



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO PARA DESARROLLAR LAS  
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 3,  
4, y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL 254 SANTA ROSA, 2022.**

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

**AUTORA**

**MARIBEL GUERREROS LEYVA**

ORCID: 0000-0003-2455-0886

**ASESORA**

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA**

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

**AYACUCHO – PERÚ**

**2022**

## **1. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

**Guerreros Leyva, Maribel**

ORCID: 0000 0003 2455 0886

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de  
Pregrado, Lima, Perú

### **ASESORA**

**Quiñones Negretes, Magaly Margarita**

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de  
Derecho y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote,  
Perú

### **JURADO**

**Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro**

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

**Carhuanina Calahuala, Sofia Susana**

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

**Muñoz Pacheco, Luis Alberto**

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

**2. HOJA DE FIRMA DEL JURADO ASESOR**

---

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

**PRESIDENTE**

---

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

**MIEMBRO**

---

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

**MIEMBRO**

---

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

**ASESORA**

### **3. DEDICATORIA**

A mis queridos padres, esposo e hijo.

#### **4. AGRADECIMIENTO**

A los Docentes, quienes, con su exigencia, carisma y actitud empática, se constituye en una fortaleza, para el éxito de este trabajo de investigación.

A mi esposo, por ser un apoyo constante y acompañarme oportunamente, orientándome en forma reflexiva para la culminación de los emprendimientos propuestos en mi vida personal y académica.

## 5. RESUMEN Y ABSTRACT

### RESUMEN

El objetivo principal del presente estudio es determinar si el juego desarrolla la competencia comunicativa en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022. La metodología empleada es cuantitativa con diseño pre experimental, la población es 18 niños de 3, 4 y 5 años, la muestra fue censal, la técnica de recolección de información fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Los resultados dieron cuenta que antes de la intervención de los juegos se tuvo que el 66.7% de los estudiantes están en inicio, el 16.7% en proceso, el 16.7% en logrado, pero luego de aplicar los juegos en el post test el 5.6% de los estudiantes están en proceso, el 11.1% en logrado y el 83.3% en destacado, los resultados obtenidos muestran que los estudiantes desarrollan las competencias comunicativas porque a partir de ello socializan, se motivan, expresan sus ideas, escuchan y desarrollan las habilidades de leer y escribir. Se concluye que el juego desarrolla significativamente la competencia comunicativa en los niños de 3,4,5 años, ya que la prueba U de Mann Whitney = 7.500, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ .

Palabras clave: comunicación, escuchar, escribir, hablar, leer

## **ABSTRACT**

The main objective of this study is to determine if the game develops communicative competence in children 3, 4 and 5 years old of the Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022. The methodology used is quantitative with a pre-experimental design, the population is 18 children of 3, 4 and 5 years old, the sample was census, the data collection technique was observation and the instrument was the observation form. The results showed that before the intervention of the games, 66.7% of the students were in the beginning, 16.7% in process, 16.7% in achieved, but after applying the games in the post test, 5.6% of the students are in process, 11.1% in achieved and 83.3% in outstanding, the results obtained show that the students develop the communicative competences because from this they socialize, motivate themselves, express their ideas, listen and develop the skills of reading and writing. It is concluded that the game significantly develops communicative competence in children 3,4,5 years old, since the Mann Whitney U test = 7.500, likewise the significance  $0.00 < 0.05$ .

Key words: communication, listening, writing, speaking, reading.

## 6. CONTENIDO

1.	EQUIPO DE TRABAJO.....	i
2.	HOJA DE FIRMA DEL JURADO ASESOR.....	ii
3.	DEDICATORIA .....	iii
4.	AGRADECIMIENTO .....	iv
5.	RESUMEN Y ABSTRACT .....	v
6.	CONTENIDO.....	vii
7.	INDICE DE TABLAS Y FIGURAS .....	viii
I.	INTRODUCCIÓN .....	1
II.	REVISION DE LA LITERATURA .....	7
2.1.	Antecedentes .....	7
2.1.1.	A nivel internacional.....	7
2.1.2.	A nivel nacional.....	9
2.1.3.	A nivel regional .....	12
2.2.	Bases teóricas de la investigación .....	15
2.2.1.	Competencia comunicativa .....	15
2.2.2.	El juego .....	25
2.3.	Variables. ....	33
III.	Hipótesis.....	34
3.1.	Hipótesis general .....	34
3.2.	Hipótesis específicas.....	34
IV.	Metodología.....	36
4.1	Diseño de la investigación. ....	36
4.1.1	Tipo de estudio .....	36
4.1.2	Nivel de la investigación de las tesis. ....	36
4.1.3	Diseño de la investigación.....	36
4.2	Población y muestra.....	37
4.2.1	Población.....	37
4.2.2	Criterios de inclusión y exclusión.....	37
4.2.3	Muestra .....	38
4.2.4	Técnica de muestreo.....	38
4.3	Definición y operacionalización de variables .....	39
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	41
4.4.1	Técnica de recolección de datos. ....	41
4.4.2	Instrumento de recolección de datos.....	41
4.5	Plan de análisis. ....	43
4.5.1	Procedimiento.....	43
4.6	Matriz de consistencia .....	45
4.7	Principios éticos.....	46
V.	RESULTADOS .....	48
5.1	Resultados .....	48
5.2	Análisis de resultados .....	59
VI.	conclusiones .....	67
8.	Referencias bibliográficas. ....	71

## 7. INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

### Tablas

<b>Tabla 1:</b> Población de estudiantes de la I.E.I N° 254 .....	37
<b>Tabla 2:</b> Matriz de operacionalización de variables .....	39
<b>Tabla 3:</b> Baremos para el pre test y pos test para la variable competencia comunicativa .....	41
<b>Tabla 4:</b> Validación de expertos.....	42
<b>Tabla 5:</b> Análisis de fiabilidad del instrumento .....	42
<b>Tabla 6:</b> Distribución de competencia comunicativa según pre test y pos test.....	48
<b>Tabla 7:</b> Distribución de la dimensión hablar según pre test y pos test .....	49
<b>Tabla 8:</b> Distribución de la dimensión escuchar según pre test y pos test .....	50
<b>Tabla 9:</b> Distribución de la dimensión leer según pre test y pos test .....	52
<b>Tabla 10:</b> Distribución de la dimensión escribir según pre test y pos test .....	53
<b>Tabla 11:</b> Prueba de U de Mann-Whitney para la competencia comunicativa.....	55
<b>Tabla 12:</b> <i>Prueba de U de Mann-Whitney para la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.....</i>	56
<b>Tabla 13</b> <i>Prueba de U de Mann-Whitney para competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.....</i>	56
<b>Tabla 14</b> <i>Prueba de U de Mann-Whitney para la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna.....</i>	57
<b>Tabla 15</b> <i>Prueba de U de Mann-Whitney para la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna .....</i>	58

### Figura

<b>Figura 1</b> <i>Gráfico de barras de la competencia comunicativa según pre test y pos test .....</i>	48
<b>Figura 2</b> <i>Gráfico de barras de la dimensión hablar según pre test y pos test .....</i>	49
<b>Figura 3</b> <i>Gráfico de barras de la dimensión escuchar según pre test y pos test .....</i>	51
<b>Figura 4</b> <i>Gráfico de barras de la dimensión leer según pre test y pos test .....</i>	52
<b>Figura 5</b> <i>Gráfico de barras de la dimensión escribir según pre test y pos test .....</i>	53

## I. INTRODUCCIÓN

En la presente investigación titulada. “El juego para desarrollar la competencia comunicativa en niños de 3, 4, y 5 años de la institución educativa inicial 254 Santa Rosa, 2022. La capacidad abierta en la interacción educativa mediante la comunicación no solo apunta a establecer un ambiente encantador y enfático en el sistema en que se vive, sino que también influye directamente en la disposición de las personas tengan la capacidad de comunicarse para siempre entre sus semejantes.

Según Rincón (2017), quien sostiene que la habilidad comunicativa requiere la capacidad de dominar una lengua y encontrarse en el escenario donde convive según su condición esto ayudará en la diversidad de comunicación. Andreu y García (2018) señala que los juegos se han considerado generalmente como un componente inherente al carácter humano, potenciador del aprendizaje. Por otra parte, el docente que imparte conocimiento a sus aprendices sabe cómo incorporar compañerismo, fortaleza, amor, compromiso y honradez, afirmando así lo planteado por Rogers (1975), terapeuta humanista, quien vio que la escolarización y experiencia de los individuos tiene sugerencias en la realización de gran aprendizaje.

El juego como procedimiento favorece tanto al aprendiz como al instructor, ya que a través del juego el joven tenía la opción de aclimatar los elementos de manera efectiva y rápida y simultáneamente se notaban ciertos resultados, ya que tenía la opción de relacionar la información pasada que movía por el la nueva información que aprendió, y qué método preferido para lograrlo a través del juego y, además, el educador utilizó metodologías novedosas, lo que llevó al niño y a la joven a absorber esencialmente lo que habían descubierto.

Esta exploración buscó desarrollar aún más las habilidades relacionales orales, así como fomentar las habilidades esenciales en los niños para comunicarse con éxito en su circunstancia actual. Del mismo modo, consideró que el impacto de esta prueba no es solo intelectual sino también social, ya que, al trabajar en la mejora de la articulación oral en los niños a través de juegos alegres, es posible que los niños fomenten el resto. habilidades relacionales que les permitan cooperar en cualquier entorno socio-social.

En este momento, diferentes exámenes han demostrado que las personas somos criaturas sociales, que necesitamos actuar proactivamente en nuestra circunstancia actual para cumplir con nuestros requerimientos, hacer realidad nuestras fantasías, responder solicitudes y resolver problemas. Para lograrlo, es importante tener diferentes límites, entre los que se puede hacer referencia a la habilidad informativa y el límite con respecto a los negocios, límites que los instan a actuar y les permiten relacionarse con otros para completarse colectivamente y que los sistemas escolares deben agregar. fomentar estos límites. No obstante, se observa que muchos establecimientos docentes ignoran el avance de estos límites y solo intentan comunicar información a los estudiantes.

Bien puede verse que las pruebas mundiales en las que han participado los suplentes reflejan su pésima actuación en el espacio de correspondencia. En realidad, América Latina en su conjunto obtiene un resultado un tanto desafortunado, al punto que ninguno de sus países se salva de ser considerado "con una normalidad totalmente inferior a la de la OCDE". El mejor animador, Chile, ocupa el puesto 44. Más atrás quedan Uruguay (47), México (48), Colombia (52), Brasil (53), Argentina (58),

Panamá (62) y Perú. (63). Este problema se vuelve más intenso en años posteriores ya que las instituciones educativas, por ejemplo, las organizaciones educativas ignoran el avance de la capacidad abierta en los estudiantes.

Las carencias en el desarrollo de las habilidades relacionales también están presentes en numerosos estudiantes, notando dificultades en su articulación oral, circunstancia que se traduce en desafortunadas elocuciones, vocalizaciones, familiaridad y tono al hablar; También se ha visto que los suplentes tienen. Es más, muchos estudiantes tienen mala suerte de pulsiones, cuando se les presenta una prueba no luchan por vencerla, no se les incentiva a lograr sus objetivos, actúan antes de pensar, muestran una conducta que es soportada por sus amigos, no pueden proponer cosas nuevas dependen de lo que demuestre el educador. Esta realidad donde los estudiantes no están capacitados para proponer cosas nuevas o enfrentar desafíos por lo diverso nos muestra que no están logrando el avance de un límite suficiente en lo que respecta a los negocios. Se formuló la siguiente interrogante ¿Cómo el juego desarrolla la competencia comunicativa en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022?, cuyo objetivo general es determinar si el juego desarrolla la competencia comunicativa en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022, y los objetivos específicos a) Identificar si el juego a través del pre y post test desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022. b) Identificar si el juego a través del pre y post test desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022. c)

Identificar si el juego a través del pre y post test desarrolla significativamente la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022. d) Identificar si el juego a través del pre y post test desarrolla significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.

La presente investigación se justifica según la variedad de datos de bibliotecas y espacios virtuales; Esto ofreció una ayuda lógica más notable para las habilidades relacionales y las habilidades innovadoras; se justifica teóricamente porque, a través de esta exploración, se concebía diferenciar resultados o formular una hipótesis del conocimiento existente. Justificación Social, ayudará a tener un diagnóstico real que permita sensibilizar al poblador de la localidad, así mismo que motive a las instituciones respectivas actuar de manera oportuna para la prevención y reducción de estos casos, al mismo tiempo servirá como base para trabajos posteriores con similar problemática. Se justifica metodológicamente se ha diseñado y elaborado un cuestionario nuevo en base a las características y particularidades de nuestra población y a las variables e indicadores que necesitamos medir para poder responder nuestros objetivos planteados. La aplicación se realizó de manera virtual respetando los protocolos de bioseguridad brindadas por el estado. La justificación practica la obtención de resultados permitirá generar acciones con articulaciones interinstitucionales para prevenir el bajo nivel de la competencia comunicativa.

La metodología empleada en la presente investigación es cuantitativa dado que se obtuvo información para procesarlos y analizarlos, así como también comprobó la hipótesis planteada. Ñaupas y otros, (2014) señala que la investigación cuantitativa mide, cuantifica e infiere conocimiento de la muestra para la población. Así mismo, la presente investigación es de nivel explicativo, dado que se buscó como aporta el cuento como estrategia didáctica en el nivel de expresión oral de los niños. El diseño de investigación empleado es preexperimental, donde según Hernández y Mendoza (2019), el diseño pre experimental es aquella que no mantiene control sobre las variables, es por ello por lo que no existe grupo control, la población y la muestra estuvo conformado por 18 niños de 3,4,5 años. La técnica de recolección de información fue la observación y el instrumento la ficha de observación.

Los resultados dieron cuenta que antes de la intervención de los juegos se tuvo que el 66.7% de los estudiantes están en inicio, el 16.7% en proceso, el 16.7% en logrado, pero luego de aplicar los juegos en el post test el 5.6% de los estudiantes están en proceso, el 11.1% en logrado y el 83.3% en destacado, los resultados obtenidos dan cuenta que los juegos es importante porque permite que los estudiantes desarrollen las competencias comunicativas porque a partir de ello socializan, se motivan, expresan sus ideas, escuchan y desarrollan las habilidades de leer y escribir.

Se concluye que el juego desarrolla significativamente la competencia comunicativa en los niños de 3,4,5 años ya que la prueba U de Mann Whitney = 7.500, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ .

La presente investigación este compuesto por los siguientes capítulos

Capítulo I: Introducción, donde se plasma de manera resumida el contenido de la investigación.

Capítulo II: En el cual se describe la revisión literaria, desde antecedentes hasta bases teóricas.

Capítulo III: Metodología, donde se señala el tipo, nivel, diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos para la ejecución del trabajo.

Capítulo IV: Resultados, sección en el que se plasma de manera de tablas y gráficos todos los procesos estadísticos en respuesta a los objetivos planteados.

## **II. REVISION DE LA LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes**

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

Se tiene a Gil, (2018), Los recursos lúdicos para desarrollar la competencia comunicativa en el segundo ciclo de educación infantil. El objetivo que planteó fue identificar y analizar los componentes de la competencia comunicativa. El estudio fue cualitativo le investigador llegó a la conclusión: Una característica esencial de esta etapa es la comunicación oral, puesto que a través de ella los niños pueden expresar lo que sienten y lo que piensan, siendo fundamental lograr un tratamiento adecuado de este tipo de lenguaje, tanto a nivel emocional como social. El desarrollo de esta competencia requiere tiempo y trabajo continuado, tanto en la escuela como por parte de las familias, por lo que la sincronización de ambas esferas es fundamental. Este trabajo me hace reflexionar aún más en la necesidad innata que tiene el ser humano de comunicarse entre sí, en el caso de los niños/as, con sus compañeros y adultos que le rodean, y a su vez me he percatado de las ventajas que tiene brindarles la oportunidad de expresarse desde la escuela, evitando dejarnos llevar por un cuaderno de fichas, que poco se asemejan a los intereses y necesidades de los niños y que hacen un flaco favor a su desarrollo.

Del Val (2019) El juego como herramienta para el desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua materna para niños de 5 años. cuyo objetivo que planteó es conocer las posibilidades que dan los juegos dentro del agua como herramienta de aprendizaje en la comunicación. La metodología empleada es cualitativa. Del Alva (2019) llegó a la conclusión: Para desarrollar esta propuesta en el aula, el docente tiene un papel fundamental y es necesario crear en la clase y en el grupo de alumnos un

ambiente adecuado para que los juegos se realicen sin problemas. Si lo desarrollará en el aula primero se debería mentalizar a los alumnos de la importancia que tiene el juego para aprender contenidos, su uso didáctico es necesario que lo conozcan los niños. En este sentido cabe destacar que el juego es un elemento socializador y de integración del alumnado y que tiene múltiples utilidades como por ejemplo el descubrirse a sí mismos o explorar y conocer el mundo que les rodea, entre otras cosas.

Logroño e Iza (2020), en su tesis titulada: Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Benjamín Carrión” en el año lectivo 2019-2020. El objetivo es: qué porcentaje influye la aplicación de los juegos verbales para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas. La metodología empleada es cuantitativa y el diseño es cuasiexperimental, la población y la muestra estuvo conformado por 50 niños. Los resultados muestran que al realizar el pre test a cada uno de los grupos, el grupo de control presenta un mayor desarrollo de las habilidades de recepción, expresión y articulación del lenguaje oral respecto al grupo experimental en aproximadamente 1,5 puntos tomando como referencia el cálculo de la media aritmética. Esto se demuestra puesto que, sobre un máximo de 75 puntos en el desarrollo global del proceso del lenguaje oral, el grupo de control obtuvo una media de 44,6 mientras que el grupo experimental obtuvo 43,1. Posteriormente y luego de aplicar la intervención innovadora, se procede a medir nuevamente las habilidades mencionadas anteriormente, resultando en esta segunda etapa un mayor desarrollo en el grupo experimental de aproximadamente 10 puntos, el grupo de control en esta oportunidad obtuvo 50,2 y el grupo experimental, 60,3. Esto nos demuestra que la aplicación de la intervención resultó efectiva y que se evidenció un mejoramiento en las habilidades de los estudiantes, todo gracias a la aplicación de actividades innovadoras

relacionadas con la utilización de las retahílas, los trabalenguas y los cuentos, que permitieron un mejor desarrollo de las áreas de recepción, expresión y articulación del lenguaje oral. Conclusión: Considerando que los niños y niñas del nivel inicial se encuentran atravesando la etapa lingüística, el estudio demuestra que en promedio obtienen un 57% de avance en sus destrezas de expresión oral donde notablemente se reflejan aspectos como la dificultad para pronunciar palabras, tartamudeo, expresión clara de sus ideas, confusiones verbales ante la aplicación de juegos verbales como retahílas, trabalenguas y cuentos.

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

Ayala y Sulca (2018) en su tesis titulada: Los juegos verbales como estrategia para mejorar la comprensión oral de los niños(as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I N° 201 de Capachica en el periodo 2018, cuyo objetivo general es. Determinar la influencia de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños bilingües. La metodología es cuantitativa con diseño preexperimental, la población y la muestra estuvo conformado por 36 y 14 niños respectivamente. La técnica para la recolección de la información la observación y el instrumento la ficha de observación. Los resultados en el pre test; el resultado es 0% el cual indica que no se encuentra a ningún niño, en la siguiente categoría de Rara Vez, en el pre test, se ubica a 08 niños y que representa al 57%. ello indica que los niños y niñas bilingües si tienen problemas en su expresión oral, y en la última categoría de Nunca, en el pre test se ubica a 6 niños que representa al 43% respectivamente. Siendo un total de catorce entre niños y niñas evaluados durante la ejecución de los talleres. en el post test; se ubica a 08 niños que representa al 57%. lo que indica que los niños y niñas lograron mejorar su expresión oral, en la siguiente categoría de Rara Vez, en el post test, no se ubica a ningún niño, de la

misma forma en la categoría de Nunca, en el post test, no se ubica a ningún niño respectivamente. Siendo un total de catorce entre niños y niñas evaluados durante la ejecución de los talleres referidos a los juegos verbales. Se ha llegado a la conclusión con la prueba de pre test, post test y con la aplicación de la prueba estadística T student nos muestra la T calculada de 11.720 y la T tabulada de 1.7709 según la regla de decisión la T calculada es mayor a la T tabulada por lo tanto se acepta la hipótesis alterna , ello indica que los juegos verbales como estrategia en la expresión oral influye de manera muy significativa .De ese modo se fortaleció la expresión oral, de los niños bilingües quienes demostraron autonomía, confianza y seguridad al dialogar con sus pares y frente al público

Roque y Vega (2018), en su investigación titulada: Los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-7, Valle Sol – Ayacucho – 2018. El objetivo general es determinar el grado de influencia de los juegos verbales en el nivel de expresión oral de los niños de 5 años. La metodología es cuantitativa con diseño experimental, la población es de 100 niños y la muestra 42 niños ( 21 para el grupo control y 21 para el grupo experimental). Los resultados 71.4 % representa a los niños que "No" poseen una buena expresión oral; mientras que la barra de 28.6 % simboliza a los niños que "A veces" logran una expresión oral deseada; por último, no encontramos a ningún niño que "Si" posea un nivel óptimo de expresión oral para su edad. Los resultados demuestran que 19 niños (90.5 %) "Si" alcanzaron el nivel de expresión oral adecuado; mientras que 2 niños (9.5 %) "A veces" lograron un buen nivel de expresión oral; finalmente, no encontramos a ningún niño que "No" haya logrado el nivel requerido de expresión oral. Por lo que podemos decir que los juegos verbales obtuvieron resultados convincentes en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años del grupo experimental.

