



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR EL  
NIVEL DE COMPETENCIA SE COMUNICAN  
ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN NIÑOS  
DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
ALFONSO UGARTE, CHULUCANAS -PIURA, 2021.**

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

AUTOR

**CASTILLO ALVARADO, NATALIA**

**ORCID: 0000-0003-4097-710X**

ASESOR

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA**

**ORCID: 0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2023**

**EQUIPO DE TRABAJO**

**AUTOR**

Castillo Alvarado, Natalia

ORCID: 0000-0003-4097-710X

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

**ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID ID: 0000-0002-4564-4681

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

**JURADO**

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela  
Presidente

---

Taboada Marin Hilda Milagros  
Miembro

---

Palomino Infante Jeaneth Magali  
Miembro

---

Tamayo Ly, Carla Cristina  
Asesor

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme la dicha de nacer en el seno de una gran familia con valores y principios. A mi madre por brindarme lo mejor de su vida, a mis hijos por confiar en mi y el apoyo y cariño que me brinda cada día, y son el motivo de mi éxito profesional

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a dios por darme la vida. tener salud y permitir cumplir mis metas. A la universidad católica los ángeles de Chimbote, por darme la oportunidad de seguir superándome y realizarme como profesional.

## RESUMEN

Actualmente, muchos niños y niñas, producto de la coyuntura que se está viviendo, se han visto afectados para comunicar sus ideas oralmente, siendo esta la razón por la cual se planteó como objetivo general determinar de qué manera los juegos lúdicos desarrollan el nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a niños de inicial de la I.E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021. Se empleó una investigación de tipo cuantitativa, de nivel explicativo, diseño pre experimental. La muestra fue constituida por 10 niños de 3 años, a quienes se les aplicó la técnica de observación mediante el instrumento lista de cotejo, empleando el estadístico de Wilcoxon, considerando el principio ético de consentimiento informado. En cuanto a los resultados del pre test, el 100% de los niños se ubicaron en el nivel proceso; sin embargo éste se elevó en el post test en un 100 % correspondiente al nivel de logro después de haber aplicado los juegos lúdicos. Por lo tanto, se concluyó que los juegos lúdicos son eficaces para desarrollar significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, al obtener 0.002, en comparación con el margen de error  $p < 0.05$  (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error.

**Palabras clave:** comunicación, competencias, estrategias, expresión, juegos, lúdicos.

### **Abstract**

Currently, many boys and girls, as a result of the current situation, have been affected to communicate their ideas orally, this being the reason why the general objective was to determine how playful games develop the level of competence is communicated orally in their mother tongue to initial children of the I.E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021. An applied type of research, explanatory level, pre-experimental design was used. The sample consisted of 10 3-year-old children, to whom the observation technique was applied through the checklist instrument, using the Wilcoxon statistic, considering the ethical principle of informed consent. Regarding the results of the pre-test, 100% of the children were located at the process level; however, this rose in the post test by 100% corresponding to the level of achievement after having applied the playful games. Therefore, it was concluded that playful games are effective to significantly develop the competence to communicate orally in their mother tongue, obtaining 0.002, compared to the margin of error  $p < 0.05$  (5%), therefore, it is necessary to the value obtained is less than the margin of error.

Keywords: communication, strategies, games, leisure, skills, Expression.

**CONTENIDO**

1. Título de la tesis	i
2. Equipo de Trabajo	ii
3. Hoja de agradecimiento y dedicatoria	iii
4. Resumen y abstract	iv
5. Contenido	v
6. Índice de figuras y tablas	xii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	9
2.1. Antecedentes	10
2.2. Bases teóricas	15
III. Hipótesis	32
IV. Metodología	38
4.1 Diseño de la investigación	39
4.2 Población y muestra	39
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores	40
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
4.5 Plan de análisis	41
4.6 Matriz de consistencia	42
4.7 Principios éticos	43
V. Resultados	44
5.1 Resultados	45
5.2 Análisis de los resultados	47
VI. Conclusiones	49
Aspectos complementarios	50
Referencias bibliográficas	51
Anexos	52

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	
Resultados según los niveles del pre test.....	22
Figura 2.	
Resultados sobre las aplicaciones de desarrollo de las sesiones de aprendizaje.....	25
Figura 5.	
Resultados según los niveles del post test.....	28
Figura 6.	
Resultado según pre test y post test. para desarrollar la competencia .....	35

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Distribución poblacional del nivel inicial</i> .....	20
Tabla 2: <i>Distribución muestral de los niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte</i> .....	40
<i>Chulucanas– Piura, 20201.</i>	
Tabla 3: <i>La escala establecida para evaluar los resultados</i> .....	42
Tabla 4: <i>Estadísticos de prueba de Wilcoxon</i> .....	45
Tabla 7: <i>Resultados antes de aplicar la estrategia de los juegos lúdicos</i> .....	47
Tabla 9: <i>Resultados del gráfico de la variable de la competencia después de aplicar la estrategia de los juegos lúdicos eficaz gracias a la aplicación de los juegos lúdicos</i> ...	50
Tabla 10: <i>Resultado Según pre test y post test. Para desarrollar la competencia</i> .....	52
Tabla 11: <i>Prueba de rangos con signos de Wilcoxon realizados con los datos del pre test y post test</i> .....	56

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, muchos niños y niñas producto de la coyuntura que se está viviendo, se han visto afectados para comunicar sus ideas oralmente, por lo cual es una competencia principal en el desarrollo de los niños los estudios realizados a nivel internacional, el Ministerio de Educación del Ecuador, manifiesta que el uso de la competencia se comunica oralmente en su lenguaje materna, exige un dominio de las destrezas de escucha y habla las cuales se producen de manera simultánea; sin embargo un informe que emite el currículo educativo del Instituto Nacional de evaluación educativa (INEVAL, 2017), manifiesta que los resultados generales obtenidos, en el cual se evaluaron 182 141 estudiantes del nivel inicial; reflejaron que los estudiantes no han alcanzado los conocimientos suficientes, por esa razón se busca fortalecer el proceso de enseñanza, en especial las habilidades comunicativas.

Por otro lado, en nuestra educación peruana a pesar de la implementación de la educación remota, es evidentemente notable que la competencia «Se comunica oralmente en su lengua materna», no se desarrolla en las sesiones de Aprendo en Casa, dejándose de lado su afianzamiento de acuerdo con las estipulaciones del currículo, presentando así el desbalance en las capacidades Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica e Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. A esto se le suma la falta de apoyo de los padres para incentivar el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de edades infantiles (Santisteban, 2021).

Asimismo, a nivel local en la Institución Educativa Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, se ha observado que las y los niños de 3 años del nivel inicial se

expresan poco a nivel oral, sienten timidez, vergüenza, lo que conlleva a tener dificultades en expresar espontáneamente sus emociones, necesidades, interés y preferencias, esto a causa de una incorrecta pronunciación, en ese sentido nuestro informe de investigación busca contribuir en revertir los resultados vistos, con la aplicación de los juegos lúdicos.

Es así como se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los juegos lúdicos desarrollan el nivel de competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I.E. Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021?, del cual se desprendió el siguiente objetivo general; determinar de qué manera los juegos lúdicos desarrollan el nivel de competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I.E. Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021.

Además, se desglosaron los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a través de un pre test aplicado a los niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas - Piura, 2021. Aplicar los juegos lúdicos a través de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021. Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a través de un post test aplicado a los niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021. Comparar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021.

La presente investigación brindó aporte científico, porque se revisó la información más sustancial de las teorías y conceptos sobre las variables de estudios, los juegos lúdicos y se comunica oralmente en su lengua materna. En lo metodológico porque la investigación se desprendió de la línea de investigación y en su ejecución, por medio de la elaboración y validación del instrumento se determinaron los resultados después de recolectar los datos. Y en lo práctico, benefició a los niños de tres años mediante las estrategias empleadas por los docentes del nivel

Respecto a la metodología, esta investigación se aplicó bajo un tipo de estudio cuantitativa, explicativo y pre experimental, la población estuvo compuesta por 25 estudiantes mientras que la muestra fue conformada por 10 niños y niñas de 3 años, a través del muestreo no probabilístico. Para poder recolectar datos, se utilizó y se aplicó la lista de cotejo a través de la técnica de observación, considerando el principio ético de consentimiento informado. La información se procesó haciendo uso del estadístico SPSS, versión 25, así como el programa Microsoft Excel.

Respecto a los resultados se determinó que en el pre test se encontró en nivel de proceso a un 100%, mientras que éstos mejoraron en el post test alcanzando un nivel de logro previsto, un 100%. Por lo tanto, se concluyó que los juegos lúdicos mejoran significativamente la competencia se comunica oralmente en su lenguaje materna en niños y niñas de 3 años de edad.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional

Cedillo (2019) en su tesis titulada: Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 a 4 años, del centro educativo, de la ciudad de Cuenca; teniendo en cuenta el método de la investigación que es descriptiva en donde planteo como objetivo analizar y determinar cuáles son las técnicas y destrezas más adecuadas para estimular el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 y 4 años llegando a la conclusión que el lenguaje infantil, un campo importante en la formación del infante, puesto que es la base fundamental para lograr un óptimo desarrollo dentro de sus capacidades cognitivas, intelectuales y sociales que permiten el alcance de los objetivos educacionales de toda una comunidad educativa para el niño o niña, es por ello que se presentan las principales teorías para la adquisición del lenguaje desde el punto de vista teórico, en donde también los trastornos del lenguaje representan los problemas que se derivan cuando no se alcanza un nivel óptimo de desarrollo del lenguaje, estos problemas, muchos de ellos se los puede corregir de manera oportuna en base a una intervención ordenada y planificada por parte de padres y docentes.

López (2018) en su investigación denominada: Jugar para aprender la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel, 2016, teniendo en cuenta que el método empleado en la presente investigación es el hipotético – deductivo, planteando como objetivo determinar el efecto del programa jugar para aprender para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero, San Miguel, 2016, llegando a la

conclusión que, la presente investigación establece un aporte significativo para posteriores investigaciones por ser una propuesta innovadora en el diseño y aplicación de un programa experimental que mejora el lenguaje oral de los estudiantes finalmente, el programa va a ser beneficioso para los estudiantes de cinco años, siendo ellos los favorecidos directos en la aplicación del programa, al mismo tiempo los docentes y la institución educativa se verían afectadas, de forma provechosa ya que el programa se podría replicar de forma institucional y los docentes a través del programa manejarán información válida que contribuirá la práctica pedagógica y los resultados de la investigación evidencian que el programa jugar para aprender sí ha producido efectos significativos en la mejora del lenguaje oral y verbal en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero, San Miguel, debido a la aplicación del programa.

Barco y Monar (2020) en su tesis denominada: El cuento pictográfico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años (inicial 2) de la escuela Señor de la Divina Esperanza en el periodo lectivo 2019- 2020, consideró el objetivo general; analizar el uso del pictográfico para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años de la escuela Señor de la Divina Esperanza en el periodo 2019-2020, fue de estudio de tipo cuantitativo, teniendo como variable independiente el cuento pictográfico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral, desarrollando con del método científico, considero una población de estudio 30 estudiantes, 2 directivos, 5 docentes del nivel inicial 2 de la escuela Señor de la Divina Esperanza, la muestra de estudio 8 estudiantes, 5 docente y 2 directivos seleccionados por muestreo aleatorio, la técnica utilizada fue la observación, y el instrumento para recoger datos encuesta. Las autoras llegaron a las siguientes conclusiones, de acuerdo

al estudio de los 16 resultados arrojaron un gran avance con el uso de la estrategia del cuento pictográfico, en todo caso el lenguaje oral fue mejorados siendo así, el estudio arrojó que los estudiantes mejoraron en un 40% de poder expresarse oralmente manteniendo un orden lógico en la forma de expresarse.

### **2.1.2. Nacional**

Espinoza (2021) en su investigación titulada: Estrategias lúdicas para la expresión oral de niños de 5 años. I.E.N° 80479- Bellavista - Chilia, teniendo en cuenta el método de investigación descriptiva no experimental en donde planteo como objetivo determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejoró la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E 80479 -Bellavista - Chilia. Llegando a la conclusión que en el I nivel inicial obtenida en el pre test fue de 46.7% de los niños y niñas se ubican en el nivel bueno, el 46.7% en regular y solo un 6.6% muestran un nivel malo por lo tanto las estrategias lúdicas como herramientas contribuyen a mejorar el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas en todas sus áreas después de la aplicación de las actividades lúdicas el 66.7% de los niños y niñas se ubican en el nivel bueno, el 33.3% en regular y 0% muestran un nivel malo y al comparar los resultados entre el pre test y post test: en el nivel bueno se incrementa de un 46.7% a un 66.7%, en el nivel regular se disminuye de un 46.7% a un 33.3% y sin contar con un solo alumno en el nivel de expresión oral en malo

Bernabé (2019) en su investigación denominada: El lenguaje oral en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública del Callao; teniendo en cuenta el método de investigación descriptiva en donde planteo como objetivo determinar el nivel del lenguaje oral en los niños de cinco años en una institución educativa inicial pública del Callao llegando a la conclusión que los niños de cinco años de la

institución educativa del Callao estudiada se encuentran en su mayoría en el nivel alto del lenguaje oral sin embargo, el porcentaje de niños que se encuentra en los niveles bajos y muy bajo si bien, no es mayoritario es significativo, por lo cual, podemos afirmar que constituye un grupo que requiere atención por parte de la institución educativa y de los padres, para prevenir futuras dificultad escolar y también que los niños de cinco años se encuentran en un alto porcentaje, en el nivel muy alto en el desarrollo del componente sintáctico. Además, un grupo significativo de estudiantes se ubica en el nivel medio. Por lo cual, podemos concluir que el componente sintáctico es el que mejor se ha desarrollado en el grupo estudiado, es decir, son capaces de estructurar adecuadamente una oración y mantener la concordancia de género y número, de acuerdo a lo esperado a su edad cronológica, En Psicopedagogía de la infancia.

