estudiantes
- \* Radio
- \*Pista de la canción “arroz con leche”
- \*USB

**INICIO (15 minutos)**

- Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.
- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.
- Responden preguntas como: ¿Qué juego realizaremos hoy? ¿Por qué se le llama tradicional?

**DESARROLLO (20 minutos)**

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego del arroz con leche.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal dando las indicaciones como:
  - se les explica a los niños y niñas el juego a realizar. Que consta en formar un círculo cogiéndose las manos en el centro del patio dónde la docente colocará una pista para cantar la canción en donde los niños realizarán la ronda hacia la derecha y hacia la izquierda. Arroz con leche, yo quiero jugar con mis amiguitos de San Nicolás que sepa jugar, que sepa saltar que sepa abrir la puerta para ir a jugar. Con esta sí, con esta no, con esta amiguita yo quiero jugar.
- Finalmente, cada niño realizará un ejercicio de la muñeca desarmable que consta en levantarse lentamente estirar los brazos, las piernas, mover la cabeza, y desarmarse lentamente bajando los brazos la cabeza doblando las rodillas cayendo al suelo lentamente finalmente se quedan dormiditas.

**CIERRE (10 minutos)**

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas.

Responden las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció juego?

¿Cómo se sintieron?

¿Qué es lo que más les gusto?

¿Qué movimientos realizaron con su cuerpo?

¿Que otro juego les gustaría Jugar la otra semana?

**Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 4: Arroz con leche**

		ÁREA: Comunicación
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna

N°	Nombre del estudiante	Desempeño: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.			
		Criterio 1 Expresa con claridad el trabajo que ha realizado			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

### TALLER DE APRENDIZAJE 5

#### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

##### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “El barco se hunde”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años- amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

##### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños (as) respondan las preguntas de modo conciso mediante EL JUEGO EL BARCO SE HUNDE

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	* Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica. * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	* Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.  *Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Que los niños se expresen de forma oral	Ficha de observación
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

#### MATERIALES/ RECURSOS

- \* Docente y Estudiantes
- \* Ula ula
- \*Tiza

#### INICIO (15 minutos)

- Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.
- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales. • Responden preguntas como: ¿Qué materiales tiene el juego tradicional? ¿Con qué material trabajaremos el día de hoy? ¿Qué juego será?
- Hacemos un pre calentamiento antes de empezar la actividad ponerse de pie con los brazos estirados y pegados al cuerpo mientras se realiza los siguientes movimientos manos arriba y después abajo.

#### DESARROLLO (20 minutos)

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el barco se hunde.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal dando las indicaciones como:

- se les explica a los niños y niñas el juego a realizar. Que consta en:
- ubicar aros, en el piso o cuadros, en donde los niños ingresarán por equipos se dice “el barco se hunde y solo hay (un número) de lanchas” se deben formar grupos de personas de acuerdo al número que dijo la maestra dentro de un aro o espacio dibujado en el suelo. Tienen que ayudarse para que ninguno se salga porque el que se salga se hunde y se ahoga.
- Se les dice marineros y los niños responderán a la orden mi capitán el barco esta por hundirse, los niños responden huyyy que miedo y para salvarse. ellos dirán que hay que hacer grupos de 4 personas así se irá aumentando los grupos hasta que no quepan en el barco.
- Terminado el juego, todos hacen un círculo y se imaginan que son muñecos con pilas que se acaban, cayendo al piso inmóvil.

### **CIERRE (10minutos)**

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas.

Responden las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció juego? ¿Cómo se sintieron?

¿Qué es lo que más les gusto?

¿Qué es lo que no les gusto del juego?

¿Con qué otro material les gustaría trabajar la otra semana?

#### **Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 5: El barco se hunde**

N o	Nombre del estudiante	ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Desempeño: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.			
		Criterio 1 Responde las preguntas de modo conciso.			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					

2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

### TALLER DE APRENDIZAJE 6

#### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “El juego de las escondidas”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años- amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas demuestran retención de la información simple mediante el juego de las escondidas.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	* Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.  * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	* Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Que los niños retengan la información y las instrucciones que les brinda.	Ficha de observación

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

### MATERIALES/ RECURSOS

\* Docente y Estudiantes

\* Espacio

#### INICIO (15 minutos)

- Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.
- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad del juego Responden preguntas como: ¿Qué juego tradicional jugaremos hoy? ¿De qué creen que se tratará el juego? ¿En este juego se contará hasta 10 como se llamará??