Conclusión. Los juegos verbales influyen significativamente en el nivel de expresión oral de los niños de 5 años de la IEI N° 432-7, Valle Sol, de la ciudad de Ayacucho. Se infiere a partir de la prueba estadística T-student, a un nivel de confianza al 95 % y significancia  $p=0,00 < 0,05$ ; donde el valor calculado  $t=16.72$  es superior al "T" teórico = 1,72. Es decir, los resultados de la expresión oral son mayores el pos test con respecto al pre test, debido a la aplicación de los juegos verbales, quedando demostrada su efectividad con la validación de nuestra hipótesis general.

Saavedra (2019), en su tesis titulada: Juegos verbales como estrategia metodológica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. N° 86702 de Fortaleza, Pariacoto- Ancash. El objetivo general es diseñar y aplicar los juegos verbales como estrategia metodológica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de educación primaria. La metodología del presente estudio es cuantitativa con diseño preexperimental, la población y la muestra estuvo conformado por 16 estudiantes la técnica e instrumento de recolección de datos fueron la observación y la ficha de observación. Los resultados muestran que de 16 estudiantes que representan el 100% el 13% se ubican en el nivel a veces 87% nunca en el pre test y 55% se ubican en el nivel casi siempre y 45% en el nivel siempre. Por lo que ha generado un incremento significativo y ha mejorado la expresión oral de los estudiantes del 2° grado de educación primaria. La conclusión principal considera que, en la evaluación de entrada en el grupo de estudio, en la prueba de entrada el 87,1% muestran que nunca desarrollan la expresión oral y en la evaluación de salida, después de la aplicación de la Propuesta, el 55% casi siempre y

un 45% siempre, demuestran el avance significativo en el desarrollo de la expresión oral.

### **2.1.3. A nivel regional**

Chipana y otros (2018), en su tesis titulada: Taller de juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 003 Laurita Vicuña Pino, Huánuco. El objetivo general es determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 “Laurita Vicuña Pino” de Huánuco. En su proceso se utilizó el diseño cuasi experimental, mediante el muestreo no probabilístico y se eligió 54 alumnos de 5 años de la Institución Educativa. La experiencia se realizó con el GE (28 alumnos) y el GC (26 alumnos); se aplicó una pre prueba y post prueba con 18 indicadores. Para estimar los estadígrafos se usó la estadística descriptiva y para la contratación de hipótesis se aplicó la prueba de t de student cuya conclusión final fue que existen diferencias significativas entre el valor calculado de  $t = 3,81$  que es mayor respecto al valor crítico  $t = 1,67$  que es la zona de rechazo. En consecuencia, se comprobó el grado de influencia de los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral, así mismo se demostró la efectividad de la propuesta pedagógica y los niños y niñas se expresan con mayor claridad. En conclusión, aceptamos la hipótesis general de nuestro trabajo de investigación en la que nos expresa: Los juegos verbales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 “Laurita Vicuña Pino” de Huánuco.

Santos y otros (2021), en su tesis titulada: Juegos verbales como estrategia metodológica para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de la I.E.I N° 044 Santa Rosa-Ambo, 2019. El objetivo general es: determinar en qué medida los juegos verbales como estrategia metodológica mejora la expresión oral en los niños y niñas de la I.E.I N° 044 Santa Rosa, 2019. El trabajo se encontró enmarcado en el tipo de investigación aplicada, porque se ha empleado los juegos verbales como estrategia metodológica para mejorar la expresión oral en los niños del nivel inicial. El diseño de la investigación fue de tipo experimental en su variante cuasi experimental con dos grupos: experimental y control. La población estuvo constituida por 82 estudiantes del nivel inicial, de los cuales se tomó como muestra 36 estudiantes de manera no probabilística. Como instrumento de recolección de datos se emplearon dos exámenes de pre-test y post-test sobre habilidades de la expresión oral que fueron validados mediante el juicio de expertos. El análisis de información obtenida se efectuó de manera cuantitativa, presentando los resultados en tablas estadísticas y, para mejor visualización, en gráficos de barras. A partir de ello se calculó la medida aritmética, la desviación estándar, la varianza y el coeficiente de variación con el uso del programa estadístico SSPS versión 0.22. Los resultados indican que los juegos verbales mejoran el nivel de expresión oral en los niños, ya que el pre test el promedio del grupo experimental fue 10.556(nivel En Inicio), mientras que en el post test el promedio fue 32.000 ubicándolo en el nivel Loro Destacado. En la prueba de hipótesis el valor t de Student fue de 16.608 muy superior al valor superior al valor tabular  $t_T=1,771$ . Por lo cual, se aceptó la hipótesis alterna(H1) y se rechazó la hipótesis nula (H0)

León (2019), en su tesis titulada: Los juegos verbales una estrategia para el desarrollo de la expresión oral del niño. El objetivo general es plantear y desarrollar una propuesta innovadora, reconstruir mi práctica pedagógica y mejorar mediante la aplicación de estrategias didácticas de juegos verbales el desarrollo de la Expresión Oral de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 607 - SHIANCA. El método del presente trabajo de investigación es de tipo cualitativa, con el referente investigación Acción Pedagógica adaptadas al hecho educativo del contexto en el que se desarrolla y de los actores involucrados en el presente trabajo de investigación que son 20 estudiantes, una docente investigadora y la especialista acompañante de la segunda especialidad, los 10 diarios de campo y las 10 sesiones de aprendizaje, categorías y subcategorías como la planificación de las actividades de aprendizaje, los recursos y los materiales tanto estructurado como no estructurado, las técnicas e instrumentos para la medición y el procesamiento del análisis y matriz de datos recogidos en los diarios de campo, la observación de la docente acompañante sobre mi desempeño docente, por último finalizar con la triangulación, Los Resultados de los análisis reflexivos, datos recogidos de los diarios de campo, y luego de aplicar mi propuesta pedagógica, y partiendo de todo el proceso de acompañamiento de la especialista, y basándonos en la encuesta de salida, podemos inferir que si hubo una mejora positiva en la expresión Oral, el cual se evidencia como el logro de los aprendizajes en la expresión oral. Conclusiones Según la información de la mirada del docente, al finalizar el estudio en la fase de reconstrucción de mi práctica pedagógica, se pudo comprobar la efectividad de la estrategia de los Juegos Verbales en el Desarrollo de la expresión Oral

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Competencia comunicativa**

#### **2.2.1.1. Conceptualización de competencia comunicativa**

Para Rincón (2016) piensa que la habilidad informativa requiere la capacidad de dominar una lengua y encontrarse en el escenario abierto de cada territorio particular, en sus diversas disposiciones.

Como indica Beltrán (2017), el término capacidad abierta alude a ese arreglo de habilidades que el individuo necesita para propiciar productivamente una interacción informativa en un escenario relacional, donde hábilmente comunica datos fijos para lograr la razón informativa ideal.

Para Johnson (2017), la idea de habilidad informativa incorpora la información cierta que un individuo oscila sobre la suficiencia de las explicaciones al escenario situacional en el que se entregan. Es así como se dice que la significación radica no sólo en ese estado de ánimo en que se compone una articulación fonética, sino además en la razón de la persona que emite el juicio. Con ese fin se dice que la capacidad informativa está relacionada con la forma en que se utiliza el lenguaje en diversas circunstancias y escenarios sociales.

Por otra parte, Ortiz (2015) llama la atención sobre que, en el campo instructivo, la capacidad informativa del instructor se conceptualiza como la capacidad del educador para propiciar un proceso de correspondencia ideal con los aprendices, donde estos ven con precisión todos los datos entregados por el instructor a la luz de las necesidades deseadas. objetivos instructivos

### **2.2.1.2.Importancia de competencias comunicativas**

Según Martínez (2015), la importancia del avance ideal de las habilidades relacionales radica en ejecutar procesos de movimiento de datos explícitos y aplicables, lo que ha sido el elemento esencial en la autoconciencia a largo plazo, lo que les ha permitido asegurar su permanencia como un grupo de animales. , su desarrollo y dominio de la naturaleza, el aseguramiento y desarrollo de nuevos límites, la correspondencia de sus sentimientos, sentimientos y exigencias que la fundación y reforzamiento de los lazos afectivos dentro de un medio social ha tenido la opción de cumplir. Además, ser individuo de una determinada sociedad exige tener la correspondencia suficiente, que le permita impartir de manera efectiva en cualquier espacio en el que se desempeñe, utilizando tanto el lenguaje verbal como el no verbal, inclinándose posteriormente hacia la protección de la información, el cumplimiento de metas, satisfacción de necesidades, etc., que logran el avance humano tanto a nivel individual como a nivel social.

Las habilidades abiertas son excepcionalmente críticas ya que a lo largo del tiempo se ha inclinado hacia la mejora humana de múltiples formas, las capacidades informativas dependen del intercambio de datos comenzando con un tema y luego con el siguiente y es por ello que el individuo ha ido adquiriendo información que ayuda a su desarrollo.

### **2.2.1.3.Tipos de competencias comunicativas**

Como indica Lester (2017), los principales tipos son:

-Fonética; incorpora la capacidad de involucrar los diferentes componentes del código semántico para hacer un mensaje significativo, es decir, habilidades que te permitan comprender la importancia de las palabras, el uso de las acentuaciones, las reglas ortográficas, etc., para que puedas involucrarlos para la articulación.

-Paralingüística; Consiste en dominar aquella multitud de variables no etimológicas que nos permiten dar una fuerza más notable al mensaje que estamos enviando. Estos activos se introducen principalmente en la correspondencia oral e incorporan cambios de voz que nos permiten captar la motivación detrás del mensaje, como la no voz para aclarar cuestiones urgentes, o un sonido más destacado en lo que necesitamos destacar del mensaje.

-Pragmática; Recuerda la mejora de capacidades de los suplentes que les permitan ajustar su ciclo de correspondencia y su mensaje según el entorno en el que se desempeñen. Esto para dar mensajes relevantes y que estos afecten fundamentalmente a los individuos que lo escuchan, para que se sientan urgidos a actuar, ajustar su perspectiva, etc. - Textual; Incorpora ese límite que le permite al aprendiz generar diferentes mensajes de manera lúcida, con un propósito especialmente abierto que pueda ser percibido por un lector, en consecuencia, incorpora la mejora de procesos mentales y especializados para su devenir.

-Energía; Incorpora la capacidad de dominar y utilizar suficientemente las articulaciones corporales en la mejora de una interacción informativa, o al menos, utiliza satisfactoriamente el acto, la posición de las manos, la mirada, etc., lo que garantiza que estas formas de comportarse suman a la comprensión del sujeto. mensaje. que necesitas comunicarte.

-Proxémica; Incorpora la capacidad de descifrar qué espacio se demuestra tener en una interacción abierta, o al menos, la fuente capta qué espacio debe existir entre él y el recolector para garantizar que el mensaje comunicado satisfaga su capacidad. Este límite cambia según el público en general en el que se crea.

#### **2.2.1.4.Objetivos de competencias comunicativas**

Según Camacho, Martínez y Mendias (1999 citado en García, 2018) plantea los objetivos de capacidades informativas que lo acompañan:

-Su avance está orientado al cumplimiento de metas a través del desarrollo de información, ya que contiene las conexiones que se inician para potenciar el cumplimiento de objetivos abiertos que ayudan a la preparación mental del estudiante.

-Está encaminado a mantener un clima positivo o de buenas relaciones sociales en la sala de estudio, ya que presenta como norma proteger un alto espíritu de reunión instructiva, incorporando a las personas, dando condiciones positivas para relacionarse, etc. Según este punto de vista, lo primordial es el interés mostrado por otras personas.

#### **2.2.1.5.Dimensiones de competencia comunicativa**

La competencia comunicativa presenta las siguientes dimensiones:

Competencia Hablar; comprende el conjunto de capacidades que posee el estudiante para poder comunicarse oralmente con una persona o con un conjunto de personas. Entre estas se pueden mencionar que posee las capacidades que le permitan controlar el miedo, la ansiedad y manejar adecuadamente su tono de voz, sus gestos y posturas de modo que puede transmitir un mensaje de forma óptima.

Competencia Escuchar; para Mendoza (2016, p. 250) señala que escuchar es una habilidad clave para nuestra capacidad de aprender, un factor determinante del alto rendimiento de las personas y los equipos, y un requisito esencial para una gestión eficaz del conocimiento en los negocios globales.

Competencia Leer; comprende la capacidad del estudiante para poder interpretar los diversos mensajes expresados en textos, comprendiendo la idea principal que se desea transmitir y la intención comunicativa del autor. Además, el estudiante puede establecer una opinión o una crítica reflexiva sobre el mismo, analizándola en base a las ideas o informaciones que ha adquirido previamente. Este conjunto de capacidades, se manifiestan principalmente en la interacción entre el lector y el texto, donde las ideas y mensajes están plasmadas en el texto y es el lector, quien con su habilidad de análisis y dominio de la lengua y de los códigos lingüísticos, es capaz de interpretar eficazmente el mensaje principal (Hurtado, 1998).

Competencia Escribir; para Mendoza (2016, p. 250) señala que comprende la capacidad del estudiante para conocer y dominar la lengua, sus recursos, las reglas lingüísticas, así como el conjunto de conjugaciones que le permitan plasmar su mensaje en un texto, es decir, dotar al mensaje de una intención comunicativa. El estudiante representa su idea agrupando diversas palabras de forma coherente y lógica, con las cuales el estudiante logra la perdurabilidad de su idea, de su mensaje, el cual puede ser analizado por otras personas.

#### **2.2.1.6.El lenguaje**

Inga (2018) por su parte establece que:

El avance del lenguaje permitió al hombre agrupar cosas en clases comparables, asignando sonidos a diversas realidades y sesgos y luego agregando imágenes a cada uno de ellos que comparten características comparables, dando lugar a las palabras principales. En consecuencia, se hizo concebible intercambiar consideraciones entre individuos a causa de estos códigos etimológicos. Por lo tanto, deberíamos averiguar qué: el lenguaje oral confinó la correspondencia a las personas cercanas, con mayor frecuencia en el horario. De esa necesidad de elevarse por encima del tiempo, surge la extraordinaria innovación del hombre: integrar imágenes en signos verbales, creados por los sumerios alrededor de 5.000 hace bastante tiempo, averiguando cómo impregnar sus pensamientos en tablillas. Las revelaciones de sus sabios estarían cubiertas con ellos.

Por otra parte, Diaz (2018) afirma que leer para comprender y apreciar textos en realidad son dos actividades claramente básicas, sin embargo, ambas son profundamente intrincadas. En un nivel básico, comenzaremos por el hecho de que el inicio de la competencia no termina con el aprendizaje de códigos, extendiéndose hasta su articulación más extrema de hablar,intonizar, leer y componer, la capacidad de pensar, estas habilidades deben fomentar las capacidades mentales y abiertas de los escolares en el más amplio sentido social, social y político. La composición es un medio que ha permitido los auténticos registros sociales de minutos vitales en nuestro público en general. La composición es un instrumento fuerte que tiene atributos que lo separan del lenguaje oral.

- **Producción y Comprensión de Textos:**

Al respecto Díaz (2018) la comprensión y creación de textos son considerados como ejercicios que trabajan con mejores enfoques para el pensamiento enfocado en la cultura competente, entregando un texto funciona con el objetivo de un problema que requiere enviar pensamientos con alta pericia y argumentación, logrando objetivos informativos previstos. ; comprender o componer un discurso compuesto no se aprende claramente a través del trabajo, ni surge de forma inesperada, componer y comprender se logra gracias a la dirección de los especialistas en la materia. Con la lectura y la composición se producen espacios para intercambiar con otros tiempos pasados y cercanos al espacio, abriendo nuevas ventanas y escenarios en la obtención de diversas regiones.

En lo que a él respecta, Rivera (2017. p 44) afirma que: “Descubrir cómo involucrar el lenguaje últimamente con enfoques relacionados con la enseñanza del lenguaje compuesto. Diversas disciplinas han ido dando puntos de vista que permiten la presencia de la comunicación. El dominio de la forma de vida es importante para la obtención de leer y escribir en los jóvenes”

Por otra parte, Galaburri, (2015, pp. 7-8) comunica que componer ciertamente no es un simple duplicado del lenguaje oral, componer es construir un texto a partir de circunstancias verdaderamente abiertas donde el autor debe decidirse por varias opciones según lo indiquen sus necesidades. de lo que necesita impartir. El primero de ellos es garantizar la satisfacción de los fines previstos, por ejemplo, mencionar datos, recopilar, hacer más fijo un problema a través de la composición. A partir de ahí, numerosos ángulos mediarán como guías para las elecciones que haga: los beneficiarios; los atributos de la clase, la circunstancia única, entre otros. De esta

forma, componer comprende una intrincada interacción donde es importante trazar un arreglo que dirija las principales elecciones, como comenzar, relatar los pensamientos entregados y actualizar lo compuesto hasta la instantánea de evaluarlo, hacer las rectificaciones vitales hasta el mensaje. responde propósitos de plata dependiendo de la situación.

De la misma manera, Goodman (2017) afirma que los jóvenes desde el principio interactúan con el significado de varios textos. Al ver de esta manera que el lenguaje compuesto se introduce de diferentes maneras según lo indica su utilidad, los bebés con el objetivo final de adquirir información sobre el lenguaje acceden al código de composición y lenguaje compuesto como un conjunto de varias clases basadas en texto, en este sentido, el dos habilidades son contrarias a sus propios y heterogéneos giros de los acontecimientos, la sociedad está dispuesta hacia la imprenta, por lo que jóvenes desde una edad excepcionalmente temprana están colaborando con la significación de diferentes textos.

Goodman también muestra que la mejora de la asociación entre el lector y el lector maestro ocurre en tres etapas: El trabajo principal nos ilustra sobre el reconocimiento completo de las palabras y los textos propios del lector. La siguiente etapa nos permite saber que los niños descubren la conexión entre la cadena compuesta y oral. La tercera etapa da sentido a que la lectura en su idea más fundamental implica el reconocimiento de signos compuestos y que cuando repasamos palabras de las que no tenemos idea de su importancia, se da el método de descifrarlo. En cuanto a la composición, algunos exámenes retratan cinco etapas para su forma de aprender: la etapa principal es donde los jóvenes distinguen la composición del dibujo: los diseños

que son el equivalente famoso con su referente se distinguen como dibujos y los que no lo son, como composición. Sin embargo, las cartas tradicionales aún no se fabrican; esto solo sucede en la fase de composición separada. La segunda fase es de separado, se utilizan para componer donde ortografías regulares. La Tercera Fase es de la Fase Silábica, los niños relacionan el grafismo con el tipo de sonido de la palabra. Cuarta Fase Los niños se familiarizan con la relación intrasilábica, etapa silábica etapa alfabética, Quinta etapa los niños descubren que dentro de una palabra cada consonante y vocal están conectadas con una letra. Etapa alfabética, tiene como ciclos la preparación, elaboración y corrección del texto compuesto, tres ciclos.

- **Habilidades Comunicativas**

En lo que le importa, Valdés, (2018) sobre las habilidades relacionales expresa que son creadas por el hombre y que permiten la correspondencia: hablar, sintonizar, leer y componer. Hablar es muy posiblemente la necesidad más temprana que surge en el recién nacido de sus más memorables larguísimos años de existencia con el anhelo de interrelacionarse con los demás, y parte de su perfeccionamiento psicomotor; los tres siguientes son de autosuperación, asumiendo la escuela un papel significativo, particularmente el docente como intermediario y guía en este ciclo. El educador se constituye como un modelo a imitar por sus alumnos.

A través del lenguaje oral y compuesto, se habilita a los estudiantes con información esencial para ser integrantes de la creación amigable y de los movimientos de todo tipo de sus rutinas regulares, coordinándose en una globalización, en consecuencia, las habilidades abiertas son una peculiaridad que interrelaciona las

capacidades mentales. también, las metacognitivas para comprender y entregar implicaciones.