León (2018) en su investigación titulada: Efectos del programa de estrategias comunicativas para estimular el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. los amiguitos de Lucyana, desarrolló el objetivo general; comprobar los efectos de un programa de estrategias comunicativas en el lenguaje oral de estudiantes de la Institución Educativa inicial Los Amiguitos de Lucyana, el tipo de investigación cuantitativa aplicada de nivel experimental con diseño cuasi experimental. Considerando la variable independiente programa de estrategias comunicativas y la variable dependiente lenguaje oral, haciendo uso de los procesos científicos, considero una población 100 estudiantes de 3 a 5 años de edad en el turno mañana y tarde de la Institución Educativa Los Amiguitos de Lucyana. y la muestra de estudio 24 estudiante de la edad de 4 y 5 años de la misma Institución Educativa, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos la prueba ELO

Prueba para la evaluación del lenguaje oral. La autora llegó a las siguientes conclusiones: los estudiantes tuvieron una mejora en desarrollar su lenguaje oral por la aplicación de la estrategia considerado programa de estrategias comunicativas, continuando con la investigación también obtuvieron una mejoría en el aspecto fonológico, es decir en la correcta pronunciación de cada término que pronuncia, asimismo los estudiantes pudieron expresarse oraciones completas de manera adecuada como resultado del uso del programa de estrategias comunicativas.

### **2.1.3. Local**

Bonilla (2019) en su tesis denominada: El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen, teniendo en cuenta el método denominada Investigación descriptiva en donde planteo como objetivo determinar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen; llegando a la conclusión que el lenguaje oral de los niños de 4 años se encuentra en el nivel normal, ya que aquellos niños que han obtenido una puntuación igual o mayor a la media serán los que tendrán un nivel normal de desarrollo del lenguaje, en donde la prueba de lengua oral Navarra- revisada aplicada a los niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen es un instrumento que detecta de manera rápida el desarrollo del lenguaje porque intervienen las tres dimensiones del lenguaje y también la docente y la escuela cumplen un rol fundamental en las experiencias del niño con el lenguaje, por ello los recursos o estrategias empleadas deben ejercer un efecto beneficioso sobre el aspecto cognitivo, afectivo y social en la vida del niño.

Verde (2018) en su tesis denominada con el título efectividad del programa me expreso con cada verso en la mejora de la expresión oral de los estudiantes del primer ciclo de arquitectura de la Universidad Peruana Unión, 2018 presentó como objetivo general determinar la eficacia del programa me expreso con cada verso para mejorar la expresión oral de los estudiantes del 1er ciclo de Arquitectura de la Universidad Peruana Unión, 2018. teniendo en cuenta la metodología que desarrollar nuevas estrategias en la expresión oral, asimismo tiene un enfoque cuantitativo llegando a la conclusión El programa Me expreso con cada verso es eficaz para la dimensión kinésica en estudiantes del 1er ciclo de Arquitectura, debido a que los resultados obtenidos a través la prueba t de student para muestras relacionadas muestran el promedio de la prueba de entrada es 10.00, y de la prueba de salida es 17.84. Asimismo, el valor  $t_{cal} = 7.977 > t_{crít} = 7.842$  y un nivel de significancia  $p = 0.000 < 0.05$ , asimismo, en la evaluación de la pre prueba, el 68,4% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio, por ello el estudiante no evidenció una postura corporal correcta.

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

### **2.2.1. Variable: Juegos lúdicos**

#### **2.2.1.1. Teorías de juegos lúdicos**

##### **a) Teoría de María Montessori**

Martínez (s/f) manifiesta que María Montessori (31 de agosto de 1870 – al 6 de mayo de 1952), fundó la casa de los niños y desarrollo desde allí lo que a la postre se llama el método Montessori de enseñanza, todas sus teorías se basaron en lo que observó a los pequeños hacer por su cuenta, sin la supervisión de adultos. La de que los niños son sus propios maestros y que para aprender necesitan libertad y multiplicidad de opciones entre las cuales escoger, inspiró a María Montessori en todas sus batallas por reformar su metodología y la psicología de la educación, elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método. No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, esa más que eso es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlos por el deseo de aprender.

Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno. En general todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de los cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación. El niño realiza cosas por sí mismo, los dispositivos simples, y observa las cosas que crecen (plantas, animales), abren su mente a la ciencia. Los colores, la pintura, papeles de diferentes texturas, objetos multiformes y las figuras geométricas las incitan a la expresión creativa.

## **b) Teoría de Lev Vygotsky**

Argumenta que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños se apoya y avanza con la ayuda de la interacción social con diferentes niños, la interacción fomenta el desarrollo, el conocimiento se despierta a través de una variedad de métodos de desarrollo que pueden funcionar mejor mientras el niño interactúa con las personas rodearlo y participar junto a sus compañeros. Una vez que esos métodos se internalizaron, son parte del logro de desarrollo imparcial en sí mismo, Vygotsky después de que los jóvenes buscan adultos para las interacciones. (Montero y de Dios, 2006).

Para los profesionales de los primeros años de vida, sin duda uno de los principios más críticos de Vygotsky es el área de desarrollo posterior que define de la siguiente manera: la región de desarrollo que en un 24 niño pequeño puede guiarse en la ruta de la interacción a través de un compañero avanzado, ya sea adulto o no compañero de clase. No existe una ubicación clara, independientemente de la actividad no inusual. Más bien, es la diferencia entre lo que los niños pueden hacer de forma independiente y lo que pueden hacer con la ayuda de otros, se convertirá en una persona exitosa adicional. Por lo tanto, el área se crea con el camino de la interacción social.

## **c) Teoría de Jean Piaget**

Montero (2005) sostiene que, según la teoría de Piaget, el proceso de adaptación en el nivel intelectual opera igual que en el nivel físico. La inteligencia de los recién nacidos se expresa a través de acciones motrices como chupar, agarrar, 56 mover la cabeza y tragar. A través del proceso de adaptación se presentan estas acciones reflexivas y se desarrolla la inteligencia de estos niños pequeños. Piaget

tiene las siguientes etapas: Etapa sensorio – motora es la primera de las etapas de Piaget del desarrollo cognitivo, que va desde el nacimiento hasta los dos años, los niños utilizan los sentidos y los reflejos motrices para construir el conocimiento del mundo. Usan los ojos para ver, la boca para chupar y las manos para agarrar.

### **2.2.1.2. Definición de Juegos lúdicos**

Según Ecured (2020) afirma que es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín ludus que se traduce como juego, diversión o broma., como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Muchos juegos infantiles consisten en verse en el rol de adultos: jugar a la maestra, a la mamá, al doctor, etcétera, lo que los va estimulando en su proceso de maduración.

Los juegos lúdicos están relacionados con el entretenimiento, la recreación y la diversión. Son juegos y dinámicas que se realizan con el objetivo de entretener, relajar y divertir a los niños en sus momentos libres. Estas actividades recreativas son muy variadas y amplias, pues abarcan diversas áreas como lo son el ejercicio físico, los juegos de mesa y destreza mental, los videojuegos, las actividades al aire libre, las manualidades y muchas más. Es un concepto muy amplio que varía según los gustos, intereses y capacidades de cada niño. (Flores, 2022).

### **2.2.1.3. Juegos lúdicos como estrategia didáctica**

Predominando como la fuente esencial de la adquisición de los saberes humanos. A través del juego promovemos un aprendizaje activo en el que les damos a los niños cierta autonomía para que tomen decisiones, algo que resulta fundamental para la formación integral de ciudadanos (Amaro y Aguilar)

Saco (2017) menciona que el juego es visto como un método placentero para impartir educación. Los especialistas en el área de psicología y pedagogía, indican que el juego es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo. En los niños y adolescentes, la práctica de un ejercicio lúdico es indispensable para su crecimiento personal y social, además de ser visto como una alternativa de ocio saludable. Sin embargo, más allá de la recreación, el método lúdico sugiere actividades formativas que estén de acuerdo a la edad de los estudiantes, al contenido del currículo y a los valores educativos que se deseen impartir.

#### **2.2.1.4. Beneficios del juego lúdico**

Meneses (2016) indicó que el juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar la sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción.

El juego es garantía de salud física y emocional para los más pequeños, de ahí su importancia. Además, es fundamental para su correcto desarrollo, por lo que es mucho más que algo positivo y recomendable: es una necesidad. El esparcimiento, la despreocupación, la diversión deben estar presentes en una infancia para que sea feliz y plena.

#### **2.2.1.5. Características del juego lúdicos**

Dentro de un conjunto de las características que muestran los juegos, viene hacer una actividad libre con cierta función en el desarrollo del ser humano, es necesario resaltar que produce placer en el ejecutante, produce ciertos elementos de

tención, da lugar a lazos muy especiales como también crea reglas a un nuevo orden (Landi, 2017).

Estimulación: de los juegos lúdicos son utilizados para la práctica de diferentes asignaturas, ya que refuerzan y definen los diferentes puntos en una asignatura. Ayuda al crecimiento total de capacidades. Esto permite que los niños aceleren su adaptación a los diferentes procesos sociales dentro de clase. Por medio de la estimulación, los niños expresan sus habilidades creativas rompiendo muchas veces esquemas autoritarios e informativos. (Viloria, 2013)

#### **2.2.1.6. Dimensiones de los juegos lúdicos**

##### **a) Recreativa**

Montesino (2008), consideran la creatividad como la actividad que libera al individuo de la monotonía y la rutina del hombre moderno, que a menudo necesita dejar los esquemas cotidianos, que se ha ido transformando por el tiempo y vencer las frustraciones e insatisfacciones que esta genera.

##### **b) Social**

López (2017), nos dice que la dimensión social trata sobre la habilidad del relacionarse con las otras personas, se da por la comunicación que implique una escucha activa, así como las buenas actitudes para con los demás. El hombre por naturaleza es un ser social y por ende sentimos la necesidad de relacionarnos y convivir con los demás, como también por la compañía y servicios que los otros nos otorgan.

##### **c) Pedagógica**

Cruz (2016), manifiesta que es la capacidad que poseen los docentes para hacer posible los aprendizajes significativos y el desarrollo integral de los

estudiantes, generando en ellos las experiencias requeridas. La dimensión pedagógica brinda aspectos positivos para ser llevados a los estudiantes, alcanzando las competencias previstas, fundamentadas en la preparación integral de los alumnos.

### **2.2.3. La competencia se comunica verbalmente en su lengua materna**

#### **2.2.3.1. Teorías de la competencia se comunica verbalmente en su lengua materna**

Cervantes (2019), afirma que la lengua materna se entiende la primera lengua que aprende un ser humano en su infancia y que normalmente deviene su instrumento natural de pensamiento y comunicación. Con el mismo sentido también se emplea lengua nativa y, con menor frecuencia, lengua natal. Tal como se desprende de su apelativo, suele ser la lengua de la madre, aunque también puede ser la de cualquier otra persona: padre, abuelos, niñera, etc. Quienes comparten una lengua materna son considerados hablantes nativos de la lengua en cuestión. La lengua materna es el primero idioma que aprende una persona durante sus primeros años de vida. Lo utilizará como un instrumento para pensar y comunicarse. Se utiliza la expresión lengua materna porque en las comunidades primitivas era el padre el que salía a proveer de alimentos a la familia y la madre quien se ocupaba y enseñaba a los hijos e hijas en su propia lengua. (EDUCO, 2019)

#### **2.2.3.2. Definición de la competencia se comunica verbalmente en su lengua materna**

Según Venegas (2020), menciona que el ser humano es un ser comunicante, es decir, un ser que utiliza la palabra para expresarse con los demás. Incluso, cuando el niño todavía no pronuncia una palabra, está inmerso en un contexto de aprendizaje. Vivimos en una sociedad en la que el conocimiento de varios idiomas

abre puertas a nivel profesional, de hecho, se valora mucho el conocimiento del inglés a nivel profesional.

Oré (2022), indica que son señas que constituyen nuestro idioma natal son nuestra conexión con el mundo. Y reflexionar sobre ellas nos ayuda a comprender nuestro comportamiento y nuestras relaciones. Se supone que en el mundo existen aproximadamente 7.000 lenguas, aunque casi la mitad están en peligro de desaparecer. Y esto tiene un enorme costo cultural.