#### DESARROLLO (20 minutos)

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego las escondidas explicándoles las reglas del juego cuya regla es no esconderse muy lejos del espacio determinado, si son encontrados deben salir si quedarse, no se pueden esconder detrás del que cuenta.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal dando las indicaciones como:
- Se les explica a los niños y niñas el juego a realizar. Que consiste en un grupo de personas por lo general de 5-10, de los cuales se escoge una persona que es la que va a contar y posteriormente buscar a los que se escondieron. Esta deberá contar hasta cierto número (ya determinado por todos), con los ojos cerrados y apoyándose contra un muro, poste, etc. mientras los otros se esconden. Al terminar la cuenta, debe ir a buscar a cada uno, al encontrar a alguien debe correr hasta el lugar donde estaba contando y gritar ampay y el nombre de la persona que haya encontrado, para liberarse los niños tienen que llegar a la base, mientras el que estaba contando no esta y liberarse diciendo ampay liberando aquellos que hayan sido encontrados antes. El niño que se encontró primero contará en la próxima ronda el propósito es encontrar a todos sin que se liberen.
- Finalmente, terminado el juego realizan ejercicios de respiración, beben agua y dialogamos acerca de lo trabajado. • De retorno al aula en una hoja dibujan la experiencia realizada.

#### CIERRE (10 minutos)

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas.

Responden las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció juego? ¿Cómo se sintieron?

¿Qué es lo que más les gusto?

¿Qué es lo que no les gusto del juego?

¿Con qué otro material les gustaría trabajar la otra semana?

**Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 6: El juego de las escondidas**

N°	Nombre del estudiante	ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Desempeño: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.			
		Criterio 1 Demuestra retención de la información simple.			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

## TALLER DE APRENDIZAJE 7

### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “Juego matatirutirula”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años-amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas realiza un dibujo dentro de los márgenes del papel mediante el juego matatirutirula.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	* Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.  * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	* Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.	Que los niños se expresen de forma oral lo que le gusta y disgusta	Ficha de observación
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		

Enfoque comunicativo	Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos
----------------------	---

### MATERIALES/ RECURSOS

- \* Docente y Estudiantes
- \* Hojas de paleo bon
- \*Lápices de colores

### INICIO (15 minutos)

- Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.
- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.
- Responden preguntas como: ¿Qué juegos realizaremos hoy? ¿De qué se tratará el juego?

### DESARROLLO (20minutos)

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego de “MATATIRULA” Buenos días mis amiguitos, mata tiru tiru la. ¿Qué querían mis amiguitos? mata tiru tiru la. Yo quería una amiguita, mata tiru tiru la. ¿A cuál de ellas la quería? mata tiru tiru la. Yo quería a... (decir un nombre) mata tiru tiru la. ¿Y qué oficio le daría? mata tiru tiru la. La pondríamos de enfermera mata tiru tiru la
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal dando las indicaciones como:
- Se organizan y para ello se forman 2 grupos con igual número de participantes de niños y niñas. • Los dos grupos se colocan frente a frente, el primer grupo avanza mientras entona la canción y el otro retrocede.
- El segundo grupo responde con la canción y avanza, el niño y niña que es nombrado pasa al siguiente grupo.
- Finalmente, Se propone a los niños que son muñecos de nieve o cubitos de hielo, totalmente congelados durante el invierno. n este estado inicial deben tensar todo lo que puedan los músculos y estar inmóviles y encogidos. Sin embargo, está llegando la primavera y con el sol, el cual los va ir derritiendo poco a poco. Con ello, de forma progresiva el niño ha de ir relajando los músculos, estirándose y destensándose.
- De retorno al aula en una hoja dibujan la experiencia realizada.

### CIERRE (10minutos)

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas.

Responden las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué es lo que no les gusto del juego? ¿Con qué otro material les gustaría trabajar la otra semana?

**Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 7: El juego matatirutirula**

N°	Nombre del estudiante	ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”			
		Desempeño: Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.			
		Criterio 1 Realiza un dibujo dentro de los márgenes del papel.			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

## TALLER DE APRENDIZAJE 8

### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “Jugamos el salta sogas”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años-amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas expresen mediante la expresión oral o la escritura la experiencia del juego, de acuerdo a su posibilidad

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> </ul>	<p>* Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>	dibujan o escriben la experiencia realizada.	Ficha de observación
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

### MATERIALES/ RECURSOS

\* Docente y Estudiantes

\* Cuerdas

\*Hojas de papel boom

\*Lápices de colores

### **INICIO (15 minutos)**

- Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.
- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.
- Responden preguntas como: ¿Qué juegos realizaremos hoy? ¿De qué se tratará el juego? ¿Qué juego jugamos el día anterior?