De igual forma, no podemos pasar por alto el compromiso de Solé (2007) quien dice que hablar del lenguaje es en definitiva discutir la información sobre sus ángulos subyacentes y centrales, de su examen. A partir de la década de 1960, se le dio una importancia increíble al lenguaje y la correspondencia. Se proponen cuatro habilidades lingüísticas: afinar, grabar en papel, leer y hablar: estas habilidades nos llenarán de diferentes necesidades, cada una tiene una marca caracterizada por la intencionalidad. Con la obtención de estas habilidades se inicia el curso de la correspondencia con nuestra circunstancia actual, adquiriendo independencia. Además, es fundamental mencionar que estas cuatro habilidades lingüísticas son libres debido a su diferente enfoque para ser aprendidas y fragmentadas.

Descubrir cómo utilizarlos incluye crear procesos para leer, sintonizar, hablar y componer. Dentro de los ciclos de su instrucción, es un requisito previo que el salón de clases sea un lugar acogedor donde el niño pueda lograr efectivamente las habilidades descubiertas.

Ahora bien, hay límites para tener la opción de lograrlo, en un principio diremos que las habilidades semánticas son más definidas y valorativas que educativas; además: las habilidades lingüísticas brindarán al individuo la posibilidad de equiparse según las razones y condiciones. A raíz de tener un esquema de la importancia de lograr habilidades relacionales en la existencia del hombre, veremos cuál es una de las técnicas que nos permitirá potenciar estas habilidades.

### **2.2.2. El juego**

El significado de un juego en términos absolutos es excepcionalmente confuso, como he dicho anteriormente, por lo que hay varias postulaciones sobre la idea de un juego supeditado a la marca registrada que el creador toma como una especie de perspectiva. A través del juego podemos conocer por dentro y por fuera las cualidades, información, aspiraciones e inspiraciones del joven. Como se muestra en la definición adjunta “El juego es un tipo característico de articulación y comprensión de la información conspira que tienen los niños” (Sarlé, 2004, p.51)

Una definición que me llamó la atención es la que se muestra a continuación. Me parece muy completo y como sostiene Delgado (2011): El juego es un movimiento característico y versátil medio del hombre y de unas criaturas creadas. Ayuda a las personas que lo ensayan a descubrir su entorno general y hacer un seguimiento. Es un movimiento alucinante ya que incorpora una variedad de formas de comportarse en varios niveles (p. 4).

#### **2.2.2.1. Teorías que sustentan el juego**

Hay constancia del juego en todos los tiempos y en todas las sociedades, por lo que se podría decir que es innato a la persona y ha sido esencial para la materia del singular desde que existe, a pesar de que su motivación es diferente según la edad, la cultura y el tiempo. Jugar es fundamental en el hombre adulto, pero sobre todo en el joven. Así ha sido a lo largo de la humanidad, donde el juego ha estado disponible todo el tiempo.

El estudiante de historia y lógico holandés Johan Huizinga (2008), da sentido a que el juego es la base de cualquier cultura, y plantea en uno de sus análisis que el

juego y la perspectiva lúdica han estado disponibles incluso antes del propio avance humano. Se han encontrado pruebas realistas de juegos en santuarios egipcios y cámaras funerarias que se remontan a más de 4.000 años. Sin embargo, curiosamente, el juego conocido más establecido, llamado el Juego Real de Ur, se encontró en una exhumación arqueológica y se alega que se jugaba en Ur, una ciudad de Mesopotamia.

Es un cuerpo rector de veinte cuadrados que parece una "H" reorganizada con varias imágenes, definitivamente con algunas únicas que implican que se ha perdido en el cronograma, así como las pautas del juego crudo, por lo que otras se hicieron para tener la opción de jugar. En los clanes más experimentados, el juego fue tratado como un instrumento de arreglo para siempre y la etapa alegre de los niños era casi inexistente. Actualmente en los tiempos antiguos, los juegos infantiles eran una acción típica en la existencia de los jóvenes. En Grecia conocemos en su conjunto el modelo de los juegos griegos. Surgieron como una celebración estricta y se convirtieron en "Las Olimpiadas", que parecían una especie de celebración que se realizaba a intervalos regulares. No hay un registro seguro de cuándo se llevaron a cabo de manera interesante, sin embargo, se sabe que fue antes del 776 a. C., que es el punto en el que se estableció la fecha de autoridad para su comienzo.

En Roma una de las preocupaciones fundamentales de los individuos era «el pan y los juegos». Aludía, más bien, a juegos para adultos. En cuanto a los juegos de niños, invitaron a los de los griegos y agregaron algunos otros.

#### **2.2.2.2. Dimensiones del Juego**

- **Dimensión Tralenguas**

Condemarin (2017), menciona que, los trabalenguas son juegos de palabras que combinan conjuntos de palabras y sonidos muy similares y difíciles de pronunciar, así suponen un reto para toda persona que intenta leerlos.

- **Dimensión Adivinanzas**

Condemarin (2017), refiere que, una adivinanza es una pregunta ingeniosa que se presenta como un juego de palabras en un enunciado, por lo general en forma de rima y plantea un componente educativo. Muchas adivinanzas infantiles cortas tienen el objetivo de transmitir un concepto como pueden ser las de animales o las de frutas y otros objetos

- **Dimensión Rimas**

Condemarin (2017), refiere que, las rimas infantiles son poemas dedicados a los niños. En este tipo de poemas la rima se utiliza por la armonía, el ritmo y la sonoridad que generan y porque facilitan su memorización.

- **Dimensión Acrósticos**

Condemarin (2017), refiere que, Un acróstico es un tipo de poema o composición poética, escrito en verso o en prosa, cuyas letras iniciales, medias o finales de cada línea, al leerse de manera vertical, componen una palabra o expresión. Su nombre proviene del griego *akros* (“extremidad”) y *stikhos* (“verso”), o sea, que se trata de un verso hallado en la extremidad de los demás.

### **2.2.2.3. Evolución del juego durante los 6 primeros años de vida**

El juego predomina en la etapa sensoriomotora, que va desde el nacimiento hasta los 2 años. Este tipo de juego consiste, en su mayoría, en la reiteración de actividades específicas para lograr un resultado rápido y maravilloso. Las actividades se pueden realizar independientemente de los elementos. En este sentido, los juegos de práctica pueden acompañar al cuerpo, con objetos o con individuos. El juego utilitario o de ejercicio, por lo tanto, avanza a medida que el niño alcanza límites específicos:

En el mes principal de vida: el niño presenta una progresión de reflejos a cualquier impulso, de forma totalmente automática y consecuente. Poco a poco, estas reflexiones se están volviendo más útiles.

Entre el segundo y cuarto mes: observamos un tipo de conducta llamada respuesta de ronda esencial. El niño realiza una actividad con indiferencia y, con la misma indiferencia, adquiere un resultado que le resulta tan placentero que le invita a repetir esas actividades una y otra vez. Las actividades que realiza en su propio cuerpo. Podríamos decir que el niño juega con su cuerpo (sacudiendo los brazos, las piernas, llevándose la mano a la boca...). En este momento, los adultos presentan actualizaciones para captar la atención de los niños.

En los bebés de entre los 4 y los 8 meses de edad: aparece la respuesta indirecta opcional, en la que el niño vuelve a actuar una actividad irregular y obtiene un resultado agradable una vez más. Sea como fuere, en esta ocasión, la actividad se desarrolla en su clima físico y además agradable. Es a partir de ahora que empiezan a jugar con los objetos, controlándolos e investigándolos sensorialmente (muñecos,

mordedores, muñecos con texturas variadas...). Comienzan rondas de asociación social como consentir.

De 8 a un año: un nivel específico de determinación se muestra en las actividades realizadas por el niño. Las actividades nunca más suceden al azar, sino que buscan un objetivo específico. Su ventaja en artículos y sus perspectivas de desarrollo se han ampliado. Por lo tanto, es más sencillo para ti investigar el clima. En los juegos de conexión amistosa, el niño obtiene cada vez más una cualidad inconfundible.

De 12 a año y medio: el juego se caracteriza por una utilización más instrumental de los elementos. Actualmente, el niño puede reflejar actividades, a pesar de que no puede verlas en su propio cuerpo (cerrar los ojos, abrir la boca...)

Por fin, de los 18 a los dos años: los chicos pueden abordar intelectualmente las actividades antes de realizarlas. Actualmente, no se trata de actividades programadas. Por otra parte, los juegos de conexión social avanzan y dan paso a lo que podemos considerar un juego pre emblemático, donde se concede la suplantación (van como si estuvieran hablando por teléfono...)

#### **2.2.2.4.El juego simbólico**

Prevalece en la etapa preoperacional. De 2 a 6/7 años. Es potencialmente el tipo de juego más característico en la juventud. Se compone de realizar actividades, abordar objetos o potencialmente personajes sin ningún modelo. Se culmina a medida que avanza la edad del joven, a medida que aumentan sus capacidades. El juego representativo es primero individual, luego, en ese momento, en igualdad y, por último, se vuelve compartido.

### **2.2.2.5.El juego de reglas**

Ocurre en la fase de actividades sustanciales (de 6/7 a 11/12 años). Los estándares están disponibles en el juego desde el segundo principal. Así, son los jóvenes reales, los jugadores, quienes caracterizan los estándares de un juego. En este sentido, todo el mundo los conoce antes de empezar. Sea como fuere, a partir de los 6 años aproximadamente, cada juego tiene sus propios principios. Para los hijos de esta edad, estos estándares no son modificables, son así y deben seguirse. Juegan por separado. Es en otro momento cuando los niños pueden comprender que los principios son el resultado de arreglos entre los jugadores y, por lo tanto, a menudo se coordinarán para lograr objetivos compartidos (juegos grupales).

Correspondiente a los distintos tipos de juego, observamos el juego de desarrollo, que aparece alrededor del año principal de vida y avanza según la edad.

Para los expertos que trabajan con niños, el juego es un dispositivo fundamental. Nos proporciona datos sobre el momento transformador en el que se rastrea a sí mismo, sus habilidades y sus necesidades. Además, nos permite reconocer desafíos específicos. El juego es un método sencillo para llegar a los más pequeños, conseguir los objetivos que nos proponemos con ellos y conseguir un aprendizaje más crítico. Percibir cómo aprenden jugando es enriquecedor y gratificante, tanto para los jóvenes como para los expertos que tienen el deleite de compartir su giro y desarrollo.

### **2.2.2.6.Los Juegos Verbales**

Según Condemarin (2014) establece que bajo este grupo de juegos verbales se integran juegos con vocabularios que tienen sonidos comparables hacia el inicio, en el centro o hacia el final, por ejemplo, rimas, estos juegos incorporan enigmas, acrósticos, trabalenguas, refranes, sonetos, tonadas, chistes, caligramas, pupiletras, crucigramas y otros juegos semánticos convencionales o diseñados por los propios niños. La disposición de estos juegos acentúa la parte lúdica, inventiva e innovadora del lenguaje, dando la oportunidad de crear implicaciones conocidas y nuevas. Los "juegos verbales" permiten propiciar diferentes y ricos ejercicios de pensamiento y lenguaje oral y compuesto en el mejoramiento de las habilidades etimológicas. Luego, recomienda considerar también las ideas que lo acompañan: Juegos Verbales o Juegos Lingüísticos: Se comprenden como un instrumento educativo que se utiliza para animar y fomentar el lenguaje en los estudiantes, permitiéndoles establecer vínculos llenos de sentimientos en su entorno social. interrelación adentro y mal; Posteriormente, adquiere un significado en el giro oral de los eventos, permite fomentar la sintonía y segregar las pistas fonológicas subyacentes o finales de las palabras comunicadas por el instructor y por los alumnos, con la intención total de lograr el discernimiento audible y la atención fonológica. El acto de los juegos fonéticos convencionales favorece y revaloriza la cultura oral de los aprendices. Trabajan con el avance de la jerga con la familiaridad de la articulación oral articulando una progresión de palabras que tienen atributos normales en el ángulo fonológico o semántico. Entre ellos tenemos el trabalenguas que se inclina hacia la excitación de la memoria a través del mantenimiento de las palabras. Haciendo que sea más sencillo para el suplente construir su jerga, inclinándose hacia su giro mental de los acontecimientos. Además, los diferentes juegos verbales permiten avanzar en la

educación, por ejemplo, realizar acrósticos, impulsando al aprendiz a buscar en libros, revistas o referencias verbales, palabras que contengan un sonido inicial o final similar. Además, los juegos verbales trabajan con la apreciación comprensiva y permiten avanzar en la composición.

#### **2.2.2.7. Relación de los juegos en el desarrollo de la competencia comunicativa**

Para Jiménez (2019), hace referencia a que las palabras “juego” y “habilidad abierta” tienen una relación característica ya que las dos palabras de acción “jugar” y “aprender” se entremezclan en sus definiciones. Estos dos puntos de vista forman parte de perspectivas vencedoras, rastreando el camino, preparando, y en su filología aparecen unos términos indistinguibles como normas o interés.

Evidentemente, el juego no es una acción explícitamente humana, ya que, suponiendo que nos acerquemos al mundo de los animales, en particular de los cachorros, entendemos que uno de sus principales intereses colaterales es jugar, solos o con otros, y cualquier artículo lo completa. como juguete, Sin embargo, lo que no se demuestra es que utilicen el juego como instrumento para aprender.

El juego no es solo un pasatiempo para el niño, sino que está conectado con el aprendizaje, y el cielo es el límite a partir de ahí y más creadores e instructores conocen esto y perciben el valor del juego con sentido común.

Hasta bien entrados los 20 100 años, la adolescencia no era vista como una etapa significativa en el campo de la instrucción, por lo que el juego se percibía como un ejercicio inútil, y obviamente se evitaba con respecto a la escuela.

La mayor parte de los ejercicios que ocurrieron en la escuela se centraron en preparar al niño para un trabajo útil en el futuro.

Actualmente, el juego se considera como una acción enérgica, libre y sin restricciones, que ayuda a los jóvenes a desarrollar adecuadamente sus habilidades.

Dado que el juego está tan relacionado con el progreso del niño, se presume que tiene una gran capacidad instructiva, ya que un aparato promueve la mejora de su motor, mental, social, lleno de sentimientos y límites entusiastas. Uno de los puntos de vista que es sorprendente en el juego es su capacidad para ayudar a encontrar fuera del mundo real, un ángulo que le permite al niño enmarcar sus propios pensamientos sobre el mundo. Además, le ayuda a formar su carácter, fomentar su compasión y encontrarse a sí mismo.

A través del juego, se encuentra el placer de hacer las cosas y participar en la organización de los demás, al tiempo que se descubre cómo comunicar sentimientos, intereses y actividades de ocio, y hacer como tal de una manera característica.

Los diversos períodos del niño suelen estar unidos por un tipo particular de juego, que surgirá normalmente, ya que se ajusta a sus cualidades y su particular giro de los acontecimientos.

### **2.3. Variables.**

**Variable independiente:** Juego

**Variable dependiente:** Competencias comunicativas

### III. HIPÓTESIS

#### 3.1.Hipótesis general

Hi: El juego desarrolla significativamente la competencia comunicativa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.

Ho: El juego no desarrolla significativamente la competencia comunicativa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022

#### 3.2.Hipótesis específicas.

- Hi1: El juego desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.

Ho1: El juego no desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022

- Hi2: El juego desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.

Ho2: El juego no desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.

- Hi3: El juego desarrolla significativamente la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.

Ho3: El juego no desarrolla significativamente la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022

- Hi4: El juego desarrolla significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.

Ho4: El juego no desarrolla significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.

## IV. METODOLOGÍA.

### 4.1 Diseño de la investigación.

#### 4.1.1 Tipo de estudio

En la presente investigación se utilizó el método de investigación cuantitativa. Según Hernández y Mendoza (2019), “la investigación cuantitativa representa un conjunto de procesos organizado de manera secuencial para comprobar ciertas suposiciones” (p. 78)

#### 4.1.2 Nivel de la investigación de las tesis.

EL presente estudio es de nivel explicativo, dado que se pretende demostrar que cambios puede ocurrir a partir de los juegos verbales en la expresión oral en esa línea Arias (2012) indica que el nivel explicativo pretende establecer causa efecto entre variable independiente y la variable

#### 4.1.3 Diseño de la investigación.

El diseño es preexperimental con diseño de pre test que se aplicará antes del tratamiento luego se aplicará un estímulo o tratamiento que este caso son los juegos luego de ello se evaluó mediante un pos test para observar si hubo o no efecto en la variable competencia comunicativa. El diseño preexperimental según Espinoza y Toscano (2015) sostiene que los diseños preexperimentales son “aquellos en los que el investigador no ejerce ningún control sobre las variables extrañas o intervinientes, no hay asignación aleatoria de los sujetos participantes de la investigación ni hay grupo control”, (p. 65)

GE = O1 X O2

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O1 = Pre test al grupo experimental.

- X = Aplicación del experimento (los juegos)
- O2 = Post test al grupo experimental.

## 4.2 Población y muestra.

### 4.2.1 Población.

La población estuvo constituida por los estudiantes del nivel inicial de la I.E. Inicial 254 Santa Rosa, 2022, ubicado en el distrito de Ongoy, provincia Chincheros, región Apurímac, que cuenta con 3 aulas de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 18 estudiantes, según se muestra en la tabla 1. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) refieren que es el conjunto de individuos de una misma especie que se encuentran en un mismo lugar y tiempo, tal como se describe en la tabla 1.

**Tabla 1:**

*Población de estudiantes de la I.E.I N° 254*

Grado	Estudiantes		Total
	Varones	Mujeres	
3 años	3	3	6
4 años	2	4	6
5 años	4	2	6
Total	9	9	18

Fuente: Nómina de matrícula 2022

### 4.2.2 Criterios de inclusión y exclusión

#### Inclusión.

- Todos los niños de 5 años cuyos padres hayan firmado el consentimiento informado.
- . Los niños de 3, 4 y 5 años.
- . Los niños matriculados

#### Exclusión.

- Todos los niños cuyos padres no han firmado el consentimiento informado

#### **4.2.3 Muestra**

Para la presente investigación se consideró todos los elementos de la población estudiantil que son un total de 18 niños de 3,4 y 5 años.

#### **4.2.4 Técnica de muestreo.**

El tipo de muestreo que se utilizó para la designación de la muestra fue muestreo no probabilístico por conveniencia, donde según Ochoa (2015) el muestreo por conveniencia es una técnica que se utiliza por facilidad de acceso y disponibilidad de formar parte de la muestra.

### 4.3 Definición y operacionalización de variables

**Tabla 2:**

*Matriz de operacionalización de variables*

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>
Juego	Según Condemarin (2017), Los juegos con palabras que contienen sonidos iniciales similares o usos de palabras que suenan similares o sonidos finales o rimas similares; También se incluyen acertijos, acrósticos, trabalenguas y otros juegos de lenguaje convencionales o realizados por los propios jóvenes. Esta multitud de juegos acentúan la personalidad alegre e innovadora del lenguaje y una mentalidad exploradora de posibles implicaciones.	Los juegos también llamados juegos lingüísticos tradicionales, o bien creados por los niños, cuya función es desarrollar el lenguaje creativo de manera lúdica en los niños. Entre ellos podemos encontrar las rimas, acrósticos, adivinanzas y otros.	Trabalenguas	Creatividad Imaginación Coherencia	1	Destacado
			Adivinanzas	Discrimina sonidos Usa vocabulario adecuado Coherencia	2	Logrado En proceso
			Rimas	La palabra generadora Discriminación de sonidos Coherencia y cohesión	3	En inicio
			Acrósticos	Creatividad Imaginación Coherencia	4	

Según Inga (2018), las capacidades no son innatas en los individuos, se crean a lo largo de la vida a partir de su conexión sociocultural en el hogar, la escuela y el área local. Las habilidades mentales aluden a ciclos mentales, o actividades del giro académico de los acontecimientos. Cada progresión que tomamos requiere un grado de razonamiento: nos permite aprender, captar, practicar y aplicar nuevos datos. Este aprendizaje puede ser oral o compuesto y está conectado con las facultades, ya que con ellas recopilamos datos.

Las competencias comunicativas son aquellos procesos que desarrolla el hombre y que le permite la comunicación, entre los que se encuentran: hablar, escuchar, leer y escribir

**Competencias comunicativas**

Hablar	Expresa con claridad. Utiliza recursos Reflexiona e Interactúa manteniendo el dialogo.	1-5	Destacado
Escuchar	Escucha activamente Recupera y reorganiza. Infiere Reflexiona	6-9	Logrado En proceso En inicio
Leer	Se apropia del sistema de escritura Recupera información Infiere significados Reflexión	10-12	
Escribir	Planifica su producción Crea textos Se vincula con tradiciones literarias	13-15	

#### 4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

##### 4.4.1 Técnica de recolección de datos.

**La técnica de la observación.** Según Arias, (2012), la técnica de la observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, cualquier hecho o fenómeno que se produce en la sociedad en función a los objetivos de la investigación. Es por ello que para la presente investigación se utilizó la observación como técnica de recolección de datos

##### 4.4.2 Instrumento de recolección de datos

**Instrumento ficha de observación.** Según Arias, (2012), la ficha de observación consiste en una lista de ítems donde se registra la información según las manifestaciones que presenta el estudiante en el contexto educativo, y a partir de su análisis poder determinar los ajustes y correcciones correspondientes. Es por ello por lo que en la presente investigación se utilizó como instrumento a la ficha de observación, como escala de Likert en ello se designó 4 niveles de opción en inicio (1), en proceso (2), logrado (3), destacado (4) el mismo instrumento se utilizó para medir el pre test y pos test de la variable de estudio y sus dimensiones, en la tabla siguiente se muestran el baremo para la variable competencia comunicativa.