### **2.2.3.3. Ventaja de la comunicación**

Los maestros de la escuela deben capacitar a los estudiantes que sepan cómo hablar con fluidez y claridad, con una pronunciación y entonación óptimas, entre otras dimensiones, que emplean recursos no verbales (mímicas, gestos, movimientos corporales) con relevancia y natural, que se escuchan, pero han escuchado escuchar otros. Al mismo tiempo, la conciencia semántica que tiene estrecha relación con el significado que se atribuye a cada palabra que utilizan los interlocutores en su comunicación. Se puede concluir argumentando que la expresión verbal es la llave al pensamiento de otras personas.

Ferreiro y Teberosky (2005) sostienen: La sociedad de hoy requiere capacidad de comunicación efectiva. Las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y mejora dependen, principalmente, de nuestra capacidad para interactuar con otros, con la expresión oral como una herramienta fundamental.

### **2.2.3.4. Características de la comunicación**

Delgado (2018) menciona las siguientes características de la comunicación:

**Requiere de un emisor y un receptor:** Para que el mensaje pueda ser enviado se requiere de la intervención de un emisor, del mismo modo que el receptor es esencial para que el mensaje pueda ser recibido e interpretado.

**Es un proceso dinámico:** Los roles de emisor y receptor se pueden intercambiar en el proceso comunicacional. De esta forma, una vez que el receptor envía su retroalimentación o feedback, se convierte en emisor.

**Es indispensable para la interacción de los individuos:** La comunicación sirve para reafirmar al individuo al permitirle expresarse y transmitir un mensaje.

**Favorece la organización social:** Influye en la interacción de los grupos sociales que comparten un código común y les permite establecer acuerdos y organizarse.

**Es imposible que no se lleve a cabo:** La comunicación es un proceso que ocurre de forma continua y en diferentes niveles. Esto se describe en los cinco axiomas de la comunicación establecidos por el psicólogo Paul Watzlawick.

#### **2.2.3.5. Tipos de comunicación**

Delgado (2018) menciona los tipos de las comunicaciones:

##### **a) Comunicación verbal**

**La comunicación verbal:** Es una forma de comunicación exclusiva de los seres humanos y, por ello, es la más importante. Tiene dos subcategorías:

**Comunicación oral:** es el intercambio de mensajes a través del habla.

**Comunicación escrita:** en este caso, el proceso comunicacional ocurre a través del lenguaje escrito.

**b) Comunicación no verbal**

Se expresa a través del lenguaje corporal, la proximidad, signos no lingüísticos y sonidos sin palabras.

**2.2.3.6. Dimensiones**

Según Orellana (2015) menciona las tres dimensiones de la comunicación en todos los libros que he leído sobre comunicación, y en todos los cursos de hablar en público a los que he asistido a lo largo de los años. Poner nuestra atención en cien consejos es muy difícil, pero poner la atención en tres dimensiones es más fácil y así, dentro de cada dimensión, sabremos cuáles son las técnicas que tenemos que usar.

Las gafas te muestran que las tres dimensiones de la comunicación son:

**El contenido:** Las palabras que queremos decir

**La estructura:** El orden y la forma que damos a nuestro discurso

**La entrega:** La puesta en escena del discurso con la voz y el lenguaje corporal.

### **III. HIPÓTESIS**

H1: El juego lúdico como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021.

H0: El juego lúdico como estrategia de aprendizaje no desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años de la I.E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1 Diseño de la investigación

Esta investigación se desarrolló con el tipo cuantitativa porque se analizaron los datos obtenidos con el uso métodos estadísticos para plasmar resultados y extraer una serie de conclusiones en relación a la variable de estudio. (Hernández et al., 2014).

El nivel de la investigación fue explicativo ya que tuvo como finalidad conseguir la explicación de un hecho de indagación tal como lo afirma Fernando (2018), el objetivo de este tipo de investigación es únicamente establecer lo más completa posible de un fenómeno, situación o elemento concreto, sin buscar causas ni consecuencias de éste. Calcula las características y observa la configuración y los procesos que componen los fenómenos, sin pararse a valorarlos. Esta investigación explicó cómo los juegos lúdicos les ayudaron a desarrollar el nivel de competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021.

La investigación fue de diseño pre experimental porque se aplicó tratamientos, estímulos, influencias o intervenciones (denominadas variables independientes) para observar sus efectos sobre otras variables (las dependientes), en una situación de control donde se realizaron con tan solo un grupo de donde la categoría es mínima en donde se utilizó como primera opción para acercarse a la problemática y se requiere investigar y permite ver la realidad en la que se encuentra (Hernández et al., 2014).

El diseño de investigación elegido para trabajar fue el siguiente:

GE: O1 ..... X .....O2
------------------------

El gráfico refiere al conjunto de 10 niños de 3 años de educación inicial (G) se aplicó una lista de cotejo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna (O1) para poder identificar la problemática, posteriormente se aplicaron juegos lúdicos para mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna (X) y por último se realizará una lista de cotejo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna (O2) para ver si fue beneficioso el efecto que logró usar los juegos lúdicos para lograr el desarrollo del nivel de competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021.

## 4.2 Población y muestra

### 4.2.1. Población

Tamayo y Tamayo (2016) expresan que la población es el grupo completo de casos que se unen para presentar especificaciones determinadas. La población de la investigación estuvo constituida por 25 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Alfonso Ugarte Chulucanas– Piura, 2021, donde la muestra se seleccionó por muestreo no probabilístico, intencional y convencional.

**Tabla 1**

*Distribución poblacional del nivel inicial de 3 años.*

<b>Nivel</b>	<b>Grado/sección</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Inicial	Aula 3 años A	3	7	10
	Aula 3 años B	7	8	15
Total				25

*Fuente: Nómina matrícula de la I.E, julio 2021*

#### 4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

##### Inclusión

- Son aquellos alumnos que se encuentran matriculados en la edad de 3 años, durante el presente año lectivo.
- Niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado para participar del estudio.
- Aquellos estudiantes que contaron con el material adecuado para el desarrollo de las sesiones basadas en los juegos lúdicos.

**Exclusión:** Aquellos niños y niñas que presentan dificultades específicas de aprendizaje.

#### 4.2.3. Muestra

Según Lilia (2015) plantea que la muestra es cualquier subconjunto del universo, desde la estadística pueden ser probabilísticas o no probabilísticas, por lo tanto la muestra estuvo constituida por 10 niños de 3 años de la sección A, de la Institución educativa.

##### Tabla 2

*Distribución muestral de los niños de 3 años A de la I. E Alfonso Ugarte Chulucanas– Piura, 20201.*

Nivel	Grado/sección	Hombres	Mujeres	Total
	Aula 3 años A	3	7	10

*Fuente: Nómina de matrícula de la I.E, julio 2021*

#### 4.2.4. Técnica de muestreo

La técnica empleada fue el muestreo no probabilístico. Según Cuesta (2009) el muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se

recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

### 4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala valorativa
Juego Lúdicos	Díaz (2008), es una actividad placentera donde el ser humano se libera de las restricciones, y de las reglas impuestas por la cultura. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo.	Cuando hablamos de juegos lúdicos nos remitimos a nuevas expresiones simbólicas y emocionales en donde la lúdica es un campo amplio para trabajar en donde se encierra una gama de actividades que se cruzan actividades creativas para un buen conocimiento.	Recreativo	Incrementar su lenguaje de manera didáctica.	
			Social	Expresar con claridad sus deseos y necesidades	
			Pedagógico	Aprende a través de juego indicado	
Se comunica oralmente en su lengua materna	Según MINEDU, (2016) Al expresarse correctamente de manera oral implica poner en juego todas nuestras habilidades para convencer, por medio de las palabras, a uno o varios interlocutores. Para ello, se debe hacer adecuadamente según las cualidades de la expresión oral (CENB	La comunicación se refiere al intercambio de ideas mediante el habla, donde es necesario tener en común el mismo idioma en donde no solo se refiere a las palabras o frases que dicen sino también a los sonidos y tonos que acompañan a una buena comunicación en los niños a los 3 años.	Obtiene información del texto oral	Participa en conversaciones expresando sus propias ideas	
			Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Participa en conversaciones expresando sus propias ideas	
			Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en conversaciones expresando sus propias ideas	
			Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Participa en conversaciones expresando sus propias ideas	

*Fuente: elaboración propia*

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

##### **4.4.1. Técnicas de recolección de datos**

Según los autores López et al. (2015), la técnica es el procedimiento o forma particular de obtener datos o información en función a su variable. Es decir, la técnica fue la observación la cual consiste en tomar datos del sujeto a ser evaluado de manera virtual para la aplicación de la lista de cotejo en dicha Institución Educativa. A través de esta técnica el investigador pudo observar y recoger datos mediante su propia observación acerca de la competencia se comunican oralmente en su lenguaje materna.

##### **4.4.2. Instrumentos de recolección de datos**

Para la recolección los datos se empleó la lista de cotejo según Bernal (2010) señala que la lista de cotejo es un instrumento estructurado, que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación establecidos, en los cuales únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, es decir que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente, etc. Sirve para evaluar tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas. Se considera un instrumento de evaluación, dentro de los procedimientos de observación.

En esta investigación se consideró 7 dimensiones: Obtiene información del texto oral, utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégicas, reflexiona y evalúa la forma, el contexto tradicional del texto oral, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, que consto de 21 ítems que se determinó Los juegos lúdicos para desarrollar el nivel de competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte,

Chulucanas -Piura, 2021 evaluación que tuvo una duración de 10 minutos aproximadamente, que se aplicó en forma individual mediante virtual (wasap) en donde cada ítems se calificó con las siguientes alternativas.

Criterio por cada ítem

- 0 puntos cuando el niño o niña no se comunica oralmente.
- 1 punto cuando el niño o niña si se comunica oralmente

Escala de evaluación

**Tabla 3**

*La escala establecida para evaluar los resultados.*

Dimensiones	Ítems	Escala			
		Inicio	Proceso	Logro previsto	Logro destacado
1. Obtiene información del texto oral	3	0	1	2	3
2. Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica	3	0	1	2	3
3. Reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto oral	3	0	1	2	3
4. Interactúa estratégicamente distintas interrogantes	3	0	1	2	3

*Fuente: Elaboración propia*

#### **4.4.2.1. Validación del instrumento**

De acuerdo con Hernández et al., (2017) la validez está referida al grado en la cual la evidencia con la teoría apoya los puntajes de un test para ciertos propósitos. Así la validez que se pone a juicio no es del instrumento en sí, sino de que este sea pertinente para un uso en particular. De allí que un test puede ser válido para un grupo o contexto determinado, pero no para otros.

En tal sentido la validez del instrumento fue sometido a juicio de expertos antes de ser aplicado para recibir los aportes necesarios a la investigación, en cuanto a contenido, criterio y constructo. Los jueces de expertos con grado de Magister y donde se mencionarán a continuación, quienes revisaron el instrumento considerándolo aceptable para la variable a medir para el grupo de edad de los niños:

**Tabla 4**

*Validación por juicio de expertos*

<b>Experto</b>	<b>Validez</b>
Mg. Rodríguez Olaya Olga Suggey	Aplicable
Mg. Ruiz Sánchez Mariela	Aplicable
Mg. Carrasco Román Elio	Aplicable

**Fuente:** Elaboración propia

#### **4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento**

Para la confiabilidad del instrumento se utilizó el estadístico Kr- 20 de Richardson que arrojó 0,843 siendo un número apto y confiable para la aplicación del instrumento.

#### **4.5 Plan de análisis**

El análisis estadístico se realizó con el apoyo de las hojas Excel y se tomó en cuenta el siguiente procedimiento:

Primero: se elaboró una base de datos en Excel (vista de variables y vista de datos) de esta forma hacer el conteo de las respuestas planteadas en la escala de valoración.

Segundo: se ordenaron los resultados por medio de tablas de distribución de secuencias (relativas y absolutas) y de grafico de barras para representar frecuencias relativas de acuerdo al objetivo de la investigación.

Tercero: se describieron y explicaron los resultados, exponiendo y destacando el significado de los valores estadísticos más representativos. La comprobación de hipótesis se realizó empleando la prueba estadística de Wilcoxon.

#### 4.6 Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variabes	Metodología
¿Cómo los juegos lúdicos contribuirán al desarrollo de la competencia, se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años en la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas - Piura,2021?	<p><b>General:</b> Determinar de qué manera los juegos lúdicos desarrolla el nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021.</p> <p><b>Específicos:</b> Identificar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a través de un pre test aplicado a los niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021</p> <p>Aplicar los juegos lúdicos a través de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021.</p> <p>Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a través de un post test aplicado a los niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021.</p>	<p>H1: El juego lúdico como estrategia de aprendizaje desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas - Piura,2021</p> <p>H0: El juego lúdico como estrategia de aprendizaje no desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años de la I.E Alfonso Ugarte, Chulucanas - Piura,2021</p>	<p><b>Variable independiente</b></p> <p>Juegos Lúdicos</p> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Descriptivo</p> <p><b>Diseño de investigación:</b>Pre experimental con pre test y post test.</p> <p><b>Población:</b> Estuvo integrado por los niños 50 niños y niñas que conforman el nivel inicial.</p> <p><b>Muestra.</b> Estuvo conformado por 10 niños de 3 años</p> <p><b>Muestreo.</b> Tipo no probabilístico ointencional</p> <p><b>Técnicas:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo</p>

Fuente: Elaboración propia

## 4.7 Principios éticos

### **Protección a las personas:**

Mediante este principio la investigación trató en todo momento respetar la dignidad y la identidad de los participantes, en este caso a los alumnos de 3 años de la institución educativa Alfonso Ugarte, Chulucanas-Piura.