### **DESARROLLO (20 minutos)**

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego “Salta Soga”.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar
- Se les indica a los niños y niñas el juego a realizar mediante las reglas.
- No pisar la cuerda o tocarla con los pies o piernas mientras se salta.
- Saltar continuamente, no se puede interrumpir o se perderá.
- Gana quien realice mayor cantidad de saltos. • Pierde quien toca la cuerda o quien para.
- Elegirán mediante el juego en la casa de pinocho a quien girará la cuerda
- Realizan un círculo con los niños y niñas junto a los niños encargados de girar la cuerda cada uno de ellos girarán desde un extremo a otro para que sus compañeros puedan saltar la cuerda.
- Mientras damos vueltas a la cuerda se comienza a cantar una melodía repetitiva:  
Bate, bate, chocolate con harina y con tomate. Bate, bate, chocolate bandera de combate.
- Si alguno de los niños falla al saltar ocupará uno de los lugares de los niños que "se la quedan" dando vueltas a la soga.
- Luego se dividirán en dos grupos para saltar la cuerda uno por uno a su manera.
- De retorno al aula en una hoja dibujan o escriban de acuerdo a su nivel la experiencia realizada.

### **CIERRE (10 minutos)**

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas.

Responden las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que

más les gusto? ¿Qué es lo que no les gusto del juego? ¿Con qué otro material les gustaría trabajar la otra semana?

**Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 8: El salta sogá**

N°	Nombre del estudiante	ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
		Desempeño: * Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.			
		Criterio 1 Realiza una escritura apretada y amontonada			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

## TALLER DE APRENDIZAJE 9

### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “Juego de los siete pecados”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años-amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas expresa mediante el dibujo la experiencia del juego de los sietes pecados.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	* Crea proyectos desde el lenguaje escrito <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Que los niños se expresen mediante el dibujo la experiencia del juego.	Ficha de observación
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

### MATERIALES/ RECURSOS

- \* Docente y Estudiantes
- \* Pelota
- \* Papel boom y lápices de colores

### INICIO (15 minutos)

Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.

- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.
- Responden preguntas como: ¿Qué materiales observamos? ¿Qué será? ¿Qué imágenes tiene? ¿Qué jugaremos hoy?

### DESARROLLO (20 minutos)

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para realizar el juego “Siete pecados”.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar.
- Se les indica a los niños y niñas el juego a realizar mediante las reglas.
- Cada niño puede ser un país, una fruta, un animal, etc... Un niño coge la pelota y la lanza al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los niños se alejan corriendo. El niño al que le corresponde el nombre debe correr a coger la pelota, (si la coge antes del primer rebote, puede volver a lanzarla gritando otro nombre), al tiempo que grita “STOP ”. Todos se detendrán de inmediato. El niño elegirá a un compañero, luego avanza tres pasos hacia él /ella, que se encuentra más cerca lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota. El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego.
- Finalmente, terminado el juego realizan ejercicios de respiración, beben agua y dialogamos acerca de lo trabajado.
- De retorno al aula en una hoja dibujan la experiencia realizada.

### CIERRE (10 minutos)

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas.

Responden las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto del juego de siete pecados?

#### Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 9: Los siete pecados

		ÁREA: Comunicación
		COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

N°	Nombre del estudiante	Desempeño: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)			
		Criterio 1 Realiza un dibujo dentro de los márgenes del papelógrafo.			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

## TALLER DE APRENDIZAJE 10

### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “La gallinita ciega”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años- amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas expresa su experiencia del juego a través de la escritura.

ÁREA	COMPETENCIAS / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>	<p>Que los niños se expresen de forma oral o escrita su experiencia del juego</p>	<p>Ficha de observación</p>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

## MATERIALES/ RECURSOS

\* Docente y Estudiantes

\* Venda

\*Hoja de papel boom y lápices de colores.

## INICIO (15 minutos)

Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.

- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.
- Responden preguntas como: ¿Qué materiales observamos? ¿Qué será? ¿Qué imágenes tiene? ¿Qué jugaremos hoy?

## DESARROLLO (20 minutos)

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para realizar el juego “la gallinita ciega”.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar.
- Se les indica a los niños y niñas el juego a realizar mediante las reglas.
- se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
- El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
- La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.
- Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: Gallinita, gallinita ¿Cómo te llamas? ¿cuántos años tienes? ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal. Da tres vueltas y la encontrarás.
- Finalmente, terminado el juego realizan ejercicios de respiración, beben agua y dialogamos acerca de lo trabajado.
- De retorno al aula en una hoja escriban la experiencia realizada.

## CIERRE (10 minutos)

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas. Responden las siguientes

preguntas: ¿Qué les pareció juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto del juego de la gallinita ciega? ¿Por qué le dicen ciega?

**Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 10: La gallinita ciega**

N°	Nombre del estudiante	ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna			
		Desempeño: Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.			
		Criterio 1 Realiza los trazos de manera regular el tamaño de letra			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

## TALLER DE APRENDIZAJE 11

### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

#### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “La rueda de San Miguel”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber
- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años- amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas se expresen de forma escrita a través del juego de la rueda de San Miguel

ÁREA	COMPETENCIAS / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>	<p>Que los niños se expresen de forma oral o escrita su experiencia del juego</p>	Ficha de observación
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y prácticas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

### MATERIALES/ RECURSOS

\* Docente y Estudiantes

\* Hoja de papel boom y lápices de colores.

### INICIO (15 minutos)

Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.

- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.
- Responden preguntas como: ¿Qué materiales observamos? ¿Qué será? ¿Qué imágenes tiene? ¿Qué jugaremos hoy?

### DESARROLLO (20 minutos)

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para realizar el juego “la rueda de san miguel”.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar
- Se hace una rueda con todos los niños que deseen jugar, se toman de las manos y giran al mismo tiempo que cantan lo siguiente A la rueda de San Miguel todos traen su caja de miel a lo maduro, a lo maduro que se voltee Juanito el canguro.
- Luego cuando los niños escuchan su nombre se van volteando, quedando de manera contraria a los demás, hasta que todos quedan igual. Continúa el juego hasta quedar todos los niños como al inicio
- Finalmente, terminado el juego realizan ejercicios de respiración, beben agua y dialogamos acerca de lo trabajado.
- De retorno al aula en una hoja escriban la experiencia realizada.

### CIERRE (10 minutos)

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas.

Responden las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció juego?

¿Cómo se sintieron?

¿Qué es lo que más les gusto del juego la rueda de San Miguel?

#### Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 11: La rueda de San Miguel

		ÁREA: Comunicación
		COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

N°	Nombre del estudiante	Desempeño: Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.			
		Criterio 1 Realiza los trazos de manera regular el tamaño de letra			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

### TALLER DE APRENDIZAJE 12

#### ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

##### DATOS INFORMATIVO

- Tema : “Papa caliente”
- Área : Comunicación
- Institución Educativa : N° 290 La Casita del saber

- UGEL : Coronel Portillo
- Grado y Sección : 5 años- amistad
- Nombre de la investigadora : Nancy Luz Navarro Acosta
- Tiempo : 45 minutos

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Que los niños y niñas expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza con sus compañeros mediante el juego Papa caliente.

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJES	INST. DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirá y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>	<p>Que los niños se expresen de forma oral lo que le gusta y disgusta</p>	<p>Ficha de observación</p>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Enfoque comunicativo		Desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y practicas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos		

### MATERIALES/ RECURSOS

- \* Docente y Estudiantes
- \* Pelota de trapo
- \*Hoja boom y lápices de colores

### INICIO (15 minutos)

Se sientan en círculo en uno de los espacios del patio y dialogamos de la actividad a realizar.

- Se les recuerda las normas para trabajar la actividad de juegos tradicionales.

- Responden preguntas como: ¿Qué materiales observamos? ¿Qué será? ¿Qué imágenes tiene? ¿Qué jugaremos hoy?

### **DESARROLLO (20minutos)**

- Se les explica a los niños que deben estar atentos a las indicaciones para poder jugar el juego de” La papa caliente”.
- Se delimita el espacio donde deberán trabajar en forma grupal dando las indicaciones como:
- Se les explica a los niños y niñas el juego a realizar. Que consta en formar un círculo en el centro del patio dónde la docente entregará al niño una pelota de trapo.
- El juego a realizar consta de formar un círculo en donde un niño estará volteado mirando a otro lado diferente, durante el juego el niño pasará la pelota de mano en mano al compañero cantando la canción la papa se quema(bis) El niño que empezó dirigiendo diga la papa se quemó se quedará con la pelota e inmediato el primer niño saldrá del juego.
- Los niños que pierdan realizarán un reto del callejón oscuro. En dónde cada niño pasará debajo del túnel humano.
- Se les entrega una hoja en blanco, para que dibujen o escriban sus experiencias vividas en la actividad

### **CIERRE (10minutos)**

Dialogamos sobre la actividad realizada mostrando sus representaciones gráficas.

Responden las siguientes preguntas:

¿Qué les pareció juego? ¿Cómo se sintieron?

¿Qué es lo que más les gusto?

¿Qué es lo que no les gusto del juego?

¿Con qué otro material les gustaría trabajar la otra semana?

**Ficha de observación – TALLER DE APRENDIZAJE 12: Papa caliente**

N°	Nombre del estudiante	ÁREA: Comunicación			
		COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Desempeño: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.			
		Criterio 1 Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza.			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					