**Tabla 3:**

*Baremos para el pre test y pos test para la variable competencia comunicativa*

Nivel	En inicio	En proceso	En logrado	En destacado
Variable. Competencia comunicativa	1-15	13-30	31-45	46-60
D1. Hablar	1-5	6-10	11-15	16-20
D2. Escuchar	1-4	5-8	9-12	13-16
D3. Leer	1-3	4-6	7-9	10-12
D4. Escribir	1-3	4-6	7-9	10-12

#### 4.4.2.1 Validez del instrumento por juicio de expertos

Según López y otros (2019), “la validez del instrumento es para verificar si mide los factores escogidos” (p.10). Pues para la presente investigación la validez del instrumento fue realizado por profesionales con especialidad en educación, y con grado mínimo de magister, el cual llegaron a la conclusión que el instrumento es aplicable.

**Tabla 4:**

*Validación de expertos*

<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Especialidad</b>	<b>Conclusión</b>
Mg. De la Cruz Miraval, Goyo	Primaria	Aplicable
Mg. Soto Muñoz, Lizardo	Secundaria	Aplicable
Mg. Lorenzo Fabián, Mauro	Primaria	Aplicable

#### 4.4.2.2 Confiabilidad del instrumento

Según Ruiz (2020), el alfa de Cronbach es utilizado para medir la fiabilidad de una escala de medida, test o instrumento de recolección de datos en ese sentido se utilizó el alfa Cronbach para analizar la confiabilidad del instrumento, el resultado se muestra en la tabla 5.

**Tabla 5:**

*Análisis de fiabilidad del instrumento*

<b>Variable/Dimensión</b>	<b>Ítems</b>	<b>Valor alfa de Cronbach</b>	<b>Escala de valoración</b>
<b>Variable: Competencia comunicativa</b>	1-15	0.938	Excelente
Dimensión 1: Hablar	1-5	0.859	Bueno
Dimensión 2: Escuchar	6-9	0.871	Bueno
Dimensión 3: Leer	10-12	0.832	Bueno
Dimensión 4: Escribir	13-15	0.824	Bueno

En la tabla 5 se muestra el análisis de fiabilidad del instrumento, donde el valor del alfa de Cronbach para la variable competencia comunicativa es 0.9328 que significa

que la fiabilidad del instrumento para la variable es excelente, es decir que el instrumento es adecuado para el recojo de la información, dado que el resultado que se obtenga del análisis serán consistentes evitándose el sesgo de la información, por otro lado se observa que el valor del alfa de Cronbach para las dimensiones hablar, escuchar, leer y escribir es 0.859, 0.870, 0.834, 0.824 respectivamente ubicándose en la escala de bueno, es decir la información que se recoja para dichas dimensiones serán útiles y se minimiza el riesgo de sesgo.

#### **4.5 Plan de análisis.**

Para analizar los datos se hizo uso de la estadística descriptiva y los resultados se muestran en cuadros y gráficos estadísticos, cada uno interpretado y analizado. Para la contrastación de la hipótesis se utilizó la estadística inferencial para ello se observó que los datos no tienen una distribución normal y por eso se hizo uso de la estadística no paramétrica tal es así que para la contratación de la hipótesis se utilizó el estadístico de prueba de U de Mann Whitney. Finalmente, los resultados se presentan según los objetivos e hipótesis planteados en la presente investigación.

##### **4.5.1 Procedimiento**

- Se pidió permiso a la directora de la Institución Educativa y en seguida a la docente del aula para realizar sesiones de aprendizaje. Luego se solicitó autorización a los padres de familia para realizar los juegos.
- Se aplicó el pre test con 15 ítems a cada estudiante mediante la observación se procedió a registrar en la ficha de observación alumno por alumno.

- Por un periodo de 10 semanas se realizó las sesiones de aprendizaje de juegos para mejorar la competencia comunicativa
- Después de aprender a comunicar como jugando en 10 sesiones llevó a cabo el pos test 15 ítems para observar cuando han mejorado su competencia comunicativa.
- Se realizaron los resultados haciendo el uso de programa de Excel y SPSS con los datos obtenidos del instrumento de guía de observación del pre test y pos test.

#### 4.6 Matriz de consistencia

Tabla 4: Matriz de consistencia.

Título	Problemas	Objetivos	Hipótesis	Método
<b>EL JUEGO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN NIÑOS DE 3, 4, y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 254 SANTA ROSA, 2022.</b>	¿Cómo el juego desarrolla la competencia comunicativa en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022?	Determinar si el juego desarrolla la competencia comunicativa en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	El juego desarrolla significativamente la competencia comunicativa en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	Tipo Aplicada Enfoque Cuantitativo Nivel: Explicativa Diseño Pre experimental
	¿Como el juego a través del pre y post test desarrolla la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022?	Identificar si el juego a través del pre y post test desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	El juego desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	
	¿Como el juego a través del pre y post test desarrolla la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022?	Identificar si el juego a través del pre y post test desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	El juego desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	
	¿Cómo el juego a través del pre y post test desarrolla la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022?	Identificar si el juego a través del pre y post test desarrolla significativamente la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	El juego desarrolla significativamente la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	
	¿Cómo el juego a través del pre y post test desarrolla la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022?	Identificar si el juego a través del pre y post test desarrolla significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	El juego desarrolla significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022.	

#### 4.7 Principios éticos

En este estudio se tuvo en cuenta el Código de Ética para la Investigación, aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con resolución No. 0037-2021-CU-ULADECH Católica, cuya finalidad es proteger las personas, animales, plantas o información que es objeto de estudio del presente estudio de investigación, teniendo los principios de los derechos, respeto a la dignidad humana, identidad, diversidad y confidencialidad, caridad, y permitir garantizar el bienestar de las personas sin causar daño.

**Libre participación y derecho para estar informado.** Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consiente el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

**Beneficencia y no maleficencia.** Este principio indica que las personas no solamente deben de tratarse de manera ética respetando sus decisiones y autonomía sino también procurar su máximo bienestar. Frecuentemente dicho término se entiende como bondad o caridad, pero para efectos de este documento se comprende más en el sentido de obligación.

**Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad.** Las investigaciones que involucran el medio ambiente, plantas y animales, deben tomar medidas para evitar daños. Las investigaciones deben respetar la dignidad de los animales y el cuidado del medio ambiente incluido las plantas, por encima de los fines científicos; para ello, deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y maximizar los beneficios.

**Justicia.** Este principio se refiere a la justicia en la distribución de los sujetos de investigación, de tal manera que el diseño del estudio de investigación permita que las cargas y los beneficios estén compartidos en forma equitativa entre los grupos de sujetos de investigación. Es decir, los sujetos no deben ser elegidos en razón que están fácilmente disponibles o porque su situación los hace más fácilmente reclutables, como sería el caso de sujetos institucionalizados o individuos de menor jerarquía.

**Integridad científica.** La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación.

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

La presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar de qué manera el juego desarrolla la competencia comunicativa en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa, 2022

**Tabla 6:**

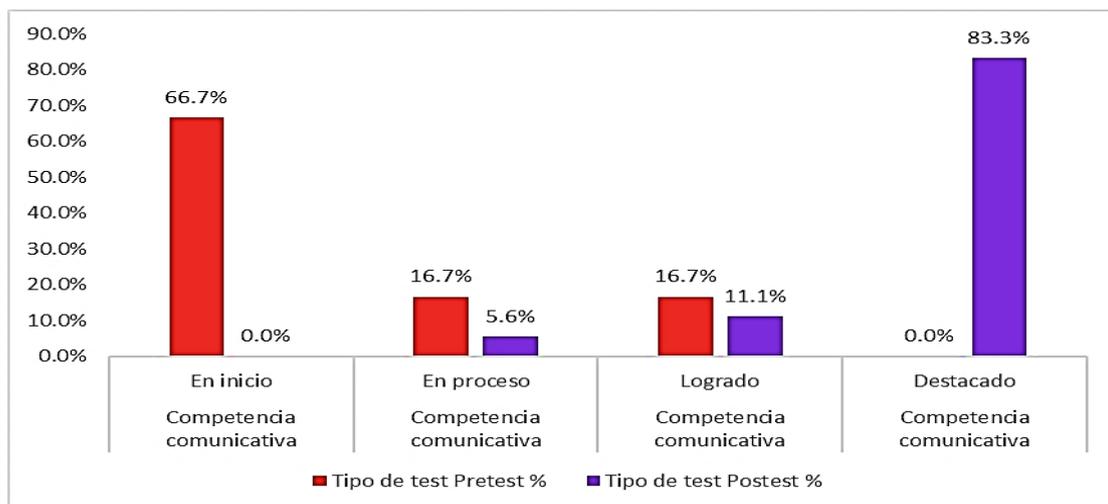
*Distribución de competencia comunicativa según pre test y pos test*

Competencia comunicativa	Tipo de test			
	Pre test		Pos test	
	fi	%	fi	%
(1) En inicio	12	66.7%	0	0.0%
(2) En proceso	3	16.7%	1	5.6%
(3) Logrado	3	16.7%	2	11.1%
(4) Destacado	0	0.0%	15	83.3%
Total	18	100.0%	18	100.0%

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

**Figura 1**

*Gráfico de barras de la competencia comunicativa según pre test y pos test*



Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

Interpretación. En la tabla 6 y figura 1, se aprecia la distribución de frecuencias para la variable competencia comunicativa donde antes de la intervención de los juegos se tuvo que el 66.7% de los estudiantes están en inicio, el 16.7% en proceso, el 16.7% en logrado, pero luego de aplicar los juegos en el pos test el 5.6% de los estudiantes están en proceso, el 11.1% en logrado y el 83.3% en destacado, los resultados obtenidos dan cuenta que los juegos es importante porque permite que los estudiantes desarrollen las competencias comunicativas porque a partir de ello socializan, se motivan, expresan sus ideas, escuchan y desarrollan las habilidades de leer y escribir. La prueba U de Mann Whitney = 7.500, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia comunicativa en los niños de 3,4,5 años

Respecto al objetivo específico 1, que consistió en identificar si el juego en el pre test y pos test desarrolla la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años.

**Tabla 7:**

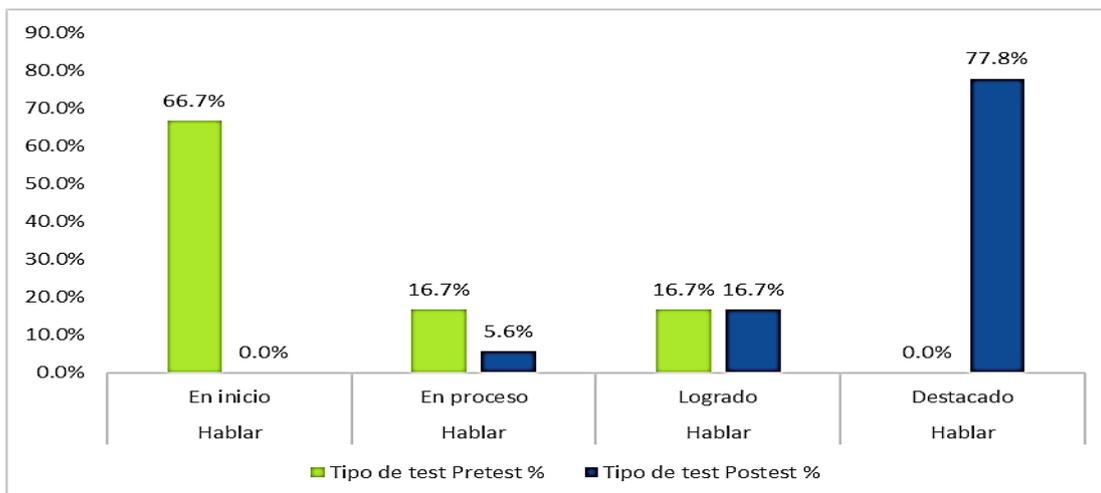
*Distribución de la dimensión hablar según pre test y pos test*

Hablar	Tipo de test			
	Pre test		Pos test	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
(1) En inicio	12	66.7%	0	0.0%
(2) En proceso	3	16.7%	1	5.6%
(3) Logrado	3	16.7%	3	16.7%
(4) Destacado	0	0.0%	14	77.8%
Total	18	100.0%	18	100.0%

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

**Figura 2**

*Gráfico de barras de la dimensión hablar según pre test y pos test*



Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

En la tabla 7 y figura 2, se aprecia la tabla de distribución de frecuencias para la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4,5 años, en el pre test se obtuvo que el 66.7% de los niños está en inicio, el 16.7% en proceso, 16.7% en logrado, pero en el pos test el 5.6% en proceso, el 16.7% en logrado y el 77.8% en destacado. La prueba U de Mann Whitney = 9.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente su lengua materna en los niños de 3,4,5 años. Por lo tanto, se concluye que es evidente que producto del juego los niños han adquirido la capacidad de comunicarse oralmente en su lengua materna de un 0% en el pre test al 77.8% en el pos test.

Respecto al objetivo específico 2, que es identificar si el juego a través del pre test y pos test desarrolla la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

**Tabla 8:**

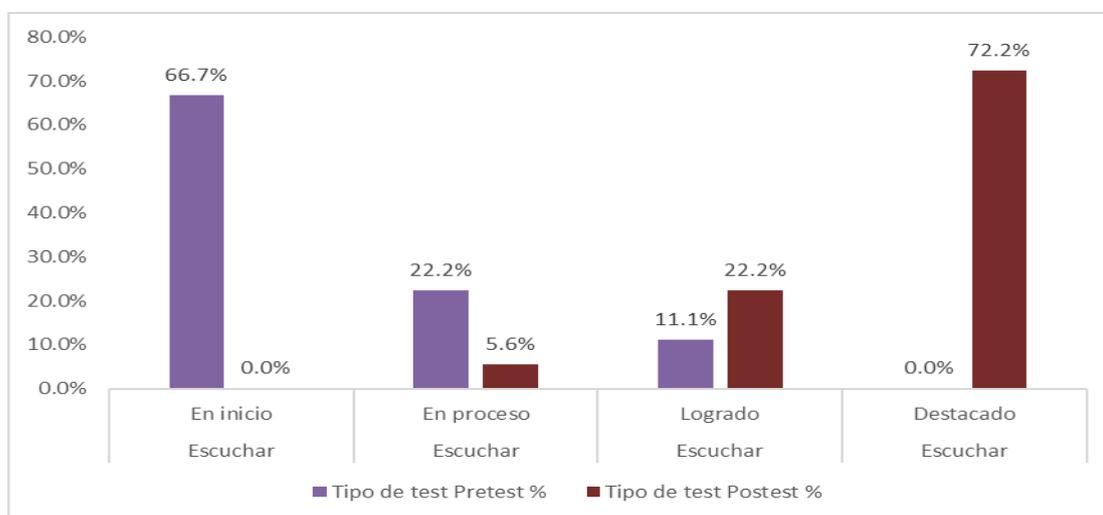
*Distribución de la dimensión escuchar según pre test y pos test*

Escuchar	Tipo de test			
	Pre test		Pos test	
	fi	%	fi	%
(1) En inicio	12	66.7%	0	0.0%
(2) En proceso	4	22.2%	1	5.6%
(3) Logrado	2	11.1%	4	22.2%
(4) Destacado	0	0.0%	13	72.2%
Total	18	100.0%	18	100.0%

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

### Figura 3

*Gráfico de barras de la dimensión escuchar según pre test y pos test*



Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

En la tabla 8 y figura 3, se muestra los resultados para la competencia escucha en su lengua materna, en el pre test la capacidad de escucha de los niños fue el 66.7% en inicio, el 22.2% en proceso y el 11.1% logrado. Pero luego de aplicar los juegos en el pos test la capacidad de escucha de los niños fue 5.6% en proceso, 22.2% en logrado y el 72.2% en destacado. La prueba U de Mann Whitney = 8.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años. Por lo tanto, se concluye que los niños de 3,4,5 años luego de aplicar las sesiones

de aprendizaje de juegos lograron mejorar su capacidad de escucha y por ende esto les ayuda mucho para que puedan expresarse oralmente de manera adecuado

Respecto al objetivo específico 3 que consistió en identificar si el juego a través del pre test y pos test desarrolla la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

**Tabla 9:**

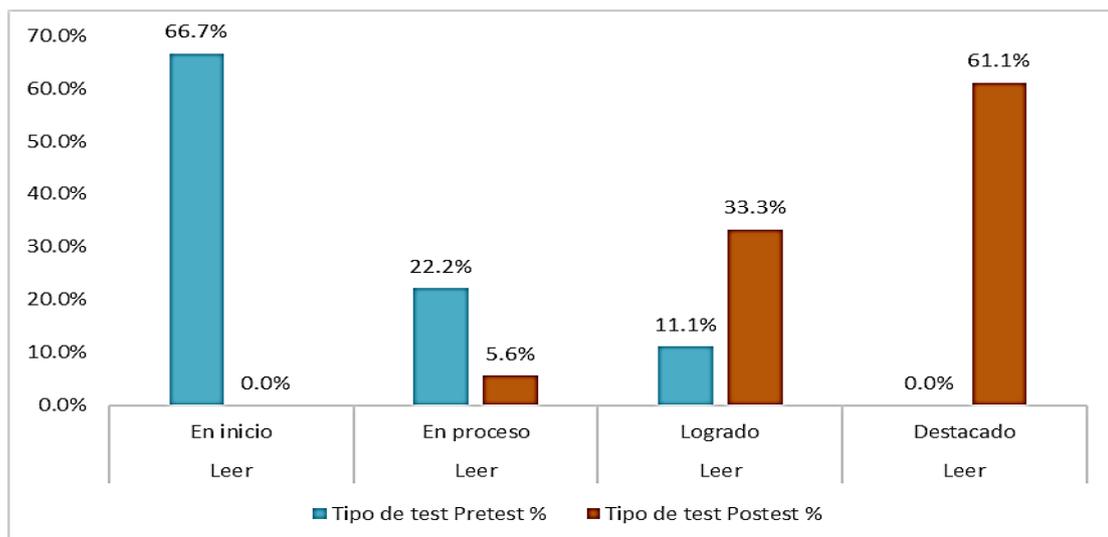
*Distribución de la dimensión leer según pre test y pos test*

Leer	Tipo de test			
	Pre test		Pos test	
	fi	%	fi	%
(1) En inicio	12	66.7%	0	0.0%
(2) En proceso	4	22.2%	1	5.6%
(3) Logrado	2	11.1%	6	33.3%
(4) Destacado	0	0.0%	11	61.1%
Total	18	100.0%	18	100.0%

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

**Figura 4**

*Gráfico de barras de la dimensión leer según pre test y pos test*



Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

En la tabla 9 y figura 4, se muestra los resultados para la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna donde la competencia de leer en el pre test es 66.7% en inicio, 22.2% en proceso, 11.1% logrado. Mientras que en el pos test la competencia de leer es 5.6% en proceso, 33.3% en logrado y el 61.1% en destacado. la prueba U de Mann Whitney = 10.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia lee en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años. Por lo tanto, se concluye que efectivamente los juegos desarrollan la capacidad de leer en los niños ya que en el pre test se tuvo que 11.1% leía, pero al finalizar en el pos test el 94.4% lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

Respecto al objetivo específico 4 que consistió en identificar si el juego a través del pre test y pos test desarrolla significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años

**Tabla 10:**

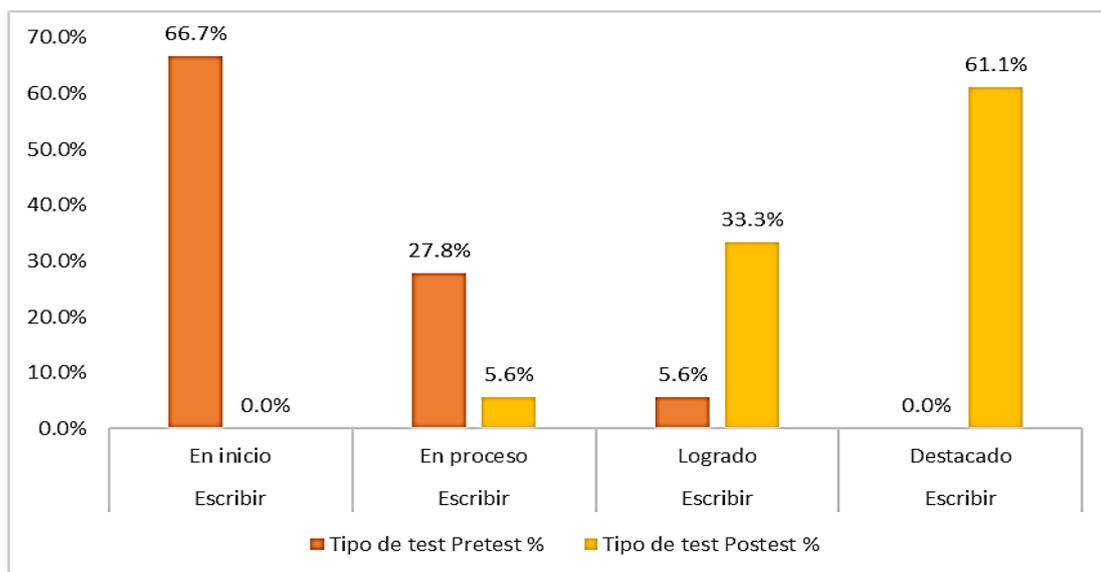
*Distribución de la dimensión escribir según pre test y pos test*

Escribir	Tipo de test			
	Pre test		Pos test	
	fi	%	fi	%
(1) En inicio	12	66.7%	0	0.0%
(2) En proceso	5	27.8%	1	5.6%
(3) Logrado	1	5.6%	6	33.3%
(4) Destacado	0	0.0%	11	61.1%
Total	18	100.0%	18	100.0%

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEE 254 Santa Rosa.