### **Libre participación y derecho para estar informado:**

Antes de iniciar esta investigación se buscó el permiso de los estudiantes, en este caso el permiso del director, del docente y de los padres de familia. Siendo necesario explicar a las personas implicadas la finalidad de la presente investigación.

### **Beneficencia no maleficencia:**

La presente investigación reconoció las falencias de los alumnos en estudio con respecto a sus competencias se comunica oralmente en su lengua materna y así fomentar actividades que ayuden su mejoría; lo cual influirá en el aprendizaje y en su desarrollo en general. Para lograr este objetivo se obviará hacer actividades que dañen la integridad de los estudiantes.

### **Justicia:**

Instantáneamente después de aplicar la escala de valoración para determinar el nivel de desarrollo de las competencias emocionales se pondrán en práctica posturas de tolerancia, respeto e igualdad con todos los participantes.

También se entregó los resultados de la evaluación al docente y sean dados a los padres de familia.

**Principio de integridad**

Se ha respetado la autenticidad de los datos obtenidos, evitando manipulaciones de tal manera que los resultados muestren calidad y autenticidad dando valor y fiabilidad a la investigación.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Identificar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a través de un pre test aplicado a los niños de 3 años de la I. E

Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021

**Tabla 5**

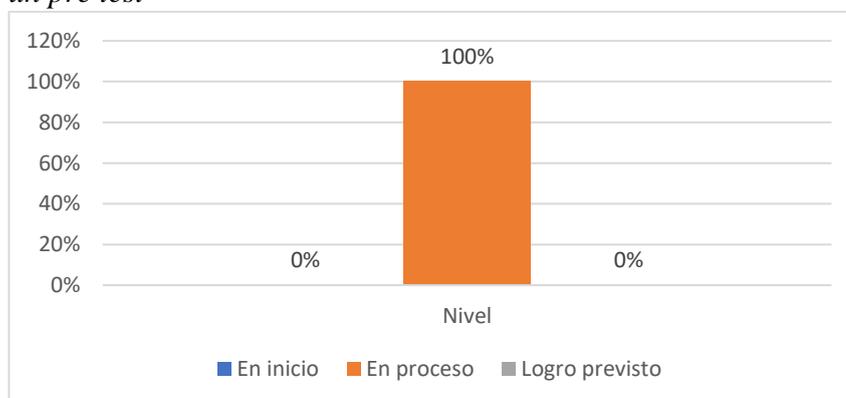
*Nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, a través de un pre test*

Nivel	fi	%
Logro previsto	0	0%
En proceso	10	100%
Inicio	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Lista de cotejo, abril, 2021*

**Figura 1**

*Nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, a través de un pre test*



*Fuente: Tabla 5*

Los resultados muestran el nivel de desarrollo de la competencia en niños de 3 años, mediante el pre test y se observa que el 100% se ubica en nivel de proceso, lo que permite concluir que los niños muestran déficit en el desarrollo de su lengua materna es decir en la interacción que demuestran en su entorno para poder expresarse de manera eficaz.

**Tabla 6**

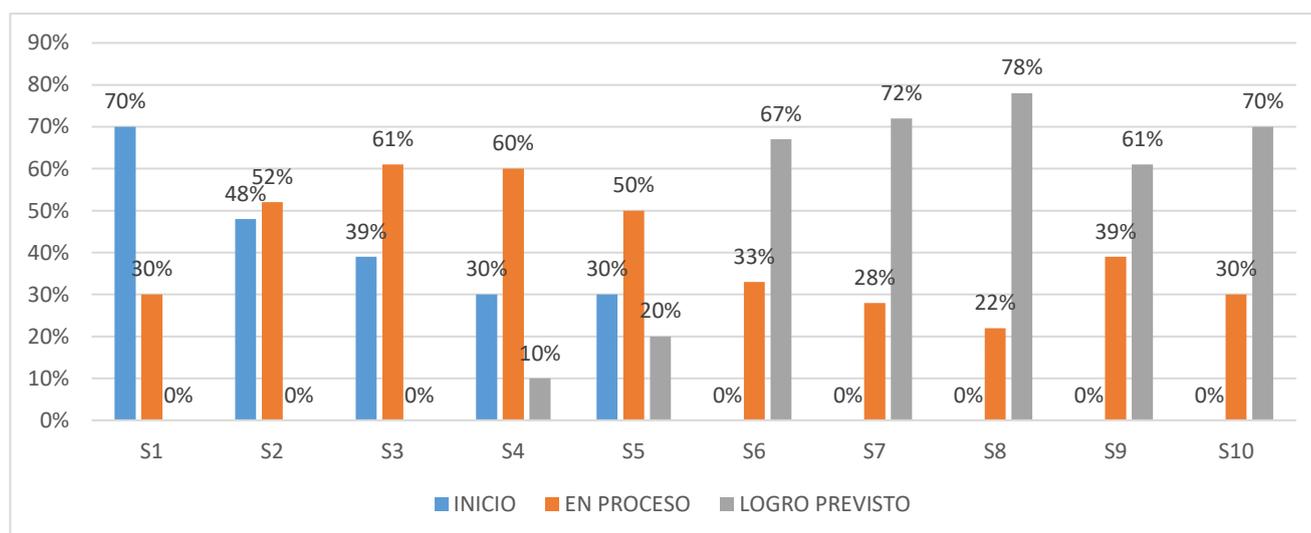
*Resultados de la aplicación de sesiones de juegos lúdicos para el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna*

	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
Nivel	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	13	70%	8	48%	6	39%	5	30%	1	30%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
En Proceso	5	30%	10	52%	12	61%	11	60%	10	50%	6	33%	5	28%	4	22%	7	39%	6	30%
Logro previsto	0	0%	0	0%	0	0%	2	10%	7	20%	12	67%	13	72%	14	78%	11	61%	12	70%
Total	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100

*Fuente: Lista de cotejo, abril, 2021*

**Figura 2**

*Resultados de la aplicación de sesiones de juegos lúdicos para el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna*



*Fuente: Tabla 6*

Los resultados presentan la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos lúdicos para desarrollar el nivel de competencia se comunica oralmente en su lengua materna; en el cual se observa un avance progresivo de la mejora de la competencia, ya que hasta la sesión 5 la mayoría de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y proceso y a partir de la sesión 6 en adelante la mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel de logro previsto. Esto evidencia la eficacia de la aplicación de los juegos lúdicos para el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en conjunto con las sesiones de aprendizaje.

Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a través de un post test aplicado a los niños de 3 años de la I. E

Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021

**Tabla 7**

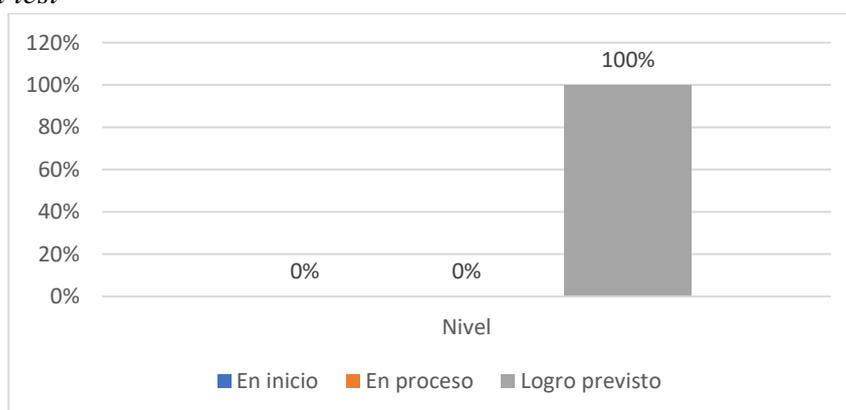
*Nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, mediante un post test*

Nivel	fi	%
Logro previsto	10	100%
En proceso	0	0%
Inicio	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Lista de cotejo, abril, 2021*

**Figura 3**

*Nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, mediante un post test*



*Fuente: tabla 7*

Los resultados muestran el nivel del desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años en el post test, en el cual se observa que el 100% se ubicó en nivel de logro. Esto permite concluir que los estudiantes desarrollaron la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en conjunto con las sesiones de aprendizaje de manera eficaz gracias a la aplicación de los juegos lúdicos.

Comparar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021.

**Tabla 8**

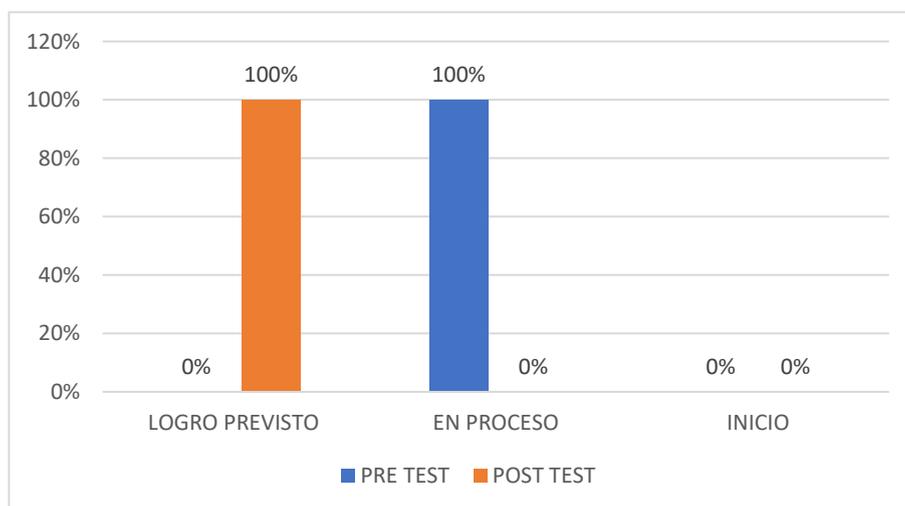
*Nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.*

Niveles	Pretest		Postest	
	Fi	%	Fi	%
<b>Logro Previsto</b>	0	0%	10	100%
<b>proceso</b>	10	100%	0	0%
<b>Inicio</b>	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Lista de cotejo, abril, 2021*

**Figura 4**

*Nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.*



*Fuente: Tabla 8*

Se observa que según el pre y post test, los estudiantes de 3 años de la I.E. Alfonso Ugarte, Chulucanas- Piura, 2021, un 100% se ubicaron en nivel de proceso en el pre test, sin embargo posteriormente el porcentaje mejoró alcanzando el nivel de logro previsto en un 100% mediante el post test. Esto permite concluir que la estrategia de juegos lúdicos

resultó ser efectiva para el desarrollo significativo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

### Contraste de hipótesis

**Tabla 9**

*Prueba de rangos con signos de Wilcoxon realizados con los datos del pre test y post test*

		<i>N</i>	<i>Rango</i>	<i>suma de</i>
			<i>Promedio</i>	<i>rango</i>
POS TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	10 <sup>b</sup>	5,00	60,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	10		

a. POS TEST < PRE TEST

b. POS TEST > PRE TEST

c. POS TEST = PRE TEST

**Fuente:** Programa SPSS v. 25

**Tabla 10**

*Estadísticos de prueba de Wilcoxon.*

	POS TEST - PRE TEST
Z	-3,144 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

**Fuente:** Programa SPSS v. 25

La tabla 9 y 10, corresponde a la prueba de hipótesis con el método de Wilcoxon, donde se tiene la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida, la cual fue de 0.002, en comparación con el margen de error 0.05 (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error. A partir de estos datos se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que los juegos lúdicos como estrategia favorece significativamente en el desarrollo de la competencia.

## 5.2 Análisis de resultados

Con respecto al objetivo general: Determinar de qué manera los juegos de lúdicos contribuirán el desarrollo de la competencia, desarrollo de la competencia, se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años en la I. E. Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021, corresponde a la prueba de hipótesis con el método de Wilcoxon, donde se tiene la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida, la cual fue de 0.002, en comparación con el margen de error 0.05 (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error.

Concuerda con la investigación de Cedillo (2019) con su tesis titulado: Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 a 4 años, del centro educativo, de la ciudad de Cuenca, entre sus conclusiones afirma que los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon permiten concluir en que la aplicación de la estrategia de los juegos lúdicos incide en al fortalecimiento debido a que se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0.000$ , que es menor a  $\alpha=0.05$ ; razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Así mismo, según Diaz (2020) los juegos lúdicos son hechos tan complejos en donde también se puede comprender bajo un sistema de relaciones de varios factores para poder realizar actividades en el tiempo libre es llegar al objetivo para liberar tensiones y así salir de la rutina diaria para obtener un poco de placer, diversión y mucho entretenimiento en donde nos permite trabajar sobre esa construcción subjetiva que constituye un conflicto emocional y lo conlleva a proyectarse en la vida.

Por lo tanto, es importante reflexionar sobre la intervención de los juegos lúdicos en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente su lengua materna, al mismo tiempo que crea las condiciones necesarias para asimilar dichos aprendizajes, y así repercutir favorablemente en el rendimiento escolar de los niños y niñas del nivel inicial.

Respecto al primer objetivo específico 1: Evaluar cual fue nivel de desarrollo de la competencia de la comunicación oral través un pre test aplicado a los niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021. Se observa se observa que el 100% se ubica en nivel de proceso, lo que permite concluir que los niños muestran déficit en el desarrollo de su lengua materna es decir en la interacción que demuestran en su entorno para poder expresarse de manera eficaz.

Este hallazgo tiene cierta similitud con la investigación de Gutiérrez (2019) en la tesis titulada: Estrategias lúdicas para la expresión oral de niños de 5 años. I.E. N° 80479- Bellavista - Chilia entre sus conclusiones afirma que los resultados datan que las estrategias lúdicas para la expresión oral se desarrollan de manera satisfactoria en los de niños de 5 años.

De la misma manera Vargas (2011) indica que el desarrollo del lenguaje oral es un instrumento mucha importancia que permite a los niños y niñas a comunicarse con claridad y a realizar sus aprendizajes en la escuela para que sean satisfactorias, pero sin embargo el mucho antes lenguaje oral no estaba considerado ya que se exigía a los estudiantes realizar sus competencias como si fuera natural por el simple hecho de poder hablar, mediante una perspectiva esto ha cambiado con el paso de los años, ya que el lenguaje oral es una función importante para la enseñanza.

Por esta razón, es necesario reflexionar sobre el nivel que se encuentran los niños de 3 años, en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna siendo ésta la base para el aprendizaje, ya que como afirma el autor mencionado anteriormente, es el lenguaje que no sólo le permitirá mejorar su aprendizaje, sino también sus relaciones interpersonales y por ende su desarrollo integral.

En lo que se refiere al segundo objetivo específico 2: Aplicar los juegos lúdicos a través de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021, en el cual se observa un avance progresivo de la mejora de la competencia, ya que hasta la sesión 5 la mayoría de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y proceso y a partir de la sesión 6 en adelante la mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel de logro previsto. Esto evidencia la eficacia de la aplicación de los juegos lúdicos para el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en conjunto con las sesiones de aprendizaje.

Estos resultados encontrados tienen concordancia con la tesis de Pérez (2018) titulada: Taller de Juegos como estrategia para posibilitar el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en niños de 4 años de la I.E.I. N° 482. distrito Gregorio Albarracín. Tacna. 2018. En sus conclusiones afirmó que se desarrollaron la competencia en los niños de 4 años requiere de un taller de juegos lúdicos como estrategia.

También según MINEDU (2016) al expresarse correctamente el niño de manera oral implica poner en juego todas nuestras habilidades para convencer por medio de las palabras, a uno o varios interlocutores para ello se debe hacer adecuadamente las actividades lúdicas según las cualidades de la expresión oral en donde se denomina en la dicción esta denominada en una forma expresiva donde posee la persona que se conoce como la forma de emplear las palabras para formar oraciones, ya sea hablada o escrita, este término proviene del latín dicto.

Por tanto, es imprescindible reconocer la importancia que tienen los juegos lúdicos para el aprendizaje de la competencia se comunica oralmente en los niños del nivel inicial, ya que además fortalecerá las competencias comunicativas como la expresión oral.

Respecto al tercer objetivo específico 3: Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a través de un post test aplicado a los niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021, en el cual se observa que el 100% se ubicó en nivel de logro. Esto permite concluir que los estudiantes desarrollaron la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en conjunto con las sesiones de aprendizaje de manera eficaz gracias a la aplicación de los juegos lúdicos.

Los resultados obtenidos tienen cierta concordancia con la tesis de Chinga (2019) denominada: El juego lúdico y las competencias comunicativas en niños del nivel inicial de la I.E.P Santa Rosa de Lima. En sus conclusiones afirma que según los resultados se demostró que, si existe una mejora significativa respecto al juego y su aplicación de las competencias comunicativas.

De la misma manera Prudencio (2018) indica que los juegos son actividades paralelas a la vida cotidiana, y también un motor del desarrollo psicológico, que dentro del desarrollo del lenguaje es un soporte a los cambios terapéuticos donde se requiere una amplia formación para poder sensibilizar al niño a través de los juegos en donde el niño utiliza el medio natural para expresar sus sentimientos acumulados y tener una buena seguridad y que, por medio del juego, el individuo aprende a verbalizar sus dificultades.

Por ende, como refiere el autor antes mencionado, sobre la importancia que tienen los juegos lúdicos no sólo para el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, sino también que funciona como un desarrollo psicológico ya que a través de ellos, los niños y niñas pueden expresar sus sentimientos y la realidad que viven.

Respecto al último objetivo específico: Comparar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas - Piura, 2021, un 100% se ubicaron en nivel de proceso en el pre test, sin embargo,

posteriormente el porcentaje mejoró alcanzando el nivel de logro previsto en un 100% mediante el post test. Esto permite concluir que la estrategia de juegos lúdicos resultó ser efectiva para el desarrollo significativo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

Estos resultados coinciden con lo encontrado en Espinoza (2021) en su investigación titulada: Estrategias lúdicas para la expresión oral de niños de 5 años. I.E.Nº 80479- Bellavista – Chilia, en la que concluyó que en un inicio los niños se encontraron en proceso de su expresión oral, y después de aplicar las estrategias lúdicas esto mejoró a un nivel de logro. Siendo estos hallazgos iguales a lo encontrado en la presente muestra de estudio.

Teóricamente, Saco (2017) menciona que el juego es visto como un método placentero para impartir educación. Los especialistas en el área de psicología y pedagogía, indican que el juego es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo. Sin embargo, más allá de la recreación, el método lúdico sugiere actividades formativas que estén de acuerdo a la edad de los estudiantes, al contenido del currículo y a los valores educativos que se deseen impartir.

Por lo tanto, es importante reconocer la relevancia de la intervención de los juegos lúdicos en las sesiones de aprendizaje en niños del nivel inicial, ya que permite crear las condiciones esenciales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y así los niños puedan lograr su competencia oral.

## VI. CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos lúdicos son eficaces para desarrollar significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, al obtener 0.002, en comparación con el margen de error  $p < 0.05$  (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error.

Se evaluó que mediante un pre test todos los niños de 3 años se ubicaron en un nivel de proceso. Es decir, que aún se encuentran en proceso en el desarrollo de su lengua materna es decir en la interacción que demuestran en su entorno para poder expresarse de manera eficaz.

Se aplicaron las sesiones basadas en los juegos lúdicos, observándose un avance progresivo de la mejora de la competencia, ya que hasta la sesión 5 la mayoría de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y a partir de la sesión 6 en adelante, la mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel de logro previsto. Esto evidencia la eficacia de la aplicación de los juegos lúdicos para el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

Se evaluó que mediante un post test, todos los niños de 3 años, se ubicaron en nivel de logro. Esto significa que los niños desarrollaron correctamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, gracias a la aplicación de los juegos lúdicos.

Se comparó el nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años, encontrándose que en el pre test se ubicaron en nivel de proceso; pero posteriormente esto mejoró alcanzando un nivel de logro previsto; lo que significa que existen diferencias significativas en el antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de la competencia.

## ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

### **Metodológico:**

Se recomienda continuar y mantener la aplicación de dicha estrategia para que los estudiantes sigan destacando en su competencia se comunica oralmente, adaptando cada estrategia a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño.

### **Académico:**

A los docentes, tomar capacitaciones y realizar diferentes prácticas con base en las estrategias de juegos lúdicos, con el fin de que los estudiantes logren obtener un mejor desenvolvimiento de su competencia oral.

### **Práctico:**

A los PP. FF motivar a sus hijos al desarrollo de sus habilidades comunicativas por medio de diferentes materiales didácticos para lograr una mejora continua en la competencia, se comunica oralmente en su lengua materna.

Recomendar que en las futuras investigaciones se realicen estudios académicos de manera más profunda en el conocimiento teórico, científico y práctico. Que coadyuven en el fortalecimiento de su expresión en la competencia, se comunica oralmente en su lengua materna de los niños y niñas de 3 años

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Actis, J. (2015). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación. Hecho por el autor de la escuela de post Grado de la Universidad Cesar Vallejo.*

[https://www.academia.edu/30430586/DISE%C3%91O\\_Y\\_DESARROLLO\\_DEL\\_PROYECTO\\_DE\\_INVESTIGACION\\_GU%C3%8DA\\_DE\\_APRENDIZAJE](https://www.academia.edu/30430586/DISE%C3%91O_Y_DESARROLLO_DEL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_GU%C3%8DA_DE_APRENDIZAJE)

Ayola, C., Girado, D., Munroe, S., & Paternina, C. (2016). *Estrategia de comunicación – educación para potenciar el uso adecuado de la emisora escolar INENBOS. Trabajo elaborado en la Universidad de Cartagena – Colombia.*

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/>

Barrera, A. D. (2018). *La influencia de la estimulación sensorial como herramienta del desarrollo integral en los niños y niñas del grado párvulos a, del liceo campestre arcoíris del municipio de Tauramena Casanare.*

Bonilla- R. (2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen. Piura:*

[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC\\_043.pdfsequence=3&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC_043.pdfsequence=3&isAllowed=y)

Bravo (2018). *Gestión curricular para el desarrollo de la competencia Lee diversos tipos de textos en su lengua materna de los estudiantes del área de comunicación del IV ciclo de EBR de la I.E. N°32223 Mariano Dámaso Beraún – Huánuco – 2018.Perú.*

<https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/UMCH/2779/1056.%20Trabajo%20acad%C3%A9mico%20%28Bravo%20Pe%C3%B1a%20Marcos%20Emilio%29-1-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Calizaya F, N. (2016). *Los padres y el desarrollo del lenguaje Jardín Infantil Jesús de la Legión de la Buena Voluntad Ciudad de La Paz. LA PAZ – BOLIVIA:*

<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/6974/tesis%20de%20grado%20-%20noemi%20calizaya%20fernandez.pdf?sequence=1>

Cáceres, V. (2015). *Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEI Luigi Giussani del distrito de puente - piedra*. Lima:

Cedillo, M (2019) *Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niñas y niños de 3 a 4 años, del Centro Educativo ABC, de la ciudad de Cuenca*

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17894>

Cerquera, M. (2019). *Lenguaje oral en niños de cinco años del nivel inicial de Instituciones Educativas Públicas de Lima Metropolitana y Callao*. Lima:

<https://library.co/document/yr31g8oy-lenguaje-ninos-inicial-instituciones-educativas-publicas-metropolitana-callao.html>

Currículo Nacional. (2019). *Área de comunicación: Competencias comunicativas marco metodológico*. Lima, Perú: Minedu.

Chinga, J. (2019) *El juego lúdico y las competencias comunicativas en niños del nivel inicial de la I.E.P Santa Rosa de Lima*.

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>

Díaz, C. (2020) *Estrategia de educación a distancia «aprendo en casa» y el logro de la competencia «se comunica oralmente en su lengua materna» en niños de 3 años*.