**Figura 5**

*Gráfico de barras de la dimensión escribir según pre test y pos test*



Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

En la tabla 10 y figura 5, se muestra los resultados para la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en el pre test se obtuvo que la capacidad de escribir de los niños es 66.7% en inicio, el 27.8% en proceso, el 5.6% en logrado. En el pos test el 5.6% en proceso, el 33.3% en logrado y el 61.1% destacado. La prueba U de Mann Whitney = 6.500, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia escribe en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años. Por lo tanto, se concluye que hubo un incremento de un 5.6% del pre test al 94.4% del pos test logrando que los estudiantes escriban palabras adecuadas en función a su edad.

### **Análisis inferencial**

#### **Prueba de hipótesis general.**

Hi: El juego desarrolla significativamente la competencia comunicativa en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 San Rosa 2022.

Ho: El juego no desarrolla significativamente la competencia comunicativa en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 254 San Rosa 2022

Nivel de significancia = 5% (0.05)

Nivel de confianza = 95% (0.95)

**Tabla 11:**

*Prueba de U de Mann-Whitney para la competencia comunicativa*

	Competencia comunicativa
U de Mann-Whitney	7,500
W de Wilcoxon	178,500
Z	-5,189
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

En la tabla 11 se aprecia la prueba U de Mann Whitney = 7.500, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia comunicativa en los niños de 3,4,5 años.

**Hipótesis específica 1.**

Hi1: El juego desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

Ho1: El juego no desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

Nivel de significancia = 5% (0.05), Nivel de confianza = 95% (0.95)

**Tabla 12:**

*Prueba de U de Mann-Whitney para la competencia se comunica oralmente en su lengua materna*

	Hablar
U de Mann-Whitney	9,000
W de Wilcoxon	180,000
Z	-5,106
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

En la tabla 12 se aprecia la prueba U de Mann Whitney = 9.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

### **Hipótesis específica 2.**

Hi2: El juego desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

Ho2: El juego no desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

Nivel de significancia = 5% (0.05), Nivel de confianza = 95% (0.95)

**Tabla 13**

*Prueba de U de Mann-Whitney para competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4,5 años*

	Escuchar
U de Mann-Whitney	8,000
W de Wilcoxon	179,000
Z	-5,110
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

En la tabla 13 se aprecia la prueba U de Mann Whitney = 8.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

### **Hipótesis específica 3.**

Hi3: El juego desarrolla significativamente la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

Ho3: El juego no desarrolla significativamente la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

Nivel de significancia = 5% (0.05), Nivel de confianza = 95% (0.95)

### **Tabla 14**

*Prueba de U de Mann-Whitney para la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna*

	Leer
U de Mann-Whitney	10,000
W de Wilcoxon	181,000
Z	-5,010
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

En la tabla 14 se aprecia la prueba U de Mann Whitney = 10.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia lee en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

### **Hipótesis específica 4.**

Hi4: El juego desarrolla significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

Ho: El juego no desarrolla significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años.

Nivel de significancia = 5% (0.05), Nivel de confianza = 95% (0.95)

**Tabla 15**

*Prueba de U de Mann-Whitney para la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna*

	Escribir
U de Mann-Whitney	6,500
W de Wilcoxon	177,500
Z	-5,120
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

Fuente: Base de datos de la ficha de observación del pre test y pos test realizada a niños de 5 años de la IEI 254 Santa Rosa.

En la tabla 15 se aprecia la prueba U de Mann Whitney = 6.500, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia escribe en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

## 5.2 Análisis de resultados

Respecto al objetivo general que consistió en determinar si el juego desarrolla la competencia comunicativa en niños de 3, 4 , 5 años, los resultados dieron cuenta que antes de la intervención de los juegos se tuvo que el 66.7% de los estudiantes están en inicio, el 16.7% en proceso, el 16.7% en logrado, pero luego de aplicar los juegos en el pos test el 5.6% de los estudiantes están en proceso, el 11.1% en logrado y el 83.3% en destacado, los resultados obtenidos dan cuenta que los juegos es importante porque permite que los estudiantes desarrollen las competencias comunicativas porque a partir de ello socializan, se motivan, expresan sus ideas, escuchan y desarrollan las habilidades de leer y escribir. Así mismo en la prueba U de Mann Whitney = 7.500, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia comunicativa en los niños de 3,4,5 años.

Los resultados encontrados se relacionan con lo estudiado por Gil (2018) en su trabajo de investigación “Los recursos lúdicos para desarrollar la competencia comunicativa en el segundo ciclo de educación infantil” la metodología que empleó fue cuantitativa con diseño preexperimental. Gil (2018) llego a la conclusión que los niños por acción del juego los niños pueden expresar lo que sienten y lo que piensan, siendo fundamental lograr un tratamiento adecuado de este tipo de lenguaje, tanto a nivel emocional como social. También Del Val (2019) en su investigación “El juego como herramienta para el desarrollo de la competencia comunicativa e la lengua materna para niños de 5 años”, donde utilizó la metodología cuantitativa con diseño preexperimental llegó a la conclusión el juego es un elemento socializador y de integración del alumnado y que tiene múltiples utilidades como por ejemplo el

descubrirse a sí mismos o explorar y conocer el mundo que les rodea, entre otras cosas. Por lo tanto, puedo concluir que el juego como desarrollo de la competencia comunicativa es válido ya que se ha podido evidenciar que efectivamente el juego ayuda a que el niño mejore su competencia comunicativa ya que esto les motiva a socializar entre sus pares, se sienten motivados, se escuchan entre sus compañeros, y sobre todo les permite desarrollar las habilidades de escritura y lectura.

La teoría planteada por Rincón (2016), quien sostiene que la habilidad formativa de comunicación requiere de la capacidad de dominar una lengua y encontrarse en el escenario abierto de acuerdo con su contexto, según su diversidad. Por otra parte, con relación al juego Sarlé (2004, p51) refiere que “El juego es un tipo característico de articulación y comprensión de la información conspira que tienen los niños”.

Por otro lado, en el objetivo específico 1, que consistió en identificar si el juego en el pre test y pos test desarrolla la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4 y 5 años se obtuvo que el 66.7% de los niños está en inicio, el 16.7% en proceso, 16.7% en logrado, pero en el pos test el 5.6% en proceso, el 16.7% en logrado y el 77.8% en destacado. Es evidente que producto del juego los niños han adquirido la capacidad de comunicarse oralmente en su lengua materna de un 0% en el pre test al 77.8% en el pos test. Así mismo se obtuvo el valor de la prueba U de Mann Whitney = 9.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

Los resultados obtenidos se relacionan con lo estudiado por Logroño y Iza (2020) en su investigación “Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Benjamín Carrión, donde utilizó la metodología cuantitativa con diseño preexperimental Logroño e Iza (2020) llegaron a la siguiente conclusión que considerando que los niños del nivel inicial se encuentran atravesando la etapa lingüística, el estudio de Logroño e Iza (2020) dice que en promedio obtienen un 57% de avance en sus destrezas de expresión oral donde notablemente se reflejan aspectos como la dificultad para pronunciar palabras, tartamudeo, expresión clara de sus ideas, confusiones verbales ante la aplicación de juegos verbales como retahílas, trabalenguas y cuentos. Por otro lado, también Ayala y Sulca (2018) en su investigación “Los juegos como estrategia para mejorar la comprensión lectora de los niños de cinco años de edad en la I.E.I. 201 de Capachica” llegaron a la conclusión que los juegos como estrategia en la expresión oral influye de manera muy significativa. De ese modo se fortaleció la expresión oral, de los niños quienes demostraron autonomía, confianza y seguridad al dialogar con sus pares y frente al público. Por lo tanto, se concluye que en referencia al objetivo 1 se ha demostrado que los niños mediante el juego han aprendido a comunicarse oralmente en su lengua materna logrando que el estudiante se comunique con fluidez, manteniendo el dialogo fluido y coherente.

La teoría planteada por Digner (2019), quien sostiene que la interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos

de textos orales, ya sea de forma presencial o virtual, en los cuales el estudiante participa de forma alterna como hablante o como oyente.

Respecto al objetivo específico 2, que es identificar si el juego a través del pre test y pos test desarrolla la competencia escucha en su lengua materna en niños de 3,4,5 años el 66.7% en inicio, el 22.2% en proceso y el 11.1% logrado. Pero luego de aplicar los juegos en el pos test la capacidad de escucha de los niños fue 5.6% en proceso, 22.2% en logrado y el 72.2% en destacado. Los resultados obtenidos dan cuenta que los niños de 3,4,5 años luego de aplicar las sesiones de aprendizaje de juegos lograron mejorar su capacidad de escucha y por ende esto les ayuda mucho para que puedan expresarse oralmente de manera adecuado. Por otro lado, el valor de la prueba U de Mann Whitney = 8.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

Estos resultados se asemejan por lo estudiado por Roque y Vega (2018), en su investigación titulada: Los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-7, Valle Sol – Ayacucho – 2018, donde utilizó la metodología cuantitativa con diseño preexperimental. Roque y Vega (2018) concluyeron que los juegos influyen significativamente en el nivel de expresión oral de los niños de 5 años de la IEI N° 432-7, Valle Sol, de la ciudad de Ayacucho. Se infiere a partir de la prueba estadística T-student, a un nivel de confianza al 95 % y significancia  $p=0,00 < 0,05$ ; donde el valor calculado  $t=16.72$  e s superior al "T" teórico = 1,72. Es decir, los resultados de la expresión oral son mayores en el pos test con respecto al pre test, debido a la aplicación de los juegos verbales. Por lo tanto,

se concluye que el 72.2% de los niños lograron destacar en la capacidad de escucha, es decir los niños son capaces de mostrar respeto al escuchar la opinión de los demás, así como también de manera ordenada responde cuando se le pregunta.

La teoría planteada se sustenta en lo estudiado por Mendoza (2016, p. 250) señala que escuchar es una habilidad clave para nuestra capacidad de aprender, un factor determinante del alto rendimiento de las personas y los equipos, y un requisito esencial para una gestión eficaz del conocimiento en los negocios globales.

Respecto al objetivo específico 3 que consistió en identificar si el juego a través del pre test y pos test desarrolla la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años en el pre test es 66.7% en inicio, 22.2% en proceso, 11.1% logrado. Mientras que en el pos test la competencia de leer es 5.6% en proceso, 33.3% en logrado y el 61.1% en destacado. Los resultados obtenidos dan cuenta que efectivamente los juegos desarrollan la capacidad de leer en los niños ya que en el pre test se tuvo que 11.1% leía, pero al finalizar en el pos test el 94.4% lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. Así como también la prueba U de Mann Whitney = 10.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia lee en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

Los resultados obtenidos se relacionan con lo estudiado por Saavedra (2019), en su tesis titulada: “Juegos verbales como estrategia metodológica para mejorar la lectura en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. N° 86702 de Fortaleza, Pariacoto”, donde utilizó la metodología cuantitativa con diseño preexperimental, Saavedra (2019) llegó a la conclusión que en la evaluación de entrada

en el grupo de estudio, en la prueba de entrada el 87,1% muestran que nunca desarrollan la expresión oral y en la evaluación de salida, después de la aplicación de la Propuesta, el 55% casi siempre y un 45% siempre, demuestran el avance significativo en el desarrollo de la lectura. Por otra parte, Chipana y otros (2018), en su tesis titulada: Taller de juegos en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 003 Laurita Vicuña, donde utilizó la metodología cuantitativa con diseño preexperimental. Chipana y otros (2018) llegaron a la conclusión que se comprobó el grado de influencia de los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral, así mismo se demostró la efectividad de la propuesta pedagógica y los niños y niñas se expresan con mayor claridad. En conclusión, aceptamos la hipótesis general de nuestro trabajo de investigación en la que nos expresa: Los juegos verbales influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años. Por lo tanto, se llega a la conclusión de los resultados obtenidos en la presente investigación dan cuenta que al finalizar las sesiones de aprendizaje de los juegos se ha visto una mejoría en la lectura de los niños infiriendo y reflexionando lo que lee y no solo eso si no que ahora son capaces de reconocer y hacer uso correcto de los signos de puntuación a si mismo que cuando lee entona bien las palabras.

La teoría planteada para la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna se sustenta en lo que sostiene Hurtado, (1998). quien refiere que leer es un conjunto de capacidades, se manifiestan principalmente en la interacción entre el lector y el texto, donde las ideas y mensajes están plasmadas en el texto y es

el lector, quien con su habilidad de análisis y dominio de la lengua y de los códigos lingüísticos, es capaz de interpretar eficazmente el mensaje principal

Respecto al objetivo específico 4 que consistió en identificar si el juego a través del pre test y pos test desarrolla significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años los resultados dan cuenta que el 66.7% en inicio, el 27.8% en proceso, el 5.6% en logrado. En el pos test el 5.6% en proceso, el 33.3% en logrado y el 61.1% destacado. Entonces los resultados dan cuenta que se tuvo un incremento de un 5.6% del pre test al 94.4% del pos test. También los resultados de la prueba U de Mann Whitney = 6.500, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia escribe en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

Los resultados obtenidos se relacionan con lo estudiado por León (2019), en su tesis titulada: “Los juegos verbales una estrategia para el desarrollo de la expresión oral del niño”, donde utilizó la metodología cuantitativa con diseño preexperimental. León (2019) llegó a la conclusión Según la información de la mirada del docente, al finalizar el estudio en la fase de reconstrucción de mi práctica pedagógica, se pudo comprobar la efectividad de la estrategia de los Juegos en el Desarrollo de la expresión Oral. Por lo tanto, se concluye que el 94.4% de los estudiantes alcanzaron el nivel logrado de la competencia escribe correctamente en su lengua materna, esto debido a que los niños mejoraron correctamente la forma de escribir de manera entendible y coherente, así como también escribe lo que se dicta.

La teoría se sustenta en lo señalado por Mendoza (2016, p. 250) señala que comprende la capacidad del estudiante para conocer y dominar la lengua, sus recursos, las reglas lingüísticas, así como el conjunto de conjugaciones que le permitan plasmar su mensaje en un texto, es decir, dotar al mensaje de una intención comunicativa. El estudiante representa su idea agrupando diversas palabras de forma coherente y lógica, con las cuales el estudiante logra la perdurabilidad de su idea, de su mensaje, el cual puede ser analizado por otras personas.

## VI. CONCLUSIONES

1. En la presente investigación se determinó la aplicación de los juegos en el desarrollo de la competencia comunicativa en los niños de 3,4,5 años. Lo más resaltante es que el 83.3% de los niños han desarrollado la competencia comunicativa esto debido a la aplicación de los juegos que influyo en el desarrollo de la competencia comunicativa. Por otro lado, lo menos importante fue que el 5.6% de los niños se encuentran en proceso, esto debido a que los niños presentaron dificultad en la manera de expresarse, no hacían caso las ordenes, no leían adecuadamente ni lograron escribir adecuadamente. Se confirmó con la prueba de hipótesis de U de Mann Whitney = 9, también se observó que el nivel de significancia  $0.05 > 0.01$ , evidenciándose que el 94.4% de los niños logro un nivel destacado y logrado de la competencia comunicativa, logrando mejorar el habla, escucha, leer y escribir diversos tipos de textos en su lengua materna.
2. Con respecto al objetivo específico 1, en este estudio se identificó si los juegos a través del pre test y pos test desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3,4,5 años, lo importante es que se logró que el 77.8% de los niños han desarrollado la competencia se comunica oralmente esto debido a que los niños mejoraron su capacidad pronunciar con claridad y fluidez lo menos resaltante es que un 5.6% obtuvo el nivel de en proceso esto debido a que los niños tienen cierta dificultad en hablar con claridad, fluidez con confianza y seguridad. Así mismo se confirmó con la prueba U de Mann Whitney = 9.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia

se comunica oralmente su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

3. Con relación al objetivo específico 2, se identificó si el juego a través del pre test y pos test desarrolla significativamente la competencia se escucha en su lengua materna en niños de 3,4,5 años, lo resaltante es que el 72.2% han desarrollado la competencia escucha esto debido a que los niños mejoraron su atención en cuanto a mostrar respeto cuando alguien habla y pedir permiso antes de hablar, por otra parte lo menos relevante es que un 5.6% de estudiantes obtuvo el nivel en proceso, esto debido a que aun presentan dificultad en la manera de escuchar y prestar atención. Mediante la prueba U de Mann Whitney = 8.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia escucha en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.
  
4. Con relación al objetivo específico 3, se identificó si el juego a través del pre test y pos test desarrolla significativamente la competencia se lee diversos tipos de textos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años, lo importante es que el 94.4% lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna esto debido a que la gran mayoría lograron desarrollar la lectura reconociendo las letras y haciendo uso de los signos de puntuación. Lo menos relevante es que un 5.6% obtuvo el nivel en proceso esto debido a que se observó dificultad en la lectura de los niños ya que no pueden reconocer bien las letras ni respetan los signos de puntuación. La prueba U de Mann Whitney = 10.00, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia lee en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años.

5. Con relación al objetivo específico 4, se identificó si el juego a través del pre test y pos test desarrolla significativamente la competencia se escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en niños de 3,4,5 años, lo importante es que el 94.4% logró escribir esto debido a que los niños ahora escriben de manera que es entendible y coherente. Lo menos relevante es que un 5.6% de los niños están en nivel en proceso es porque aún presentan dificultades en escribir de manera coherente en el dictado. La prueba U de Mann Whitney = 6.500, así mismo la significancia  $0.00 < 0.05$ , por lo tanto, podemos afirmar que el juego desarrolla significativamente la competencia escribe en su lengua materna en los niños de 3,4,5 años

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Recomendaciones.

- a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico
  - Realizar estudios donde se pueda comparar sobre los juegos y la competencia comunicativa en diferentes niveles sociales, contrastando por sexo, edad y residencia.
  - Realizar estudios que permitan involucrar a estudiantes de primaria de edades de 6 a 8 años con relación a las competencias comunicativas
- b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico.
  - Fortalecer las técnicas pedagógicas de las docentes relacionadas al tema de estudio, de la temática de juegos en el desarrollo de la competencia comunicativa
  - Recomendar a la directora de la Institución Educativa, que gestione la implementación de los ambientes de clases de acuerdo a la edad del niño, que esta sea llamativa, entretenida y que invite al niño a sentirse a gusto como en casa.
- c) Recomendaciones desde el punto de vista académico
  - Fortalecer la capacidad de escucha, escritura, habla y lectura de los niños, para que según como atienden puedan reproducir el mensaje según su edad.
  - Propiciar la interacción de los estudiantes con actividades de recreación, invitando a participar en concursos con los demás grados.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Anglas Paulino, M. E. (2014). *Programa de canciones infantiles para la mejorar la expresión oral en niños de 5 años e la I. E. N° 594 de yanacocha Huancavelica -2013*. Huancayo - Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Arias (2012) *nivel explicativo pretende establecer causa efecto entre variable independiente y la variable*
- Andreu y García. (2018). *los juegos se han considerado generalmente como un comportamiento inherente al carácter humano, potenciador del aprendizaje*
- Ayala, D., & Sulca, L. (2018). *Repositorio Institucional UNSCH: Los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la IEI N° 432 - 7, Valle Sol. Ayacucho - 2014*. <http://209.45.73.22/handle/UNSCH/1804>
- Barrera, M. I., & Núñez, J. M. (2021). *Actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial*. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33413>
- Beltrán (2017), *capacidad abierta alude a ese arreglo de habilidades que el individuo necesita*.
- Camacho Martínez y Mendias (1999 citado en García, 2018), *los objetivos de capacidades informativas que acompañan...*
- Condemarin, M. (8 de mayo de 2014). *Juegos verbales*. Obtenido de 22108388- Mabel Condemarin- Juegos Verbales.
- Córdova Baldeón, I. (2003). *Estadística en Investigación Científica*. Editorial Ingenio S.A.
- Chipana, M. F., Simón, M. A., & Tacuche, A. S. (2018). *Taller de juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°003 Laurita Vicuña Pino - Huánuco, 2017*. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/3685>
- Delgado (2011), *el juego movimiento característico y versátil del hombre*.