Arequipa:

[https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/20.500.12590/16564/1/diaz\\_morales\\_car\\_dis.pdf](https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/20.500.12590/16564/1/diaz_morales_car_dis.pdf)

Domínguez, D. A., & Medina, N. S. (2019). *Estimulación del lenguaje oral mediante actividades didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas. Azogues-Ecuador: s/e.*

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1156/1/Tesis%20final->

Fernando G Lomonósov y otros (2018) *Definiciones de comunicación*

<https://www.webscolar.com/definiciones-de-comunicacion-segun-diferentes-autores>

Flores (2020). *Desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna de los alumnos del 1° al 6° grado de primaria de la I. E. N° 20860, San Martín de Huamba, Ayabaca, Piura 2019.*

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45444/Flores\\_MA-SD.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45444/Flores_MA-SD.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Giovanna, M., & Milán, U. D. E. (2013). *La comunicación no verbal en el aula: Una propuesta de clasificación y análisis de los gestos para la clase de ELE. Revista Diagnóstica de La Lengua Española, 16(1885–2211), 1–12.*

[http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/133/Cavenago\\_Caceres\\_te](http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/133/Cavenago_Caceres_te)

González O & Zúñiga H, (2018). *El Trabajo Cooperativo Como Estrategia Para Fortalecer El Desarrollo De Competencias Lectoras Y Escritoras En El Grado Segundo De La Institución Educativa Fe Y Alegría Granizal En El Departamento De Antioquia. Colombia*

<https://cismk.edu.co/Repositorio/2017%20y%202018/Maria%20lucidian%20Gonzalez%20Ortis%20%20y%20lisneidys%20Zu%20A4iga%20Herrera%20.pdf>

Hamodi, C. López, V. & López, A (2015), *Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación México*

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982015000100009](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982015000100009)

Hernández, A, Batista. D (2016). *Unidad I Comunicación verbal y no verbal. Universidad Tecnológica de Izúcar de Matamoros.*

<https://licangelahdez.files.wordpress.com/2014/01/unidad-i-com-verbal-y-no-verbal-oeii.pdf>

Gutiérrez, E (2019) *Estrategias lúdicas para la expresión oral de niños de 5 años. I.E.N° 80479- Bellavista – Chilia*

<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11885>

León, L. (2019). *El lenguaje oral en niños de cinco años de una Institución educativa inicial pública del callao. Lima:*

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8632/1/2019\\_Bernabel-Le%C3%B3n.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8632/1/2019_Bernabel-Le%C3%B3n.pdf)

Loor, D. (2016). *Ambientes de aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de los niveles iniciales I y II de la Unidad Educativa Ciudad de Santo Domingo. Tesis de pregrado, Universidad*

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/13786>

Loría, R. (2011). *Comunicación oral y escrita Guía de estudio. Guía E Estudio, I. Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.*

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13786/1/TESIS%20FIN>

Mallma, J. M. (2017). *Desarrollo del lenguaje oral en las niñas. Chimbote –: s/e, recuperado el 12 de mayo de 2020.*

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/12025/DESARROLLO\\_](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/12025/DESARROLLO_)

[LENGUAJE\\_ORAL\\_INFANTES\\_DULONG\\_MILAGROS\\_VANESSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Mendo, M. d. (2013). *Concepto de comunicación y componentes del proceso comunicativo.*

España: <https://www.efdeportes.com/efd178/componentes-del-proceso-comunicativo.htm>

Meneses y Peñaloza (2017). *Método de Pólya como estrategia pedagógica para fortalecer*

*la competencia resolución de problemas matemáticos con operaciones básicas en estudiantes de los grados tercero y cuarto del colegio municipal aeropuerto.*

Bucaramanga. <file:///C:/Users/HP/Downloads/414628800-Metodo-de-Polya-como-estrategia-para-fortalecer-la-competencia-solucion-de-problemas.pdf>

MINEDU (2016). *Currículo. Perú: S/E, recuperado el 18 de MAYO de 2020.*

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

Montecinos, J.P (2000). *Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación: una*

*visión pragmática constructivista centrada en los contextos. Chile:*

<https://www.redalyc.org/pdf/836/83600704.pdf>

Pérez, L. (2018) *Taller de Juegos como estrategia para posibilitar el desarrollo de la*

*competencia se comunica oralmente en niños de 4 años de la I.E.I. N° 482. distrito*

*Gregorio Albarracín. Tacna. 2018.*

[https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/632/browse?rpp=20&offset=2932&etal=-1&sort\\_by=1&type=title&starts\\_with=T&order=ASC](https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/632/browse?rpp=20&offset=2932&etal=-1&sort_by=1&type=title&starts_with=T&order=ASC)

Piaget, J. (2014) *Aprendizaje en la teoría de Piaget. Madrid.*

Prudencio. A (2018) *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las*

*matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018.*

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio\\_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Loria, M. (2011). *Comunicación oral y escrita Guía de estudio. promedio, I y II, 1 93.*

<https://itscv.edu.ec/wp-content/uploads/2018/10/COMUNICACION-ORAL-Y-ESCRITA.pdf>

Rulich, M. (2012). *Como la inteligencia emocional se expresa a través de los gestos.*

*Buenos Aires México:*

[https://books.google.com.pe/books?id=ui7ZKBtZQQ0C&pg=PA34&dq=que+es+la+comunicacion+kinesico+segun+autores&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi-qr3Bkp\\_sAhUqILkGHauOCaMQ6AEwAXoECAMQAg#v=onepage&q=que%20es%20la%20comunicacion%20kinesico%20segun%20autores&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=ui7ZKBtZQQ0C&pg=PA34&dq=que+es+la+comunicacion+kinesico+segun+autores&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi-qr3Bkp_sAhUqILkGHauOCaMQ6AEwAXoECAMQAg#v=onepage&q=que%20es%20la%20comunicacion%20kinesico%20segun%20autores&f=false)

Vargas, K (2018) *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de*

*5 años de la I.E. N° 1609 Chicama 2017.* <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/4299>

Vidales, G (2017) *Historia, teoría e investigación de la comunicación*

<http://www.scielo.org.mx/pdf/comso/n23/n23a2.pdf>

Verde, E. (2018). *Efectividad del programa me expreso con cada verso en la mejora de la*

*expresión oral de los estudiantes del primer ciclo de Arquitectura de la Universidad*

*Peruana Unión, 2018.*

[file:///C:/Users/LAPTO/Downloads/Emilyn\\_Tesis\\_Maestro\\_2018%20TALLER](file:///C:/Users/LAPTO/Downloads/Emilyn_Tesis_Maestro_2018%20TALLER)

**Anexos:**

**Anexo. 1 Instrumento de recolección de datos**

Lista de cotejo

I.E: Alfonso Ugarte Chulucanas -Piura

Lista de cotejo para evaluar al niño-niña de 3 años

Apellidos y nombres del niño(a) \_\_\_\_\_

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIONES
Recreativo	- Incrementar su lenguaje de manera didáctica.	- Participa del juego trabalenguas			
		- Participa del juego busco sonidos cada palmada con una palabra			
		- Participa del juego el actor.			
Social	- Expresar con claridad sus deseos y necesidades	-Interactúa con sus pares expresando su haciendo uso de su cuerpo.			
		- Participa de las conversaciones con sus compañeros.			
		-Participa del juego escuchar canciones y las expresa de manera correcta			
Pedagógico	- Aprende a través de juego indicado	- Escucha las indicaciones, para poder generar una opinión adecuada			
		- Sigue indicaciones para poder participar del juego el locutor			
		- Observa a sus compañeros y expresa con claridad una opinión.			
Obtiene información del texto oral	Participa en conversaciones expresando sus propias ideas	-Participa en conversaciones con sus pares con buena oralidad como muestra de la práctica del juego de trabalenguas			
		-Dice lo que siente, piensa con claridad con el juego busco sonidos cada palmada con una palabra			
		-Expresa sus ideas a partir de la información escuchada en la radio y lo manifiesta en voz alta frente a sus compañeros de estudio con el juego de actor			
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Participa en conversaciones expresando sus propias ideas	-Dialoga con sus pares sobre un tema de su interés común haciendo uso de movimientos con el juego de manos y gestos			
		-Responde a las preguntas formuladas de sus compañeras con el juego quiero.			
		-Practican las palabras dando golpes de ritmo por medio del juego de escuchar canciones escolares una y otra vez			
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en conversaciones expresando sus propias ideas	-Ejerce su opinión sobre las frases escuchados y expresan sus ideas con buena voz a manera de jugar oralmente			
		-Hace preguntas/ da respuestas sobre temas de su interés con buena voz con los juegos de palabras de locutores			
		-Dice algunas ideas sobre la forma de comportamiento en el aula a sus compañeros con claridad de voz			
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Participa en conversaciones expresando sus propias ideas	-Deduce relaciones de causa efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.			
		-Reflexiona sobre los comentarios de las conversaciones si está bien o está mal mediante el juego de la paz.			
		Práctica el papel de un juego de policía para evaluar sobres actos y conversaciones.			

## ANEXO 2. Evidencias de validación de instrumentos

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

## I. DATOS GENERALES:

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Rodríguez Olaya Olga Suggey

**1.2. Grado Académico:** Licenciada

**1.3. Profesión:** Educación Inicial

**1.4. Cargo que desempeña:** Docente

**1.5. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo de los juegos lúdicos para el desarrollo de la competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021

**1.6. Autor del instrumento:** Natalia Castillo Alvarado

## VALIDACIÓN:

## Ítems correspondientes al Instrumento:

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Variable: Los juegos lúdicos</b>							
<b>Dimensión 1: Recreativo</b>							
- Participa del juego trabalenguas	X		X		X		
- Participa del juego busco sonidos cada palmada con una palabra	X		X		X		
- Participa del juego el actor.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Social</b>							
-Interactúa con sus pares expresando su haciendo uso de su cuerpo.	x		x		X		
- Participa de las conversaciones con sus compañeros.	X		x		X		
-Participa del juego escuchar canciones y las expresa de manera correcta	x		X		X		
<b>Dimensión 3: Pedagógico</b>							

- Escucha las indicaciones, para poder generar una opinión adecuada	<b>x</b>		<b>x</b>		<b>X</b>		
- Sigue indicaciones para poder participar del juego el locutor	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
- Observa a sus compañeros y expresa con claridad una opinión.	<b>x</b>		<b>x</b>		<b>X</b>		
<b>Variable: Se comunica oralmente en su lengua materna</b>							
<b>Dimensión 1: Obtiene información del texto oral</b>							
-Participa en conversaciones con sus pares con buena oralidad como muestra de la práctica del juego de trabalenguas	<b>X</b>		<b>x</b>		<b>X</b>		
-Dice lo que siente, piensa con claridad con el juego busco sonidos cada palmada con una palabra	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
-Expresa sus ideas a partir de la información escuchada en la radio y lo manifiesta en voz alta frente a sus compañeros de estudio con el juego de actor	<b>X</b>		<b>x</b>		<b>X</b>		
<b>Dimensión 2: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de estratégica forma</b>							
-Dialoga con sus pares sobre un tema de su interés común haciendo uso de movimientos con el juego de manos y gestos	<b>x</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
-Responde a las preguntas formuladas de sus compañeras con el juego quiero.	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
-Practican las palabras dando golpes de ritmo por medio del juego de escuchar canciones escolares una y otra vez	<b>X</b>		<b>x</b>		<b>X</b>		
<b>Dimensión 3: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</b>							
-Ejerce su opinión sobre las frases escuchados y expresan sus ideas con buena voz a manera de jugar oralmente	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
-Hace preguntas/ da respuestas sobre temas de su interés con	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		

buena voz con los juegos de palabras de locutores							
-Dice algunas ideas sobre la forma de comportamiento en el aula a sus compañeros con claridad de voz	X		X		X		
<b>Dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>							
-Deduce relaciones de causa efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.	X		X		X		
-Reflexiona sobre los comentarios de las conversaciones si está bien o está mal mediante el juego de la paz.	X		X		X		
Práctica el papel de un juego de policía para evaluar sobres actos y conversaciones.	X		X		X		

**Otras observaciones generales:**



Firma

NOMBRE: OLGA SUGGEY  
 APELLIDOS: RODRÍGUEZ OLAYA  
 DNI: 03692607  
 TÍTULO PROFESIONAL: EDUCACIÓN INICIAL  
 GRADO ACADÉMICO: LICENCIADA

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** RUIZ SÁNCHEZ MARIELA

**1.2. Grado Académico:** Licenciada

**1.3. Profesión:** Educación Inicial

**1.4. Cargo que desempeña:** Docente

**1.5. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo de los juegos lúdicos para el desarrollo de la competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021

**1.6. Autor del instrumento:** Natalia Castillo Alvarado

### VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento:

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Variable: Los juegos lúdicos</b>							
<b>Dimensión 1: Recreativo</b>							
- Participa del juego trabalenguas	X		X		X		
- Participa del juego busco sonidos cada palmada con una palabra	X		X		X		
- Participa del juego el actor.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Social</b>							
-Interactúa con sus pares expresando su haciendo uso de su cuerpo.	x		x		X		
- Participa de las conversaciones con sus compañeros.	X		x		X		
-Participa del juego escuchar canciones y las expresa de manera correcta	x		X		X		
<b>Dimensión 3: Pedagógico</b>							
- Escucha las indicaciones, para poder generar una opinión adecuada	x		x		X		

- Sigue indicaciones para poder participar del juego el locutor	X		X		X		
- Observa a sus compañeros y expresa con claridad una opinión.	X		X		X		
<b>Variable: Se comunica oralmente en su lengua materna</b>							
<b>Dimensión 1: Obtiene información del texto oral</b>							
-Participa en conversaciones con sus pares con buena oralidad como muestra de la práctica del juego de trabalenguas	X		X		X		
-Dice lo que siente, piensa con claridad con el juego busco sonidos cada palmada con una palabra	X		X		X		
-Expresa sus ideas a partir de la información escuchada en la radio y lo manifiesta en voz alta frente a sus compañeros de estudio con el juego de actor	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de estratégica forma</b>							
-Dialoga con sus pares sobre un tema de su interés común haciendo uso de movimientos con el juego de manos y gestos	X		X		X		
-Responde a las preguntas formuladas de sus compañeras con el juego quiero.	X		X		X		
-Practican las palabras dando golpes de ritmo por medio del juego de escuchar canciones escolares una y otra vez	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</b>							
-Ejerce su opinión sobre las frases escuchados y expresan sus ideas con buena voz a manera de jugar oralmente	X		X		X		
-Hace preguntas/ da respuestas sobre temas de su interés con buena voz con los juegos de palabras de locutores	X		X		X		
-Dice algunas ideas sobre la forma de comportamiento en el	X		X		X		

aula a sus compañeros con claridad de voz							
<b>Dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>							
-Deduce relaciones de causa efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
-Reflexiona sobre los comentarios de las conversaciones si está bien o está mal mediante el juego de la paz.	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
Práctica el papel de un juego de policía para evaluar sobres actos y conversaciones.	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		