- Del Val (2019) *las posibilidades que dan los juegos dentro del aula como herramienta de aprendizaje en la comunicación.*
- Díaz Barriga Arceo, F. y. (2003). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* Colombia: Mc Graw Hill- CRETA S.A.C.
- Educación, M. d. (2014). *Cuadernillo Informativo de los resultados de la ECE de cada Institución educativa.* Lima -Perú: MED.
- Educación, M. D. (2015). *Rutas del Aprendizaje.* Lima - Perú: Industria Gráfica Cimagraf S.A.C.
- Galaburri, M. L. (2005). *La enseñanza del lenguaje escrito.* Argentina- Buenos Aires: Artes Gráficas del Sur.
- Gil (2018), *los recursos lúdicos para desarrollar la competencia comunicativa en el segundo ciclo de educación infantil.*
- Goodman, Y. M. (mayo de 2007). *Juegos Verbales.* Obtenido de Didáctica del Lenguaje.
- Hernandez y Mendoza (2019), *diseño preexperimental es aquella que no mantiene control sobre las variables*
- Inga Arias, M. (2008). *Desarrollo de las Habilidades Comunicativas.* Lima - Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Jiménez (2019), *juego y habilidades abiertas tiene una relación característica...jugar y aprender*
- Jonson (2017), *la idea de habilidad informativa incorpora la información cierta que un individuo oscila sobre la suficiencia de las explicaciones...*
- León (2019), *los juegos verbales una estrategia para el desarrollo de la expresión oral del niño.*
- Lester (2017) *fonética, código semántico para hacer mensaje significativo*

- Logroño, M. J., & Iza, S. E. (2020). *Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa "Benjamín Carrión" en el año lectivo 2019-2020.* <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22950>
- López y otros (2019), *la validez del instrumento es para verificar si mide los factores escogidos*
- Marca Villantoy, P. (2014). *Estrategias de comprensión lectora para mejorar el desarrollo de las capacidades del área de comunicacación en los alumnos del cuarto grado de primaria de la I.E. "María Inmaculada Concepción de Churcampa Huancavelica 2013".* Huancayo- Perú: Universidad César Vallejo.
- Matamorros Dorote, A. (2010). *Relación entre Habilidades Sociales y Competencias Comunicativas en los Estudiantes del IX semestre 2010-I de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional del Centro del Perú".* Lima-Perú: UNE "Enrique Guzmán y Valle".
- Martínez, K. B. (2018). *Juegos verbales y su influencia en el desarrollo del lenguaje en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Darío C. Guevara, parroquia El Salto, cantón Babahoyo, provincia los Ríos.* <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5332>
- MED. (1015). *Rutas del Aprendizaje- III Ciclo.* Lima- Perú: Amauta SAC.
- Mucha Hospinal, L. F. (2011). *Metodología Validez y Confiabilidad de ls Instrumentos de Investigación.* Huancayo - Perú: S.R.L.
- Ñaupas y otros (2014), *investigación cuantitativa mide, cuantifica e infiere conocimientos de la muestra para la población*
- Ortiz (2015), *capacidad informativa del instructor se conceptualiza como la capacidad del educador para propiciar un proceso de correspondencia idear con los aprendices*
- Pérez Díaz, N. E. (2009). *Aplicación de un Programa de Habilidades Metalingüísticas y sus Influencia en el Nivel de Aprendizaje de la Lecto Escritura en Niños del*

*Segundo Grado de Educación Primaria del Distrito de Bellavista Callao. Lima-Perú: UNE "Enrique Guzmán y Valle".*

Piscoya Hermoza, L. (1995). *Investigación Científica y Educacional*. Lima - Perú: Amaru Editores.

Retamozo Zegarra, S. R. (2011). *Estrategias de intervención social en el mejoramiento de las habilidades comunicativas en niños y niñas de San José de los Molinos-Ica-Perú a través del programa de responsabilidad social de la agrícola Don Ricardo*. Lima - Perú: Universidad San Martín de Porres.

Rincón (2017) *las habilidades comunicativas requieren la capacidad de dominar una lengua y encontrarse en el escenario donde vive...*

Roque, E. M., & Vega, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica en el periodo 2018*.  
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8630>

Rogers (1975) *Escolarización de los individuos tiene sugerencias en la realización del gran aprendizaje*.

Rufino, M. C. (1991). *estadística descriptiva*. Lima: "San Marcos".

Ruiz (2020), *alfa de Cronbach utilizado para medir la fiabilidad...*

Sánchez Carlessi, H. y. (1996). *Metodología y diseños en la Investigación Científica*. Lima- Perú: Editores S.R.L.

Santos y otros (2021), *juegos verbales como estrategia metodológica para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de la institución inicial N° 044 Santa Rosa Ambo*

Saavedra (2019), *juegos verbales como estrategia metodológica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria*.

Solé, I. (8 de mayo de 2007). *palabras y palabritas blogspot.com*. Obtenido de Aprender a usar el lenguaje: Implicaciones para la enseñanza.

Suasnabar Terrel, C. M. (2014). *Aplicación de las lecturas motivadoras para elevar el nivel de comprensión lectora en las alumnas del primer grado de educación secundaria de la I.E. Angela Moreno e Gálvez" Tarma -2013*. Huancayo- Perú: Universidad Cesar Vallejo.

Toscano (2015), *diseño preexperimental...el investigador no ejerce ningún control sobre las variables extrañas o intervinientes*

Valdés Pulido, I. (30 de enero de 2008). *Monografías .com*. Obtenido de Habilidades Comunicativas.

Villalva Chambi, A. (2011). *Juegos Verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés por alumnos del primer grado de la I.E. Industrial-Perú BIRF de Juliaca*. Puno - Perú: Universidad Nacional del Altiplano.

#### **Anexo 1:** Instrumento de recolección de datos

### **FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Objetivo.** Obtener información sobre los juegos en el desarrollo de la competencia comunicativa en niños de 3,4,5 años de la en la I.E.I. N° 254 Santa Rosa

Código del Niño(a).....

Fecha de evaluación.....

1: En inicio 2: En proceso 3: logrado 4: destacado

Ítems	En Inicio	En Proceso	En logrado	En destacado
	1	2	3	4
Habla				
1 Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones.				
2 Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto.				
Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción				
4 Describe personas, animales, cosas y lugares que conoce con claridad y coherencia.				
5 Escucha y comprende mensajes sencillos				
Escucha				
6 Muestra respeto al escuchar a los demás, solicita la palabra, para intervenir, responde con cortesía				
7 Demuestra respeto frente a las opiniones de los demás				
8 Expresa con claridad la intención del autor al escuchar un texto.				
9 Opina del contenido del texto con seguridad				
Leer				
10 Reconoce con facilidad) a estructura de cualquier tipo de texto que lee.				
11 Hace uso correcto de los signos de puntuación en una lectura corrida				
12 reanaliza la entonación y pronunciación correcta de las lecturas				
Escribir				
13 Escribe de manera correcta				
14 Escribe de manera entendible y coherente				
15 Logra escribir de manera coherente lo que se le dicta				

## Anexo 2. Validez del instrumento por expertos.

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIA COMUNICATIVA

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1. Habla</b>	Si		Si		Si		
Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones.	Si		Si		Si		
Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto.	Si		Si		Si		
Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.	Si		Si		Si		
Describe personas, animales, cosas y lugares que conoce con claridad y coherencia.	Si		Si		Si		
Expresa y comprende mensajes sencillos	Si		Si		Si		
<b>DIMENSIÓN 2. Escucha</b>	Si		Si		Si		
Muestra respeto al escuchar a los demás, solicita la palabra, para intervenir, responde con cortesía	Si		Si		Si		
Demuestra respeto frente a las opiniones de los demás, aunque sea diferente a las suyas	Si		Si		Si		
Expresa con claridad la intención del autor al escuchar un texto.	Si		Si		Si		
Opina del contenido del texto con seguridad	Si		Si		Si		
<b>DIMENSION 3. Leer</b>	Si		Si		Si		
Reconoce con facilidad la estructura de cualquier tipo de texto que lee.	Si		Si		Si		
Hace uso correcto de los signos de puntuación en una lectura corrida	Si		Si		Si		
Realiza la entonación y pronunciación correcta de las	Si		Si		Si		
<b>DIMENSION 4. Escribir</b>	Si		Si		Si		
Escribe de manera correcta	Si		Si		Si		
Escribe de manera entendible y coherentes	Si		Si		Si		
Logra escribir de manera coherente lo que se le dicta	Si		Si		Si		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [  ]        Aplicable después de corregir [  ]        No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg. De la Cruz Mirabal Goyo    DNI:22416447

Especialidad del validador: Magister en psicología educativa

02 de mayo del 2022



Mgtr. Goyo De la Cruz Mirabal

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE EXPRESION ORAL**

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1. Habla</b>							
Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones.	Si		Si		Si		
Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto.	Si		Si		Si		
Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.	Si		Si		Si		
Describe personas, animales, cosas y lugares que conoce con claridad y coherencia.	Si		Si		Si		
Expresa y comprende mensajes sencillos	Si		Si		Si		
<b>DIMENSIÓN 2. Escucha</b>	Si		Si		Si		
Muestra respeto al escuchar a los demás, solicita la palabra, para intervenir, responde con cortesía	Si		Si		Si		
Demuestra respeto frente a las opiniones de los demás, aunque sea diferente a las suyas	Si		Si		Si		
Expresa con claridad la intención del autor al escuchar un texto.	Si		Si		Si		
Opina del contenido del texto con seguridad	Si		Si		Si		
<b>DIMENSION 3. Leer</b>	Si		Si		Si		
Reconoce con facilidad la estructura de cualquier tipo de texto que lee.	Si		Si		Si		
Hace uso correcto de los signos de puntuación en una lectura corrida	Si		Si		Si		
Realiza la entonación y pronunciación correcta de las	Si		Si		Si		
<b>DIMENSION 4. Escribir</b>	Si		Si		Si		
Escribe de manera correcta	Si		Si		Si		
Escribe de manera entendible y coherentes	Si		Si		Si		
Logra escribir de manera coherente lo que se le dicta	Si		Si		Si		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ X ]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Soto Muñoz, Lizardo            DNI:22412817

Especialidad del validador: Magister en administración de la educación

18 de abril del 2022



<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE EXPRESION ORAL**

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1. Habla</b>							
Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones.	Si		Si		Si		
Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto.	Si		Si		Si		
Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.	Si		Si		Si		
Describe personas, animales, cosas y lugares que conoce con claridad y coherencia.	Si		Si		Si		
Expresa y comprende mensajes sencillos	Si		Si		Si		
<b>DIMENSIÓN 2. Escucha</b>							
Muestra respeto al escuchar a los demás, solicita la palabra, para intervenir, responde con cortesía	Si		Si		Si		
Demuestra respeto frente a las opiniones de los demás, aunque sea diferente a las suyas	Si		Si		Si		
Expresa con claridad la intención del autor al escuchar un texto.	Si		Si		Si		
Opina del contenido del texto con seguridad	Si		Si		Si		
<b>DIMENSIÓN 3. Leer</b>							
Reconoce con facilidad la estructura de cualquier tipo de texto que lee.	Si		Si		Si		
Hace uso correcto de los signos de puntuación en una lectura corrida	Si		Si		Si		
Realiza la entonación y pronunciación correcta de las	Si		Si		Si		
<b>DIMENSIÓN 4. Escribir</b>							
Escribe de manera correcta	Si		Si		Si		
Escribe de manera entendible y coherentes	Si		Si		Si		
Logra escribir de manera coherente lo que se le dicta	Si		Si		Si		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]           Aplicable después de corregir [ ]           No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Lorenzo Fabian, Mauro      DNI:22755683

Especialidad del validador: Docencia y Gestión Educativa

23 de abril del 2022

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
Mgtr. Mauro, Lorenzo Fabián

### Anexo 3. Evidencia de trámite de recolección de datos.

Carta N°001- 2022

Sr  
PROF: Maribel Guerrero Leyva  
Directora de la I.E.I N° 254 SANTA ROSA  
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, en calidad de egresada de la carrera de educación INICIAL de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, solicitarle su autorización para ejecutar, el proyecto de investigación titulado "EL JUEGO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN NIÑOS DE 3, 4, Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 254 SANTA ROSA, 2022", durante los meses de mayo a junio del presente año, según la modalidad que desarrolle las clases la Institución Educativa .

Por tal motivo, agradezco que me brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, el mismo que beneficiará a su Institución Educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente

GUERREROS LEYVA, MARIBEL

Apellidos y nombres

2407110006

Código de estudiante



## Anexo 4. Formato de consentimiento informado.

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN  
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)  
(Educación Inicial)**

Título del estudio: EL JUEGO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN NIÑOS DE 3, 4, y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 254 SANTA ROSA, 2022.

Investigador (a): Maribel Guerrero Leyva

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: determinar si el juego desarrolla la competencia comunicativa en niños de 3,4,5 años en la institución educativa inicial 254 santa rosa, 2022.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

**Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación.**

El presente trabajo de investigación tiene por objetivo demostrar de que el juego permite el desarrollo comunicativo en niños de 3,4,5 años en la institución educativa inicial 254 santa rosa, 2022.

**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. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

**Riesgos: (Si aplica)**

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

**Beneficios:**

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área comunicación, personal social, psicomotricidad, ciencia ambiente, matemática

**Costos y/ o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**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 917359328

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 [ciei@uladech.edu.pe](mailto:ciei@uladech.edu.pe)

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**  
Elsa Palomino Huaman

21-03-2022

**Fecha y Hora**  
02 PM



**Nombres y Apellidos**  
Maribel Guerrero Leyva

21-03-2022

**Fecha y Hora**  
02: PM



**Nombres y Apellidos**  
Silvia Velasque villano

21-03-2022

**Fecha y Hora**  
02: PM



**Nombres y Apellidos**  
Maribel Guerrero Leyva

21-03-2022

**Fecha y Hora**  
02: PM

**Nombres y Apellidos**  
*EDITH HUARHUACHI VELASQUE*

21-03-2022

**Fecha y Hora**  
02: PM

**Nombres y Apellidos**  
*Maribel Guerrero Leyva*

21-03-2022

**Fecha y Hora**  
02: PM

**Nombres y Apellidos**  
*Raúl Gutiérrez Pérez*

21-03-2022

**Fecha y Hora**  
02: P0PM

**Nombres y Apellidos**  
*Maribel Guerrero Leyva*

21-03-2022

**Fecha y Hora**  
02:00 PM

## Anexo 5. Pantallazos de tabulación de datos

### Tabulación de datos pre test

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data table:

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Hablar	Escuchar	Leer	Escribir	Competencia comunicativa	H	E	L	E	CC
TT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E2	2	1	3	3	2	3	2	1	3	3	1	1	2	1	2	12	8	7	4	31	3	2	3	2	3
E3	1	2	3	2	2	3	2	3	1	3	1	2	1	2	1	10	10	5	5	30	2	3	2	2	2
E4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E6	2	2	2	3	3	1	2	3	1	2	2	3	2	3	1	12	7	7	6	32	3	2	3	2	3
E7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E9	1	2	1	1	3	1	2	3	2	1	2	3	3	1	1	8	8	6	5	27	2	2	2	2	2
E10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E13	2	2	1	3	3	2	2	3	3	2	2	1	3	1	1	11	10	5	5	31	3	3	2	2	3
E14	2	3	1	2	2	3	1	1	1	2	1	2	3	2	3	10	6	5	8	29	2	2	2	3	2
E15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1
E18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1

# Tabulación de datos pos test

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	
E18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	15	1	1	1	1	1	1
POSTEST																													
E1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	15	12	9	9	45	3	3	3	3	3	3
E2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	15	12	9	9	45	3	3	3	3	3	3
E3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	18	16	9	9	52	4	4	3	3	4	4
E4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	19	14	10	9	52	4	4	4	3	4	4
E5	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	18	15	9	9	51	4	4	3	3	4	4
E6	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	17	14	9	10	50	4	4	3	4	4	4
E7	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	18	13	11	11	53	4	4	4	4	4	4
E8	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	14	9	12	51	4	4	3	4	4	4
E9	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	12	12	10	50	4	3	4	4	4	4
E10	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	14	12	10	52	4	4	4	4	4	4
E11	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	14	11	11	52	4	4	4	4	4	4
E12	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	13	12	11	52	4	4	4	4	4	4
E13	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	18	12	10	12	52	4	3	4	4	4	4
E14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	8	6	6	30	2	2	2	2	2	2
E15	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16	14	10	10	50	4	4	4	4	4	4
E16	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	17	15	10	10	52	4	4	4	4	4	4
E17	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	18	16	10	11	55	4	4	4	4	4	4
E18	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	15	13	10	9	47	3	4	4	3	4	4

## Anexo 06. Sesiones de aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Adivina adivinador
2. **COMPONENTES DEL DISEÑO DE SESIÓN:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACION	Escucha y comprende	Escucha y comprende diversos textos de forma oral.	Hace uso de la escucha activa	Lista de cotejo
	Crea textos escritos	Escribe adivinanzas creativamente	Escribe una adivinanza de manera creativa con el objeto o ser de sus preferencias	Lista de cotejo

### 3. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIAS DIDACTICAS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><u>MOTIVACIÓN</u> La profesora presenta una adivinanza tipo rompecabezas: ¿Tiene dos ojos?, ¿Parece un pequeño tigre? ¿Tiene bigotes? y le gusta comer ratones ¿Quién será?</p> <p><u>SABERES PREVIOS</u> Dialogamos y respondemos a las siguientes interrogantes: ¿Qué texto fue: una canción, una poesía, una adivinanza o un trabalenguas?, ¿De quién trato la adivinanza? ¿Les gusto? ¿Ustedes podrían crear una adivinanza?</p> <p><u>CONFLICTO COGNITIVO</u> La profesora presenta la caja de sorpresas: esta contiene siluetas de diversos objetos y animales los cuales los niños cogerán uno de ellos y tratarán de crear una adivinanza. Comunica el propósito de la sesión: adivinamos, creamos y escribimos adivinanzas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina simple de colores</li> <li>• Plumones colores</li> <li>• Pizarra siluetas de animales</li> <li>• Plumones</li> </ul>

<b>Desarrollo</b>	<p><u>CONSTRUCCIÓN: PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</u>  <u>APLICACIÓN O TRANSFERENCIA</u></p> <p>- Se les presenta una cantidad de adivinanzas en el cual ellos a forma de competencia formados por grupos de trabajo trataran de adivinar y acumular puntos a manera de competencia.  - Luego ellos eligen a un ser u objeto para que lo describan y puedan crear una adivinanza</p> <p><u>SISTEMATIZACIÓN</u>  -En nuestros cuadernos escribimos que son las adivinanzas y sus ejemplos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Plumones de colores</li> <li>• masKing</li> <li>• siluetas de animales</li> <li>• cartulinas de colores</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><u>EVALUACIÓN</u>  Permanente a través de una lista de cotejo</p> <p><u>METACOGNICIÓN</u>  ¿Te gusto la sesión de hoy día? ¿Aprendiste algo nuevo? ¿Te fue difícil aprender?</p> <p><u>EXTENSIÓN</u>  Creamos y exponemos nuestras adivinanzas en la próxima clase</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas impresas</li> </ul>

**Desarrollo de la sesión:**

**Adivinemos adivinanzas.**



**Adivinanza: es descubrir, por pistas, de lo que se habla.**

*¿Quieres comprobar cómo eres para adivinar? Entonces lee las pistas que te damos y escribe en la línea de qué crees tú que se está hablando.*

Es un tigre pequeño,  
le gusta la carne, **¿Qué es?**  
es enemigo de los ratones,  
le gusta tomar leche. \_\_\_\_\_

Es el rey del día,  
permite que crezcan las plantas, **¿Qué es?**  
ilumina nuestra vida,  
es como una estufa gratis. \_\_\_\_\_

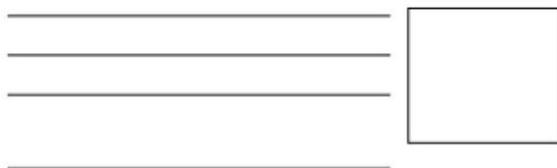
Puede ser fino o más grueso, es  
un símbolo del amor, **¿Qué es?**  
adorna nuestras manos,  
puede ser de diferentes metales. \_\_\_\_\_

Es como una perita de vidrio, tiene  
en su centro una semilla que da  
luz, su motor son  
las aguas, necesita de ayuda para **¿Qué es?**  
funcionar. \_\_\_\_\_

Tiene una piel roja que bota, vive  
en una casita café, duerme junto a  
varios hermanitos,  
su sabor les encanta a los elefantes. **¿Qué es?**  
\_\_\_\_\_

Es de color plomo, tiene  
orejas largas, cuando alguien  
es flojo recibe su nombre, **¿Qué es?**  
antes lo utilizaban para cargar. \_\_\_\_\_

**EXTENSIÓN:** Ahora, piensa tú en algo dibújalo y escribe sus características.



The form is designed for a drawing activity. It features four horizontal lines on the left side, intended for writing the characteristics of a chosen subject. To the right of these lines is a square box, intended for drawing the subject.