**Otras observaciones generales:**



Firma

Nombre: Mariela

Apellidos: Ruiz Sánchez

DNI: 80220459

Título profesional: educación inicial

Grado académico: licenciada

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** CARRASCO ROMÁN ELIO

**1.2. Grado Académico:** Magister

**1.3. Profesión:** Educación primaria

**1.4. Cargo que desempeña:** Docente

**1.5. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo de los juegos lúdicos para el desarrollo de la competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021

**1.6. Autor del instrumento:** Natalia Castillo Alvarado

### VALIDACIÓN:

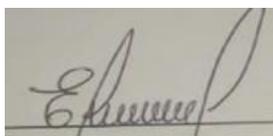
#### Ítems correspondientes al Instrumento:

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Variable: Los juegos lúdicos</b>							
<b>Dimensión 1: Recreativo</b>							
- Participa del juego trabalenguas	X		X		X		
- Participa del juego busco sonidos cada palmada con una palabra	X		X		X		
- Participa del juego el actor.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Social</b>							
-Interactúa con sus pares expresando su haciendo uso de su cuerpo.	x		x		X		
- Participa de las conversaciones con sus compañeros.	X		x		X		
-Participa del juego escuchar canciones y las expresa de manera correcta	x		X		X		
<b>Dimensión 3: Pedagógico</b>							
- Escucha las indicaciones, para poder generar una opinión adecuada	x		x		X		

- Sigue indicaciones para poder participar del juego el locutor	X		X		X		
- Observa a sus compañeros y expresa con claridad una opinión.	X		X		X		
<b>Variable: Se comunica oralmente en su lengua materna</b>							
<b>Dimensión 1: Obtiene información del texto oral</b>							
-Participa en conversaciones con sus pares con buena oralidad como muestra de la práctica del juego de trabalenguas	X		X		X		
-Dice lo que siente, piensa con claridad con el juego busco sonidos cada palmada con una palabra	X		X		X		
-Expresa sus ideas a partir de la información escuchada en la radio y lo manifiesta en voz alta frente a sus compañeros de estudio con el juego de actor	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de estratégica forma</b>							
-Dialoga con sus pares sobre un tema de su interés común haciendo uso de movimientos con el juego de manos y gestos	X		X		X		
-Responde a las preguntas formuladas de sus compañeras con el juego quiero.	X		X		X		
-Practican las palabras dando golpes de ritmo por medio del juego de escuchar canciones escolares una y otra vez	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</b>							
-Ejerce su opinión sobre las frases escuchados y expresan sus ideas con buena voz a manera de jugar oralmente	X		X		X		
-Hace preguntas/ da respuestas sobre temas de su interés con buena voz con los juegos de palabras de locutores	X		X		X		
-Dice algunas ideas sobre la forma de comportamiento en el	X		X		X		

aula a sus compañeros con claridad de voz							
<b>Dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>							
-Deduce relaciones de causa efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.	X		X		X		
-Reflexiona sobre los comentarios de las conversaciones si está bien o está mal mediante el juego de la paz.	X		X		X		
Práctica el papel de un juego de policía para evaluar sobres actos y conversaciones.	X		X		X		

**Otras observaciones generales:**



Firma

Nombre: CARRASCO ROMÁN ELIO  
 Apellidos: CARRASCO ROMÁN  
 DNI: 02778769  
 Título profesional: educación inicial  
 Grado académico: licenciada

ANEXO: 3

Carta de autorización para realizar el proyecto de tesis



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Carta s/nº - 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr.  
Mg. José Luis García Pintado  
Director de la I.E "Alfonso Ugarte"  
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Natalia Castillo Alvarado, con código de matrícula N° 0807181220, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "Los juegos lúdicos para desarrollar el nivel de competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I. E Alfonso Ugarte, Chulucanas -Piura, 2021".

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Natalia Castillo Alvarado

DNI. N° 02848544



2 = 06.09.2021  
*José Luis García Pintado*  
Prof. José Luis García Pintado  
Director

## AUTORIZACIÓN DEL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

San Pedro, 06 de septiembre del 2021.

**OFICIO N° 021- 2021-GOB.REG.PIURA-DREP-UGELCH-IE. "AU" –SP – D.**

**SEÑOR : UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE-ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ASUNTO : ACEPTACIÓN PARA EJECUCIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACION DE MANERA VIRTUAL A LA SRA NATALIA CASTILLO ALVARADO ESTUDIANTE DEL VIII CICLO DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**

**REFERENCIA : CARTA S/N -2020-ULADECH CATOLICA**

Es grato dirigirme a usted y al despacho de su digno cargo, para saludarlo en nombre de la Institución Educativa "Alfonso Ugarte" de San Pedro y a la vez manifestarle lo siguiente:

Que, por intermedio del presente, AUTORIZO a la Sra. Natalia Castillo Alvarado estudiante del VIII CICLO en Educación Inicial de la universidad católica de los Ángeles de Chimbote-Escuela profesional de Educación y Humanidades para que ejecute su proyecto de investigación "Los juegos Lúdicos para desarrollar el nivel de competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IE Alfonso Ugarte San Pedro-Chulucanas-Piura 2021, Conociendo que lo antes mencionado será de beneficio para nuestros estudiantes del nivel Inicial.

Propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente



*[Handwritten Signature]*  
Luis García Portado  
Director

Anexo 4:  
Formatos de consentimiento informado

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

Título del estudio:’ .....

**Investigador(a):** .....

Propósito del estudio:

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación

El objetivo principal de la presente investigaciones .....a través de las dimensiones, soporte y población en el manejo del instrumento.

**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. Leer el consentimiento informado
2. Firmar el consentimiento informado
3. Que los datos obtenidos, fotos y demás evidencias se mantendrán bajo confiabilidad

Beneficios:

Permite conocer la situación actual que se encuentra su menor hijo (a) en relación a la variable a investigar  
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.

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 rmorer@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  
Participante

---

Fecha y Hora

---

Nombres y Apellidos  
Investigador

---

Fecha y Hora

## PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

## PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Natalia Castillo Alvarado y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 45 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia, se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años en la I. E Cesar Vallejo, veintiséis de octubre-piura,2020?	Sí	No
---	----	----

Fecha: \_\_\_\_\_

Anexo: 5

PRE TEST																													
N°	ITEMS	Dimension Verbal					TOTAL Verbal	Dimensio n Sensorial		TOTAL Sensoria l	Dimensi on Kinésic o		TOTAL Kinésic o	TOTAL															
		1	2	3	4	5		6	7		8	9																	
NIÑOS		1	2	3	4	5																							
1	E1	0	2	0	2	2	6	0	2	2	0	2	2	10															
2	E2	2	0	2	0	0	4	0	0	0	2	0	2	6															
3	E3	0	2	0	2	2	6	2	0	2	0	2	10																
4	E4	2	2	0	0	0	4	2	2	4	2	0	10																
5	E5	0	0	2	0	0	2	2	0	2	2	0	6																
6	E6	0	2	0	2	2	6	0	2	2	0	2	10																
7	E7	2	0	2	0	0	4	2	0	2	2	0	8																
8	E8	2	2	2	2	2	10	2	0	2	0	2	14																
9	E9	0	0	0	0	0	0	2	2	4	2	0	6																
10	E10	2	2	2	2	0	8	2	0	2	0	0	10																
P*		1	1	1	1	1	14	0,8		1	0,8																		
Q-		0	-0	0	0	0		-0,4	0,2		0	0,2																	
P*Q		0	-0	0	0	0		-0,56	0,2		0	0,2																	
KR-20 RICHARDSON												0.761																	

Baremo general

Inicio	0 al 5	1
Proceso	6 al 11	2
Logro esperado	12 al 18	3

SPSS

SI 2

NO 0

9'2= 18 PUNTAJE MAXIMO

### INTERPRETACIÓN

Según George y Mallery (1995) podemos interpretar el coeficiente con los siguientes baremos:

- ☒ 0,9, el instrumento de medición es excelente;
- ☒ Entre 0,9-0,8, el instrumento es bueno;
- ☒ Entre 0,8-0,7, el instrumento es aceptable;
- ☒ Entre 0,7-0,6, el instrumento es débil;
- ☒ Entre 0,6-0,5, el instrumento es pobre; y si
- ☒ < 0,5, no es aceptable

Anexo: 6



|



## Anexo: 7

## SESION 01

## PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	Te cuento cómo me sentí durante el juego
----------------------------	--

Área/ AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>C</b>	1. Se comunica oralmente en su lengua materna.	- Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, hechos y lugares) y que presentan vocabulario de uso frecuente.	Relata su experiencia del primer día de clases. Escucha relatar a sus compañeros/as con atención.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

## SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESION N°

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos con los niños los juegos realizados preguntando ¿cómo se sintieron al participar en cada una de estas actividades?, ¿qué actividad les gustó más?, ¿por qué?</li> <li>- Planteamos un reto: ¿cómo podríamos compartir con nuestros compañeros y compañeras algo que nos gustó y nos hizo sentir bien?</li> <li>- Anotamos sus respuestas en la pizarra o en un papelote.</li> <li>- Presentamos el propósito de la sesión: HOY RELATAREMOS ANUESTROS COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS UNA EXPERIENCIA QUE NOS HAYA GUSTADO O NOS HAYA HECHO SENTIR BIEN.</li> <li>- Proponemos normas de convivencia:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escuchar al compañero mientras habla.</li> </ul> </li> </ul>	- Papelote, plumones	- 10 min

<b>Desarrollo</b>	<b>Antes del relato</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eligen una experiencia personal que les haya gustado o les haya hecho sentir bien en este primer día de clase.</li> <li>- Individualmente</li> <li>- Organizan sus ideas y los ayudamos con las siguientes preguntas: ¿con qué palabras iniciarán su relato?, ¿qué pasó primero?, ¿cómo continuarán?, ¿qué pasó después?, ¿cómo terminará su relato?</li> <li>- Se presenta un organizador con ideas para relatar la experiencia</li> <li>- Nos acercamos a cada estudiante para que nos cuente lo que va a relatar.</li> <li>- Responden preguntas claves ¿Dónde ocurrió lo que cuentas?</li> </ul>		- 70 min
<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Materiales y recursos</b>	<b>Tiempo</b>
	<p>¿qué pasó después?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicamos que para hacer un buen relato deben pronunciar las palabras con claridad, variando la entonación (subir o bajar el volumen de voz) según lo que vayan contando, y gesticular para transmitir con mayor énfasis sus emociones.</li> <li>- Recordamos que si están en el rol de oyentes, deben: Estar atentos al relato de sus compañeros o compañeras, para verificar que se respondan las preguntas ¿dónde ocurrió?, ¿a quién?, ¿cuándo?, ¿qué ocurrió?</li> <li>- Animamos a sus compañeros y compañeras con gestos de aprobación o aplaudiéndolos, tal y como les gustaría que lo hagan cuando ellos relaten su experiencia.</li> <li>- <b>Durante el relato</b></li> <li>- Voluntarios inician el relato de la experiencia que los hizo sentir bien durante cada uno de los juegos.</li> <li>- También pueden narrar sobre un acontecimiento más significativo de sus vacaciones.</li> <li>- Se expresan con sus propias palabras y fluidez.</li> <li>- Motivamos a todos los demás a presentar su relato y durante la narración expresamos frases de ánimo como estas: ¡Qué bien!, ¡Es excelente!, ¡Muy interesante!, etc.</li> <li>- Estimulamos a los participantes con aplausos y gestos de aprobación.</li> <li>- <b>Después del relato</b></li> <li>- Indicamos que escojan algunos de los relatos de sus compañeros y compañeras, y comenten si señalaron los hechos, los lugares, las personas y el tiempo.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacemos un recuento de las actividades realizadas en la sesión.</li> <li>- Finalmente, formulamos estas preguntas: ¿cómo hicieron para ordenar sus ideas y relatar sus experiencias?, ¿en qué tuvieron dificultad?, ¿qué podrían hacer para mejorar sus relatos?</li> </ul>		- 10 min

<b>Reflexión</b>	¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?		
------------------	--	--	--

### Escala de valoración Competencia:

. Se comunica oralmente en su lengua materna.