### Campeonato de adivinanzas.



- 1.-Para hacer el campeonato, se forman grupos con los niños y niñas.
- 2.-El primero que sepa las ocho adivinanzas, hace que gane su grupo.

- |  |  |
|--|--|
| 1. ¿Qué cosas se pueden ver dos veces en un momento una vez en un minuto y jamás en el invento?<br>a) El sol<br>b) La letra e<br>c) La letra m<br>d) Las estrellas           | 5. Se levanta cual la neblina es muy blanca de color, pero siempre cuando sube, le da susto al cuidador<br>a) La espuma<br>b) La campana<br>c) La oveja<br>d) La leche |
| 2. Si del fuego me retiras me quedo muda de susto, pero si al fuego me acercas, me pongo a cantar de gusto<br>a) La tenaza<br>b) El carbón<br>c) La guitarra<br>d) La tetera | 6. A mi boca ardiente y seca ricos manjares les dan y cuando me apresto a comer me los sacan y se van<br>a) El horno<br>b) El camello<br>c) La jirafa<br>d) La estufa  |
| 3. Por las barandas del cielo se pasea una doncella vestida de azul y blanco y reluce como una estrella<br>a) La luna<br>b) Los planetas<br>c) La bandera<br>d) Las nubes    | 7. Estoy en mi lecho, pero no por dormilón ni tampoco por enfermo ni menos por remolón<br>a) El enfermo<br>b) El coche<br>c) El río<br>d) La tortuga                   |

4. Mi primero es una pica  
mi segundo es una flor  
mi dado es una estrella  
mi lindísimo color
8. Muchas damitas  
de oscuro traje de  
un agujero entran  
y salen.

- a) La abeja  
b) El picaflor  
c) El arcoíris  
d) La flor
- a) Las moscas  
b) Las lombrices  
c) Los zancudos  
d) Las hormigas

**Ahora que ya sabes la respuesta de cada adivinanza, dibuja las cuatro que más te gustaron.**


4. Escribimos y exponemos nuestras adivinanzas para nuestros compañeros con los objetos y seres que elegimos.
5. Evaluación: desarrollamos la metacognición a través de preguntas ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿nos gustó?
6. Instrumento Lista de cotejo.

4. Mi primero es una pica  
mi segundo es una flor  
mi dado es una estrella  
mi lindísimo color
8. Muchas damitas  
de oscuro traje de  
un agujero entran  
y salen.
- a) La abeja  
b) El picaflor  
c) El arcoíris  
d) La flor
- a) Las moscas  
b) Las lombrices  
c) Los zancudos  
d) Las hormigas

Ahora que ya sabes la respuesta de cada adivinanza, dibuja las cuatro que más te gustaron.


4. Escribimos y exponemos nuestras adivinanzas para nuestros compañeros con los objetos y seres que elegimos.
5. Evaluación: desarrollamos la metacognición a través de preguntas ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿nos gustó?
6. Instrumento Lista de cotejo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Leemos y creamos rimas

2. COMPONENTES DEL DISEÑO DE SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACION	Lee y comprende	Lee y comprende diversos textos escritos	Lee de manera clara y con buena entonación	Lista de cotejo
	Crea textos escritos	Escribe creativamente textos discontinuos (rimas)	Escribe una rima de manera creativa con palabras de su contexto.	Lista de cotejo

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIAS DIDACTICAS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>MOTIVACIÓN</u> La profesora presenta en un papelote un listado de palabras que tienen similar terminación o sonido</p> <p><u>SABERES PREVIOS</u> Dialogamos y respondemos a las siguientes interrogantes: ¿Que notamos en las palabras? ¿Todas serán iguales? ¿Conocen otras palabras parecidas?</p> <p><u>CONFLICTO COGNITIVO</u> La profesora con participación de los niños y niñas arman una rima empleando las palabras presentadas en la pizarra para luego leerlo en forma grupal</p> <p><b>Comunica el propósito de la sesión:</b> Leemos y escribimos rimas con palabras que conocemos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina simple de colores</li> <li>• Plumones colores</li> <li>• Pizarra siluetas de animales</li> <li>• Plumones</li> </ul>

<b>Desarrollo</b>	<p><u>CONSTRUCCIÓN: PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</u> <u>APLICACIÓN O TRANSFERENCIA</u></p> <p>-Se les da un listado de palabras para que puedan buscar sus pares según su sonido final o por la letra que más se repite y con estas palabras tratan de completar oraciones y formar una rima. -Luego completado las oraciones salen y leen la rima para sus compañeros.</p> <p><u>SISTEMATIZACIÓN</u></p> <p>-En nuestros cuadernos escribimos que es una rima, como se forman y ejemplos. -Se les da otro listado de palabras y más los que ellos dictaran, formaran oraciones y escribirán una rima de su propia creación. -Salen a leer para sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Plumones</li> <li>• colores</li> <li>• masKing</li> <li>• siluetas</li> <li>• animales</li> <li>• cartulinas</li> <li>• colores</li> </ul> <p>de</p> <p>de</p> <p>de</p>
<b>CIERRE</b>	<p><u>EVALUACIÓN</u></p> <p>Permanente a través de una lista de cotejo</p> <p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>¿Te gusto la sesión de hoy día? ¿Aprendiste algo nuevo? ¿Te fue difícil aprender?</p> <p><u>EXTENSIÓN</u></p> <p>Creamos y exponemos nuestras adivinanzas en la próxima clase</p>	<p>Hojas impresas</p>



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Como puedes observar, estas palabras, además de las vocales, tienen iguales las consonantes: cha - rrón - da - iz - la - na.

Esto es una rima **CONSONANTE**

Observa las palabras del cuadro.

MÍ	PRINCESA	HACERLA	ROSAS	ENVEJECER
FLOR	TRAVIESA	JABALÍ	RECOGER	PALIDECER
OSAS	PRENDEDOR	GOLOSAS	PERLA	AMOROSAS
PONERLA	PROTEGER	REVOLVERLA		

Sepáralas en grupos, de acuerdo a las últimas letras de cada palabra.

ESA	ER	ERLA	OR	OSAS	I

Completa los siguientes versos con las palabras que clasificaste en la actividad anterior y cuya terminación se indica.

**ESA**  
Corría por entre las flores la \_\_\_\_\_

Jugando y riendo \_\_\_\_\_

**ER**  
De pronto una mariposa quiso \_\_\_\_\_

y para que nadie la dañara la intentó \_\_\_\_\_

Qué doloroso fue verla \_\_\_\_\_

y casi instantáneamente \_\_\_\_\_

**ERLA**

Descubrió una brillante \_\_\_\_\_

y un anillo soñó \_\_\_\_\_

Mientras tanto decidió en una cajita \_\_\_\_\_

para evitar con otras cosas \_\_\_\_\_

**OR**

Finalmente resultó no ser un anillo, sino un \_\_\_\_\_

cuya forma imitaba una preciosa \_\_\_\_\_

**OSAS**

Sobre un cerro jugaban dos \_\_\_\_\_

Mientras a sus crías cuidaban \_\_\_\_\_

Sus inquietos hocicos hundían en las \_\_\_\_\_

buscando qué comer, las \_\_\_\_\_

**i**

Al verlas tan felices pasó de largo el \_\_\_\_\_

y pensó ..... Esta diversión no es para \_\_\_\_\_

E con el cuadro de palabras crea tu propia rima

**EXTENSIÓN:**

- Con el cuadro de palabras crea tu propia rima
- Hacemos un listado de palabras que tengan una misma letra
- Intentamos crear nuestra propia rima con las palabras que se eligieron.
- **EVALUACIÓN:** se empleará una lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Las Trabalenguas nos ayudaran hablar mejor.

2. COMPONENTES DEL DISEÑO DE SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACION	Expresión oral	Expresa emociones y sentimientos de manera espontánea.	Expresa con entonación, vocalización y gestos según la situación.	Lista de cotejo
	Crea textos escritos	Escribe creativamente textos discontinuos (trabalenguas).	Escribe un trabalenguas de manera creativa con palabras de su contexto.	Lista de cotejo

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIAS DIDACTICOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>MOTIVACIÓN</u> La profesora presenta en un papelote varios trabalenguas</p> <p><u>SABERES PREVIOS</u> Dialogamos y respondemos a las siguientes interrogantes: ¿Qué letra se repite en el primer trabalenguas? ¿Qué letra se repite en el segundo trabalenguas? ¿Qué letra se repite en el tercer trabalenguas? ¿Conocen palabras con las letras que se repiten?, ¿ Podemos escribir en la pizarra las palabras que conocemos <u>CONFLICTO COGNITIVO</u></p> <p>Los niños comprenden que las palabras que contienen la misma letra o sílabas pueden complicar su pronunciación y se las pone juntas más y reconocen que a este texto con pronunciación un tanto complicada se le llama trabalenguas.</p> <p><b>Comunica el propósito de la sesión:</b> Leemos trabalenguas e intentamos crear una con creatividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina simple de colores</li> <li>• Plumones colores</li> <li>• Plumones</li> </ul>

<b>Desarrollo</b>	<p><u>CONSTRUCCIÓN: PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</u>  <u>APLICACIÓN O TRANSFERENCIA</u>          -Se les da un listado de palabras en una silueta de un animal de las cuales tendrán que escribirlos en la silueta correspondiente para luego leerla de manera completa lo mismo será con otros ejemplos similares para asimilar la composición de un trabalenguas.  <u>SISTEMATIZACIÓN</u>          -En nuestros cuadernos escribimos que son los trabalenguas, como se componen y ejemplos.          -Se les da preguntas de comprensión de cada trabalenguas para que las puedan responder de forma oral y escrita          -Intentan escribir un trabalenguas y salen a leer para sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Plumones de colores</li> <li>• masKing</li> <li>• siluetas de animales</li> <li>• cartulinas de colores</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><u>EVALUACIÓN</u>          Permanente a través de una lista de cotejo  <u>METACOGNICIÓN</u>          ¿Te gusto la sesión de hoy día? ¿Aprendiste algo nuevo? ¿Te fue difícil aprender?          ¿Cómo lo aprendimos?  <u>EXTENSIÓN</u>          Creamos y leemos nuestras adivinanzas en la próxima clase.</p>	Hojas impresas

**Trabalenguas:** Se forman escogiendo una letra y repitiéndola en distintas palabras, así su pronunciación se complica y enreda.

Observa estos trabalenguas y subraya la letra que se repite:

ERRE CON ERRE GUITARRA ERRE CON ERRE BARRIL RÁPIDO RUEDAN LAS RUEDAS POR LOS RIELES DEL FERROCARRIL	Se repite la letra
COMPRÉ POCAS COPAS POCAS COPAS COMPRÉ Y COMO COMPRÉ POCAS COPAS POCAS COPAS PAGUÉ	Se repite la letra
PANCHA PLANCHA CONOCHO PLANCHAS ¿CONCUÁNTAS PLANCHAS PANCHA PLANCHA?	Se repite la letra

Ahora debes completar algunos trabalenguas a los que les faltan palabras. Sácalas de las bolsitas que están al lado de cada uno.

En un juncal de Junqueira

j\_\_\_\_\_ juntaba  
Julián

juntóse J\_\_\_\_\_ a  
juntarlos

y j\_\_\_\_\_ juntaron  
juncos Se repite la letra



Julián y J\_\_\_\_\_  
El cielo está enladrillado

¿Quién \_\_\_\_\_?  
\_\_\_\_\_?

El \_\_\_\_\_ que \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

buen Se repite la letra



será

Comí perejil,

me

para

repite

Se

la

letra

¿Cómo

?

me

Es muy importante que también entiendas de qué se está hablando en él. Para eso, responde de las siguientes preguntas sobre la primera trabalengua que tuviste que completar.

¿Qué son los juncos?

¿En qué lugar estaba ubicado el junca?

¿Quién fue el primero que se puso a recoger juncos?

¿Qué nombre recibe un lugar lleno de juncos?

¿Intenta dar una explicación acerca de por qué crees tú que ambos hombres deciden trabajar juntos?

Ahora escoge tú algunas palabras en que se repita la misma letra. Escribe las en las líneas. Sigue el ejemplo.

El ratoncito rojo corría La gota gorda gritaba  
rápido por ríos y riberas mientras un gusano giraba

¿Qué letra se repite?

¿Qué letra se repite?

EXTENSIÓN PARA LA CASA: lee muy rápido los trabalenguas que escribimos y apréndetelos.

Preocupémonos de pronunciar correctamente.

Pronunciar bien es muy importante y para eso sirven los trabalenguas.



Para que vayas poco a poco logrando una mejor modulación debes ensayar mucho.

En primer lugar, lee hacia abajo estas palabras:

BERLÍN	JARAPITO	ENVILDE	ENJARAPITE
BERLAO	JARAPITAO	ENVOLDE	ENJARAPITOLDE

Repítelas nuevamente:

Si te fijas bien, hay varias que son iguales. Lo importante es que vayas leyéndolas cada vez más rápido.

**BERLÍN - BERLAO - JARAPITO - JARAPITAO - ENVILDE - ENVOLDE**

**ENJARAPITE - ENJARAPITOLDE.**

Repítelas varias veces más, hasta que no te equivoques.

Fíjate que esas palabras pertenecen a este trabalenguas:

Tengo un tío en Berlín y en Berlao en Jarapito  
 y en Jarapitao y ese tío que  
 tengo en Berlín y en Berlao en Jarapito y  
 Jarapitao me ha dicho  
 que no me envilde ni  
 me envolde ni me enjarapite ni me  
 enjarapitolde

Ahora, revisemos palabras que tienen la letra ch.

CHUCENA	TECHADOR	CHOZA	TECHO
CHOZA	CHUCENA	TECHAS	CHOZA
TECHABA	TECHAS	TECHO	CHUCENA

Igual como lo hiciste antes, léelas hacia abajo varias veces. Después repítelas más rápido hacia el lado.

**CHOZA - TECHADOR - CHUCENA - TECHAS - CHOZA - TECHAS -  
TECHOCHUCENA - TECHABA - CHUCENA - TECHO - CHOZA**

Todas ellas forman el siguiente trabalenguas:

*María* *Chucena*  
*su* *techaba y*  
*un* *techador* *que* *por* *allí*  
*pasaba le dijo:*  
*- Chucena,*  
*¿Tú* *techas* *tu* *choza,*  
*o* *techas* *la* *ajena?*  
*- Ni* *techo* *la* *mi* *choza,*  
*ni* *techo* *la* *ajena*  
*que* *techo* *la* *choza*  
*de María Chucena.*

Léelo varias veces y cada vez más rápido. Después responde a estas preguntas:

¿Qué *hacia* *María* *Chucena?*

---

¿Qué *le* *dijo* *el* *techador?*

---

¿Qué *respondió* *ella?*

---

EXTENSIÓN:

- Busca palabras que tengan la misma letra para crear tu propio trabalenguas.
- Crea su propio trabalenguas y lo lee para sus compañeros

EVALUACIÓN:

Se empleará una lista de cotejo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Escribimos acrósticos  
 2. COMPONENTES DEL DISEÑO DE SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Expresión oral	Expresa emociones y sentimientos de manera espontánea.	Expresa con entonación, vocalización y gestos según la situación.	Lista de cotejo
	Crea textos escritos	Escribe creativamente textos (trabalenguas).	Escribe un trabalenguas de manera creativa con palabras de su contexto.	Lista de cotejo

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIAS DIDACTICAS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><u>MOTIVACIÓN</u>                      La profesora entrega a cada grupo letrasmóviles con nombres de animales, cada grupo intentara encontrar el nombre del animal que les toco: PERRO, GATO, CONEJO, ...</p> <p><u>SABERES PREVIOS</u>                      Dialogamos las características de estos animales.                      ¿Qué comen?, ¿Qué sonido emiten?                      ¿Dónde viven?, ¿Qué hacen?</p> <p><u>CONFLICTO COGNITIVO</u> Los estudiantes ubican el nombre de los animales en un papelote de manera vertical y con su participación buscamos palabras con cada letra.</p> <p>Perrito bonito                      Goloso y                      Eres muy juguetón, corres                      Atrevido                      Rapidito y te duermes en un                      Todos te persiguen por                      Rincón con un                      Ocioso</p> <p>Osito de peluche</p> <p><b>Comunica el propósito de la sesión:</b> Escribir un acróstico con nombres de animales y de las personas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina simple de colores</li> <li>• Plumones colores</li> <li>• Plumones</li> </ul>

<b>Desarrollo</b>	<p><u>CONSTRUCCIÓN: PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</u>  <u>APLICACIÓN O TRANSFERENCIA</u>  -Teniendo el listado de nombres de animales se aclara que para escribir un acróstico los nombres se escriben de arriba hacia abajo y relacionar las palabras que se relacionan con la letra inicial.</p> <p><u>SISTEMATIZACIÓN</u>  -En nuestros cuadernos escribimos que son los acrósticos y sus ejemplos  -Intentan escribir un acróstico planificando sus escrituras  -¿De quién será?, ¿Para quién?, ¿Qué dirá?  - Presentan su acróstico y lo leen para sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Plumones de colores</li> <li>• masKing</li> <li>• siluetas de animales</li> <li>• cartulinas de colores</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><u>EVALUACIÓN</u>  Permanente a través de una lista de cotejo</p> <p><u>METACOGNICIÓN</u>  ¿Te gusto la sesión de hoy día? ¿Aprendiste algo nuevo? ¿Te fue difícil aprender?  ¿Cómo lo aprendimos?</p> <p><u>EXTENSIÓN</u>  Creamos con nuestros nombres y apellidos acrósticos y los leemos en la próxima clase.</p>	Hojas impresas

Desarrollo de la sesión:

Escribimos Acrósticos



Un **acróstico** es un juego de lenguaje que consiste en escribir palabras, a partir de la letra inicial de otra palabra escrita hacia abajo. Podemos hacer acrósticos con nuestro propio nombre, o con cualquier otro nombre común. Podemos escribir, por ejemplo, a partir del nombre de un animal, los nombres de otros animales...



Mariposa  
Avestruz  
Rana  
Iguana  
Perro  
Oso  
Sapo  
Aguila

También podemos utilizar los acrósticos para escribir micro relatos utilizando nuestros nombres:

Ejemplo:

Dios	Entre	Coches	
Anda	Miradas	Andan	
Nadando	Impecables	Rápidamente	
Ininterrumpidamente	Lolo	Moviendo	Extensión:
Entre	Intercambiaba	Elefantes	Para
Lilas	Olores	Naranja	la

En casa, escribir un acróstico con sus nombres y apellidos

\_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN

\_\_\_\_\_  
DOCENTE



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa
- 1.2. **Sección:**
- 1.3. **Grado/Edad:**
- 1.4. **Temporalización:** 45 min
- 1.5. **Practicante:** Maribel Guerrero Leiva

**I Nombre de la Sesión:** Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones

### II PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Investigar sobre tema</li><li>- Preparar el material didáctico</li><li>- Leer el texto seleccionado</li><li>- Buscar el significado de nuevas palabras.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartulina</li><li>- Plumones</li><li>- Cinta</li></ul>

## ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

## III ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones	✓ Desarrollar su identidad, a partir del reconocimiento de ciertas características propias y de vínculos de pertenencia con personas y objetos de su entorno cercano	Diferenciar por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas, reconociéndole como parte de la misma.	LISTA DE COTEJO

#### IV SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>- <b>Experiencia concreta</b></p> <p>Actividades de rutina (Saludo, control del tiempo, control de asistencia llamando por sus nombres) Presentación de títeres. Sonia</p> <p style="text-align: center;"><b>Sonia se va sola a la sala dando saltos. Dando saltos se va Sonia</b></p> <p>- <b>Reflexión</b></p> <p>a) ¿Qué el trabalenguas? b) ¿Me gusto repetir las palabras? c) ¿Qué paso cuando nos equivocamos?</p>	Trabalenguas, Teatrín, El piso, Niñas, Niños, Títeres	10'
Desarrollo	<p><b>Conceptualización</b></p> <p>Realizo movimientos con las partes de mi cuerpo. Identifico con los nombres en las fotos de mis amiguitos. Diferencio nociones de género.</p>	Fotos, Niños y Niñas	30'
Cierre	<p><b>Aplicación</b></p> <p>Escucho y repito las ordenes que pide la maestra. Dialogamos sobre hábitos de aseo y el turno. Realizo movimiento de mi cuerpo en el piso. Realizo gestos de despedida</p>	Gradas, cubos de madera, Niños, Niñas	5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

CICLO: II. GRADO/EDAD:    SECCION:

LISTA DE COTEJO N° 01									
Área		Comunicación		Competencia					
				Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones					
Capacidad		✓ Desarrollar su identidad, a partir del reconocimiento de ciertas características propias y de vínculos de pertenencia con personas y objetos de su entorno cercano							
Desempeño		Diferenciar por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas, reconociéndole como parte de la misma.).							
N°	Nombre y apellidos	Ítems							
		Propone un nuevo título para el cuento o historia contada		Señala los sucesos ocurridos a través de imágenes.		Identifica lugares o hechos		Realiza inferencias a partir de la práctica de trabalenguas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1								
02	Estudiante 2								

03	Estudiante 3								
04	Estudiante 4								
05	Estudiante 5								
06	Estudiante 6								
07	Estudiante 7								
08	Estudiante 8								
09	Estudiante 9								
10	Estudiante 10								
11	Estudiante 11								
12	Estudiante 12								
13	Estudiante 13								
14	Estudiante 14								
15	Estudiante 15								
16	Estudiante 16								

17	Estudiante 17								
18	Estudiante 18								
19	Estudiante 19								

---

Firma de la tutora de aula

**BIBLIOGRAFÍA**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa

1.2. **Sección:**

1.3. **Grado/Edad:**

1.4. **Temporalización:** 45 min

1.5. **Practicante:** Maribel Guerrero Leiva

II. **Nombre de la Sesión:** Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Leer el texto seleccionado - Buscar el significado de nuevas palabras.	- Cartulina - Plumones - Cinta

## ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de género	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

## IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto.	✓ Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.	LISTA DE COTEJO

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Experiencia concreta</p> <p>Actividades de rutina (Saludo, control del tiempo, control de asistencia llamando por sus nombres) Repetimos el trabalenguas acompañadas con aplausos. Paso a pasito</p> <p style="text-align: center;">Paso paso que piso Lo que puso en el piso</p> <p>-Reflexión</p> <p>d) ¿Qué me pareció la dinámica? e) ¿Me gusto hacer lo que nos pidió la maestra? f) ¿Qué paso cuando aplaudimos con las mano y luego los dedos?</p>	Trabalenguas, Niñas, Niños,	10'
Desarrollo	<p><b>Conceptualización</b></p> <p>Realizo movimientos del salto por obstáculos. Identifico en donde debo realizar la actividad. Relaciono nociones de sonido fuerte - suave.</p>	Niños y Niñas	30'
Cierre	<p><b>Aplicación</b></p> <p>Saludamos sin pisar los objetos que se encuentran en el piso. Con pintura dactilar realizo puntos de salto en la hoja que me da mi maestra. Realizo gestos de despedidas.</p>	Pintura dactilar, Papel Niños, Niñas	5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

CICLO: II. GRADO/EDAD:    SECCION:

LISTA DE COTEJO N° 01									
Área		Comunicación		Competencia					
				Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto					
Capacidad		✓ Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.							
Desempeño		Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.							
N°	Nombre y apellidos	Ítems							
		Propone un nuevo título para el cuento o historia contada		Señala los sucesos ocurridos a través de imágenes.		Identifica lugares o hechos		Realiza inferencias a partir de la práctica de trabalenguas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1								
02	Estudiante 2								

03	Estudiante 3								
04	Estudiante 4								
05	Estudiante 5								
06	Estudiante 6								
07	Estudiante 7								
08	Estudiante 8								
09	Estudiante 9								
10	Estudiante 10								
11	Estudiante 11								
12	Estudiante 12								
13	Estudiante 13								
14	Estudiante 14								
15	Estudiante 15								
16	Estudiante 16								

17	Estudiante 17								
18	Estudiante 18								
19	Estudiante 19								

---

Firma de la tutora de aula

**BIBLIOGRAFÍA**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa

1.2. **Sección:**

1.3. **Grado/Edad:**

1.4. **Temporalización:** 45 min

1.5. **Practicante:** Maribel Guerrero Leiva

**II. Nombre de la Sesión:** Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>- Investigar sobre tema</li><li>- Preparar el material didáctico</li><li>- Leer el texto seleccionado</li><li>- Buscar el significado de nuevas palabras.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartulina</li><li>- Plumones</li><li>- Cinta</li></ul>

## ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

## IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.	✓ Incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente así como de la estructura progresiva de oraciones, para comunicarse facilitando su interacción con los otros.	Realiza movimientos mas complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.	LISTA DE COTEJO

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Experiencia concreta</p> <p>Actividades de rutina (Saludo, control del tiempo, control de asistencia llamando por sus nombres)                      Observo el video de la preparación de varios menús. La Sal Salero</p> <p style="text-align: center;">La sal del salero se salió                      Ahora salará, salará, salará</p> <p>-Reflexión</p> <p>g) ¿Qué tal me pareció el video?                      h) ¿Me gusto aprender cómo se usa la Sal?                      i) ¿Qué paso cuando se pone mucha sal?</p>	DVD, Proyector, Niñas, Niños,	10'
Desarrollo	<p><b>Conceptualización</b></p> <p>Dialogo sobre las ventajas y desventajas de consumir la sal.                      Describo el sabor de la sal.                      Realizo movimientos de la lengua.</p>	Niños y Niñas	30'
Cierre	<p><b>Aplicación</b></p> <p>Visitamos a la Sra Encargada de la cocina y le preguntamos como se usa la sal en las comidas y lo saboreamos un poquito.                      Pinto el dibujo con crayones que me da mi maestra.                      Repito el trabalenguas La Sal del Salero                      Realizo gestos de despedida.</p>	Cocina, Sal, Crayones, Papel Niños, Niñas	5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

CICLO: II. GRADO/EDAD:    SECCION:

LISTA DE COTEJO N° 01									
Área		Comunicación		Competencia					
				Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.					
Capacidad		✓ Incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente así como de la estructura progresiva de oraciones, para comunicarse facilitando su interacción con los otros..							
Desempeño		Realiza movimientos mas complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.							
N°	Nombre y apellidos	Ítems							
		Propone un nuevo título para el cuento o historia contada		Señala los sucesos ocurridos a través de imágenes.		Identifica lugares o hechos		Realiza inferencias a partir de la práctica de trabalenguas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1								
02	Estudiante 2								
03	Estudiante 3								

04	Estudiante 4								
05	Estudiante 5								
06	Estudiante 6								
07	Estudiante 7								
08	Estudiante 8								
09	Estudiante 9								
10	Estudiante 10								
11	Estudiante 11								
12	Estudiante 12								
13	Estudiante 13								
14	Estudiante 14								
15	Estudiante 15								
16	Estudiante 16								
17	Estudiante 17								

18	Estudiante 18								
19	Estudiante 19								

---

Firma de la tutora de aula

**BIBLIOGRAFÍA**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa

1.2. **Sección:**

1.3. **Grado/Edad:**

1.4. **Temporalización:** 45 min

1.5. **Practicante:** Maribel Guerrero Leyva

II. **Nombre de la Sesión:** Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>- Investigar sobre tema</li><li>- Preparar el material didáctico</li><li>- Leer el texto seleccionado</li><li>- Buscar el significado de nuevas palabras.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartulina</li><li>- Plumones</li><li>- Cinta</li></ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

#### IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Describe personas, animales, cosas y lugares que conoce con claridad y coherencia.	✓ Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos	Realiza trazos a través de grabateo controlado, utilizando la pinza tripode y A6.	LISTA DE COTEJO

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Experiencia concreta</p> <p>Actividades de rutina (Saludo, control del tiempo, control de asistencia llamando por sus nombres) Realizan varias repeticiones de las palabras del trabalenguas moviendo la cabeza. Teresa Teresa</p> <p style="text-align: center;">La sal del salero se salió Ahora salará, salará, salará</p> <p>-Reflexión</p> <p>j) ¿Qué me llamo el interés del trabalenguas? k) ¿Qué trajo Teresa? l) ¿Para qué sirve la tiza?</p>	Aula, Trabalenguas, Niñas, Niños,	10'
Desarrollo	<p><b>Conceptualización</b></p> <p>Realizo movimientos de mis manitas cuando repito las palabras. Identifico el uso de la tiza. Observo y Diferencio las imágenes del uso del trabalenguas</p>	Laminas, Niños y Niñas	30'
Cierre	<p><b>Aplicación</b></p> <p>Escucho y repito las palabras que dice la maestra Salimos al patio y en una hoja de tamaño A6 realizamos garabateos con la tiza Realizo gestos de despedida.</p>	Papel tamaño A6, tizas varios colores, Niños, Niñas	5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

CICLO: II. GRADO/EDAD:    SECCION:

LISTA DE COTEJO N° 01									
Área		Comunicación		Competencia					
				Describe personas, animales, cosas y lugares que conoce con claridad y coherencia					
Capacidad		✓ Desarrollar la coordinación viso-motriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos							
Desempeño		Realiza trazos a través de grabateo controlado, utilizando la pinza trípode y A6.							
N°	Nombre y apellidos	Ítems							
		Propone un nuevo título para el cuento o historia contada		Señala los sucesos ocurridos a través de imágenes.		Identifica lugares o hechos		Realiza inferencias a partir de la práctica de trabalenguas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1								
02	Estudiante 2								
03	Estudiante 3								

04	Estudiante 4								
05	Estudiante 5								
06	Estudiante 6								
07	Estudiante 7								
08	Estudiante 8								
09	Estudiante 9								
10	Estudiante 10								
11	Estudiante 11								
12	Estudiante 12								
13	Estudiante 13								
14	Estudiante 14								
15	Estudiante 15								
16	Estudiante 16								
17	Estudiante 17								

18	Estudiante 18								
19	Estudiante 19								

---

Firma de la tutora de aula

**BIBLIOGRAFÍA**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa

1.2. **Sección:**

1.3. **Grado/Edad:**

1.4. **Temporalización:** 45 min

1.5. **Practicante:** Maribel Guerrero Leyva

II. **Nombre de la Sesión:** Expresa y comprende mensajes sencillos.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Investigar sobre tema  - Preparar el material didáctico  - Leer el texto seleccionado  - Buscar el significado de nuevas palabras.	- Cartulina  - Plumones  - Cinta

### ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

#### IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresa y comprende mensajes sencillos.	✓ Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos de los demás	Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.	LISTA DE COTEJO

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Experiencia concreta</p> <p>Actividades de rutina (Saludo, control del tiempo, control de asistencia llamando por sus nombres)                      Observo la representación de la maestra con teatro el trabalenguas. Rosa Rizo</p> <p style="text-align: center;"><b>Rosa Rizo reza ruso</b> <b>Ruso reza Rosa Rizo</b></p> <p>-Reflexión</p> <p>m) ¿Qué me pareció la obra de teatro?                      n) ¿Me gusto el trabalenguas?                      o) ¿Qué paso cuando hicimos lo mismo que la maestra?</p>	Dinámica, El piso, Niñas, Niños,	10'
Desarrollo	<p><b>Conceptualización</b></p> <p>Acompaño con palmas repitiendo el trabalenguas.                      Comparto ideas y formas para rezar.                      Identifico los rótulos de las imágenes</p>	Rótulos de imágenes, Niños y Niñas	30'
Cierre	<p><b>Aplicación</b></p> <p>En grupo formamos una oración para rezar a la hora de servirse los alimentos.                      Pintamos con pintura de lápiz la imagen en la hoja que me da mi maestra.                      Realizo gestos de despedida.</p>	Pinturas, Papel, Niños, Niñas	5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

CICLO: II. GRADO/EDAD:    SECCION:

LISTA DE COTEJO N° 01									
Área		Comunicación		Competencia					
				Expresa y comprende mensajes sencillos					
Capacidad		✓ Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos de los demás							
Desempeño		Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.							
N°	Nombre y apellidos	Ítems							
		Propone un nuevo título para el cuento o historia contada		Señala los sucesos ocurridos a través de imágenes.		Identifica lugares o hechos		Realiza inferencias a partir de la práctica de trabalenguas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1								
02	Estudiante 2								
03	Estudiante 3								

04	Estudiante 4								
05	Estudiante 5								
06	Estudiante 6								
07	Estudiante 7								
08	Estudiante 8								
09	Estudiante 9								
10	Estudiante 10								
11	Estudiante 11								
12	Estudiante 12								
13	Estudiante 13								
14	Estudiante 14								
15	Estudiante 15								
16	Estudiante 16								
17	Estudiante 17								

18	Estudiante 18								
19	Estudiante 19								

---

Firma de la tutora de aula

**BIBLIOGRAFÍA**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa

1.2. **Sección:**

1.3. **Grado/Edad:**

1.4. **Temporalización:** 45 min

1.5. **Practicante:** Maribel Guerrero Leiva

II. **Nombre de la Sesión:** Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Leer el texto seleccionado - Buscar el significado de nuevas palabras.	- Cartulina - Plumones - Cinta

## ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

## IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones	✓ Desarrollar su identidad, a partir del reconocimiento de ciertas características propias y de vínculos de pertenencia con personas y objetos de su entorno cercano	Diferenciar por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas, reconociéndole como parte de la misma.	LISTA DE COTEJO

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>- <b>Experiencia concreta</b></p> <p>Actividades de rutina (Saludo, control del tiempo, control de asistencia llamando por sus nombres) Presentación de títeres. Sonia</p> <p style="text-align: center;"><b>Sonia se va sola a la sala dando saltos. Dando saltos se va Sonia</b></p> <p>- <b>Reflexión</b></p> <p>p) ¿Qué el trabalenguas? q) ¿Me gusto repetir las palabras? r) ¿Qué paso cuando nos equivocamos?</p>	Trabalenguas, Teatrín, El piso, Niñas, Niños, Títeres	10'
Desarrollo	<p><b>Conceptualización</b></p> <p>Realizo movimientos con las partes de mi cuerpo. Identifico con los nombres en las fotos de mis amiguitos. Diferencio nociones de género.</p>	Fotos, Niños y Niñas	30'
Cierre	<p><b>Aplicación</b></p> <p>Escucho y repito las ordenes que pide la maestra. Dialogamos sobre hábitos de aseo y el turno. Realizo movimiento de mi cuerpo en el piso. Realizo gestos de despedida</p>	Gradas, cubos de madera, Niños, Niñas	5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

CICLO: II. GRADO/EDAD:    SECCION:

LISTA DE COTEJO N° 01									
Área		Comunicación		Competencia					
				Expresa con pronunciación, vocalización, entonación y gestos adecuados de acuerdo con las situaciones					
Capacidad		✓ Desarrollar su identidad, a partir del reconocimiento de ciertas características propias y de vínculos de pertenencia con personas y objetos de su entorno cercano							
Desempeño		Diferenciar por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas, reconociéndole como parte de la misma.).							
N°	Nombre y apellidos	Ítems							
		Propone un nuevo título para el cuento o historia contada		Señala los sucesos ocurridos a través de imágenes.		Identifica lugares o hechos		Realiza inferencias a partir de la práctica de tralenguas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1								
02	Estudiante 2								

03	Estudiante 3								
04	Estudiante 4								
05	Estudiante 5								
06	Estudiante 6								
07	Estudiante 7								
08	Estudiante 8								
09	Estudiante 9								
10	Estudiante 10								
11	Estudiante 11								
12	Estudiante 12								
13	Estudiante 13								
14	Estudiante 14								
15	Estudiante 15								
16	Estudiante 16								

17	Estudiante 17								
18	Estudiante 18								
19	Estudiante 19								

---

Firma de la tutora de aula

**BIBLIOGRAFÍA**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa

1.2. **Sección:**

1.3. **Grado/Edad:**

1.4. **Temporalización:** 45 min

1.5. **Practicante:** Maribel Guerrero Leyva

II. **Nombre de la Sesión:** Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>- Investigar sobre tema</li><li>- Preparar el material didáctico</li><li>- Leer el texto seleccionado</li><li>- Buscar el significado de nuevas palabras.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartulina</li><li>- Plumones</li><li>- Cinta</li></ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

#### IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto.	✓ Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.	LISTA DE COTEJO

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Experiencia concreta</p> <p>Actividades de rutina (Saludo, control del tiempo, control de asistencia llamando por sus nombres) Repetimos el trabalenguas acompañadas con aplausos. Paso a pasito</p> <p style="text-align: center;">Paso paso que piso Lo que puso en el piso</p> <p>-Reflexión</p> <p>s) ¿Qué me pareció la dinámica? t) ¿Me gusto hacer lo que nos pidió la maestra? u) ¿Qué paso cuando aplaudimos con las mano y luego los dedos?</p>	Trabalenguas, Niñas, Niños,	10'
Desarrollo	<p><b>Conceptualización</b></p> <p>Realizo movimientos del salto por obstáculos. Identifico en donde debo realizar la actividad. Relaciono nociones de sonido fuerte - suave.</p>	Niños y Niñas	30'
Cierre	<p><b>Aplicación</b></p> <p>Saludamos sin pisar los objetos que se encuentran en el piso. Con pintura dactilar realizo puntos de salto en la hoja que me da mi maestra. Realizo gestos de despedidas.</p>	Pintura dactilar, Papel Niños, Niñas	5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

CICLO: II. GRADO/EDAD:    SECCION:

LISTA DE COTEJO N° 01									
Área		Comunicación		Competencia					
				Expresa con claridad y fluidez lo que piensa y siente sobre un tema propuesto					
Capacidad		✓ Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.							
Desempeño		Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.							
N°	Nombre y apellidos	Ítems							
		Propone un nuevo título para el cuento o historia contada		Señala los sucesos ocurridos a través de imágenes.		Identifica lugares o hechos		Realiza inferencias a partir de la práctica de trabalenguas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1								
02	Estudiante 2								

03	Estudiante 3								
04	Estudiante 4								
05	Estudiante 5								
06	Estudiante 6								
07	Estudiante 7								
08	Estudiante 8								
09	Estudiante 9								
10	Estudiante 10								
11	Estudiante 11								
12	Estudiante 12								
13	Estudiante 13								
14	Estudiante 14								
15	Estudiante 15								
16	Estudiante 16								

17	Estudiante 17								
18	Estudiante 18								
19	Estudiante 19								

---

Firma de la tutora de aula

**BIBLIOGRAFÍA**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** Institución Educativa Inicial 254 Santa Rosa

1.2. **Sección:**

1.3. **Grado/Edad:**

1.4. **Temporalización:** 45 min

1.5. **Practicante:** Maribel Guerrero Leiva

II. **Nombre de la Sesión:** Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Leer el texto seleccionado - Buscar el significado de nuevas palabras.	- Cartulina - Plumones - Cinta

## ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

## IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.	✓ Incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente así como de la estructura progresiva de oraciones, para comunicarse facilitando su interacción con los otros.	Realiza movimientos mas complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.	LISTA DE COTEJO

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Experiencia concreta</p> <p>Actividades de rutina (Saludo, control del tiempo, control de asistencia llamando por sus nombres)                      Observo el video de la preparación de varios menús. La Sal Salero</p> <p style="text-align: center;">La sal del salero se salió                      Ahora salará, salará, salará</p> <p>-Reflexión                      v) ¿Qué tal me pareció el video?                      w) ¿Me gusto aprender cómo se usa la Sal?                      x) ¿Qué paso cuando se pone mucha sal?</p>	DVD, Proyector, Niñas, Niños,	10'
Desarrollo	<p><b>Conceptualización</b></p> <p>Dialogo sobre las ventajas y desventajas de consumir la sal.                      Describo el sabor de la sal.                      Realizo movimientos de la lengua.</p>	Niños y Niñas	30'
Cierre	<p><b>Aplicación</b></p> <p>Visitamos a la Sra Encargada de la cocina y le preguntamos como se usa la sal en las comidas y lo saboreamos un poquito.                      Pinto el dibujo con crayones que me da mi maestra.                      Repito el trabalenguas La Sal del Salero                      Realizo gestos de despedida.</p>	Cocina, Sal, Crayones, Papal Niños, Niñas	5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

CICLO: II. GRADO/EDAD: SECCION:

LISTA DE COTEJO N° 01									
Área		Comunicación		Competencia					
				Expresa con espontaneidad desarrollando seguridad, confianza y satisfacción.					
Capacidad		✓ Incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente así como de la estructura progresiva de oraciones, para comunicarse facilitando su interacción con los otros..							
Desempeño		Realiza movimientos mas complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.							
N°	Nombre y apellidos	Ítems							
		Propone un nuevo título para el cuento o historia contada		Señala los sucesos ocurridos a través de imágenes.		Identifica lugares o hechos		Realiza inferencias a partir de la práctica del trabalenguas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1								
02	Estudiante 2								
03	Estudiante 3								

04	Estudiante 4								
05	Estudiante 5								
06	Estudiante 6								
07	Estudiante 7								
08	Estudiante 8								
09	Estudiante 9								
10	Estudiante 10								
11	Estudiante 11								
12	Estudiante 12								
13	Estudiante 13								
14	Estudiante 14								
15	Estudiante 15								
16	Estudiante 16								
17	Estudiante 17								

18	Estudiante 18								
19	Estudiante 19								

---

Firma de la tutora de aula

**BIBLIOGRAFÍA**