		<b>Desempeños de la competencia</b>	<b>Escala de valoración</b>		
		- Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, hechos y lugares) y que presentan vocabulario de uso frecuente.	<b>Inicio</b>	<b>Proceso.</b>	<b>Logrado</b>
	Nombres y apellidos de los estudiantes				
1					
2					
3					
4					
5					

## Sesión 02

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	Relatamos un cuento escuchado.
----------------------------	--------------------------------

## PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>C</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dice de qué trata el texto y cuál es su propósito comunicativo; para ello, se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia.</li> <li>- Explica acciones concretas de personas y personajes relacionando algunos recursos verbales y no verbales, a partir de su experiencia.</li> </ul>	Relata y explica acciones de personajes relacionando algunos recursos verbales y no verbales del texto escuchado.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.</li> </ul>

## SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN N°

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción de you tube <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5oVBW0uaehA">https://www.youtube.com/watch?v=5oVBW0uaehA</a></li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>LA VUELTA A LA ESCUELA - CANCIÓN</b></p> <p>Cual bandada de palomas que regresan del vergel, ya volvemos a la escuela anhelantes del saber.</p> <p>Ellas vuelven tras el grano que las ha de sustentar, y nosotros, tras la idea que es el grano intelectual.</p> <p>Saludamos nuestra escuela con cariño y gratitud, ella guarda el faro hermoso de la ciencia y la virtud.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos lo trabajado el día anterior, en donde narraron</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de la lectura.</li> <li>- Hojas, colores.</li> <li>- Ficha de lectura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 10 min</li> </ul>

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Desarrollo	<p>cómo se sintieron el primer día de clases al participar en diferentes dinámicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se acomodan en semicírculo. Para que puedan establecer contacto visual y prestar atención a todos cuando tomen la palabra.</li> </ul> <p>Presentamos el propósito de la sesión: HOY RELATAREMOS UNA LECTURA ESCUCHADA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponemos normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Levantar la mano para opinar.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Antes del relato</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En forma individual</li> <li>- Observan las ilustraciones para acompañar la lectura La estrella fugaz, para luego formular preguntas.</li> <li>- Realizan predicciones a partir de preguntas ¿Qué es una estrella fugaz? ¿Dónde aparece? ¿Qué hacen las personas cuando aparece una estrella fugaz? ¿por qué la autora le habrá puesto este título?, ¿quiénes serán los personajes?</li> <li>- Registramos en la pizarra o papelote todas las respuestas de manera que más adelante sean contrastadas.</li> <li>- La maestra lee el cuento La estrella fugaz. Mientras lee, muestra a los estudiantes las ilustraciones que preparamos.</li> <li>- Dialogan acerca de lo que decía el texto. Dinamizamos el intercambio a través de algunas preguntas: ¿Por qué Beatriz estaba preocupada?, ¿por qué Mariana no quería ir a la escuela?, ¿por qué cambió de idea?, ¿ustedes creen que le gustaba mucho su escuela inicial?, ¿qué creen que será lo que más recuerda Mariana de su escuela inicial?, ¿cómo creen que se sintió el primer día de clases? Los niños y las niñas intervienen libremente, sin sentirse presionados.</li> <li>- Luego de la lectura dirigimos su atención hacia sus ideas o hipótesis iniciales sobre el texto, y comparamos con las que dieron antes de empezar la lectura.</li> <li>- Preguntamos a los estudiantes: ¿Cómo empezó la historia?, ¿qué dije después?, ¿en qué terminó?, ¿a quiénes les conté la historia?, ¿entendieron lo que conté?, ¿para qué se las conté?, ¿hice algún movimiento con mi cuerpo cuando les contaba?</li> </ul> <p><b>Durante del relato</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brindamos un ambiente de total confianza para motivar que la participación sea activa, tomamos en cuenta que es probable que no todos(as) se animen a participar en esta primera oportunidad, se les da el tiempo que necesiten sin que se sientan presionados. Hacemos notar cómo su voz ha podido ser escuchada por todos/as.</li> </ul> <p><b>Después del relato</b></p> <p>Dibujan y escriben lo que más te gusto de la lectura escuchada.</p>		

## Sesión 3

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	Dialogamos sobre la historia de nuestro nombre.
----------------------------	---

## PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>C</b>	1. Se comunica oralmente en su lengua materna.	- Emplea recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) como apoyo durante el mensaje oral y en función del propósito comunicativo, en situaciones de comunicación no formal.	Dialoga con sus compañeros empleando recursos no verbales para expresar la historia de su nombre.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	- Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

## SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN N°

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugamos una ronda en el patio para que los niños y niñas se presenten ante el grupo. Puede ser la ronda A mí me gusta... <i>El maestro o maestra comienza la ronda cogiendo un ovillo de lana y se presenta diciendo: a mí me gusta bailar (la maestra o el maestro debe bailar), luego dice su nombre y su sexo (soy varón / soy mujer).</i> <i>Luego lanza el ovillo en diferentes direcciones, son soltar la punta, hasta que llegue hacia un niño o niña.</i> <i>Otro niño o niña hará lo mismo diciendo: a mí me gusta... y mi nombre es:... y así continua hasta terminar la presentación de todos y todas.</i></li> <li>- Conversamos sobre la ronda. Hacemos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la ronda? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? ¿Qué hubiera pasado si uno de nosotros no tuviera nombre?</li> <li>- Presentamos el propósito de la sesión: HOY CONOCEREMOS LA HISTORIA DE NUESTRO NOMBRE.</li> <li>- Proponemos normas de convivencia:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escuchar a nuestros compañeros.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas, colores</li> <li>- Ficha de trabajo.</li> </ul>	- 10 min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Antes del diálogo</b></li> <li>- Preguntamos a los niños y a las niñas: ¿qué debemos tener en cuenta para que los demás nos entiendan cuando hablamos o dialogamos?, ¿qué debemos tener en cuenta para entender a otras personas cuando nos hablan o dialogan con nosotros?</li> <li>- Se les da algunas recomendaciones como hablante y oyente:</li> </ul>		- 70 min

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
	<p><b>Como hablante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evita salirte del tema.</li> <li>- Pronuncia las vocales y consonantes de forma diferenciada.</li> <li>- Pronuncia las palabras en forma clara y segura.</li> <li>- Evita interrumpir.</li> </ul> <p><b>Como oyente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pon atención a todo lo que se dice. Así podrás:</li> <li>- Entender el significado de palabras desconocidas a partir de lo que escuchas.</li> </ul> <p><b>Durante el diálogo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos acerca de la importancia de tener un nombre. Volvemos a preguntar ¿Por qué creen que es importante tener nombre?</li> <li>- Puedes complementar diciendo: para una persona, el nombre representa un derecho, una señal de identidad y una expresión de género.</li> <li>- Esto sirve, además, para fortalecer su identidad sexual; para enseñarles a cumplir responsabilidades y para valorar la igualdad de las personas, sin importar su género.</li> <li>- Contamos a los niños y niñas la historia de nuestro nombre enlazando ideas coherentes, para que se animen luego a contarlas historias de su nombre</li> <li>- Invitamos a los niños y niñas a comentar acerca de la historia que les conté de mi nombre.</li> <li>- Preguntamos ¿Qué les pareció la historia de mi nombre? ¿Qué parte les gustó? Los motivamos para que nos hagan preguntas. Eso les dará confianza.</li> <li>- Motivamos a los niños y niñas a compartir con sus compañeros y compañeras la historia de su nombre. Lo dicen con sus propias palabras, los felicitamos y hacemos que se sientan orgullosos de llamarse así.</li> </ul> <p><b>Después del diálogo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Junto con los estudiantes, identificamos las acciones que les permitieron realizar bien el diálogo y aquellas que lo dificultaron.</li> <li>- Formulamos las siguientes preguntas: ¿es importante expresar nuestras ideas?, ¿las hemos organizado adecuadamente?; antes de dialogar, ¿qué debemos hacer?; ¿qué hay que tener en cuenta para que entiendan mejor nuestro mensaje?; ¿este diálogo les ha permitido conocerse?; ¿por qué es importante conocerse y reconocerse?</li> <li>- Anotamos las ideas que expresen.</li> <li>- Dibujan y escriben la historia de su nombre.</li> </ul>		

<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciamos la metacognición a través de estas interrogantes: ¿hemos dialogado siguiendo un orden?, ¿nuestros comentarios han sido importantes?, ¿qué nos ayudó a organizar mejor nuestras ideas?</li> <li>- Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y las niñas, y concluimos con un comentario sobre la importancia de aprender a dialogar.</li> </ul>		- 10 min
---------------	--	--	----------

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
	Dibuja y escribe el nombre de un compañero que más te gustó de su historia.		
<b>Reflexión</b>	¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?		

#### Escala de valoración Competencia:

1.

Se comunica oralmente en su lengua materna.

		Desempeños de la competencia	Escala de valoración		
			Inicio	Proceso	Logrado
		- Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, hechos y lugares) y que presenta vocabulario de uso frecuente.			
	Nombres y apellidos de los estudiantes				
1					
2					
3					
4					
5					

## SESION 4

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	Relatamos cómo es el juego.
----------------------------	-----------------------------

## PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
C	1. Se comunica oralmente en su lengua materna.	- Dice de qué trata el texto y cuál es su propósito comunicativo; para ello, se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia.	Relata el juego con sus propias palabras. Escucha relatar a sus compañeros/as.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	- Asume roles y comunica el orden de personas al realizar actividades lúdicas donde utiliza los conceptos alto- bajo.

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se presenta imágenes referentes a juegos. Observan con mucha atención o salimos a jugar al patio un juego conocido:</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden interrogantes: ¿Qué observan? ¿Qué sucede en cada imagen? ¿Qué juegos serán? ¿tendrán reglas los juegos?</li> <li>¿Cuáles serán?</li> <li>- Presentamos el propósito de la sesión: HOY ESCUCHARÉMOSE EL RELATO DE UN JUEGO Y RELATAREMOS CON NUESTRAS PROPIAS PALABRAS.</li> <li>- Proponemos normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cumplir órdenes.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas diversas</li> <li>- Ficha de aplicación</li> </ul>	- 10 min
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Antes del relato del texto</b></li> <li>- Se ubican en media luna se les presenta la siguiente imagen y se les pregunta ¿de qué juego trata? ¿Cuántos niños participan?</li> <li>- <b>Durante el relato del texto</b></li> <li>- Escuchan el texto sentado en media luna. El gato y el ratón</li> <li>- <b>Después del relato del texto</b></li> </ul>		- 70 min

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden interrogantes: ¿de qué juego se trata? ¿Cómo se juega? ¿Qué tiene que hacer el gato? ¿Qué tiene que hacer el</li> </ul>		
<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Materiales y recursos</b>	<b>Tiempo</b>
	<p>ratón? ¿Cuándo termina el juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentamos con los niños y niñas conocer las instrucciones del juego, porque así podremos jugar en la hora de recreo.</li> <li>- Escuchan el relato de otro juego, luego relatan con sus propias palabras: <b>Tres piernas</b></li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repasa junto con los niños y las niñas las actividades que desarrollaron en esta sesión.</li> <li>- Pide ayuda a tus padres, que te lean el siguiente juego y luego relata con tus propias palabras: Las escondidas.</li> </ul>		- 10 min
<b>Reflexión</b>	<p>¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>		

**Escala de valoración Competencia: 1.**

Se comunica oralmente en su lengua materna.

		Desempeños de la competencia	Escala de valoración		
			Inicio	Proceso	Logrado
		- Dice de qué trata el texto y cuál es su propósito comunicativo; para ello, se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia.			
	Nombres y apellidos de los estudiantes				
1					
2					
3					
4					
5					

## Sesión 05

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	Escribimos nuestros nombres para el cartel de asistencia.
----------------------------	---

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>C</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario, recurriendo a su experiencia para escribir.</li> <li>- Escribe en nivel alfabético en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones entre las ideas, sobretodo de adición, utilizando algunos conectores. Incorpora vocabulario de uso frecuente.</li> </ul>	Elabora cartel de asistencia con sus nombres, adecuando el cartel a la situación comunicativa, organiza las ideas y reflexiona sobre su contenido.

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	- Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

**SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos con los niños lo que realizaron en la sesión anterior.</li> <li>- Pregunta a los alumnos ¿dónde registran sus nombres cuando llegan al aula? y ¿cómo saben quiénes han asistido? ¿Dónde podemos registrar la asistencia? ¿Qué es un cartel de asistencia? ¿Cómo sería ese cartel?.</li> <li>- Presentamos el propósito de la sesión: HOY ESCRIBIREMOS NUESTRO NOMBRE PARA COLOCARLO EN EL CARTEL DE ASISTENCIA.</li> <li>- Proponemos normas de convivencia: ✓ Respetar al compañero durante la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papelote, plumones</li> <li>- Tiras de papel</li> <li>- Ficha de trabajo.</li> </ul>	- 10 min
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Planificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos a los niños que para escribir sus nombres en el cartel de asistencia deben organizar y planificar.</li> <li>- Mostramos el siguiente cuadro y diles que este los ayudará a organizarse</li> <li>-</li> </ul>		- 70 min

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo													
	<table border="1" data-bbox="296 293 968 633"> <tr> <td data-bbox="296 293 432 443">¿Qué vamos a escribir?</td> <td data-bbox="432 293 616 443">¿Para qué vamos a escribir?</td> <td data-bbox="616 293 815 443">¿Cómo lo vamos a escribir?</td> <td data-bbox="815 293 968 443">¿A quién está dirigido el escrito?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="296 443 432 633">Escribiremos nuestros nombres.</td> <td data-bbox="432 443 616 633">Para completar el cartel de asistencia.</td> <td data-bbox="616 443 815 633">Asegurando que estén todas las letras de mi nombre.</td> <td data-bbox="815 443 968 633">A todos mis compañeros del aula.</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leemos junto con ellos, pregunta por pregunta, y escribe sus respuestas. Garantizamos la participación de todos.</li> <li>- Colocamos el cartel de planificación en un lugar visible del aula.</li> <li>- Mostramos el cartel de asistencia que hemos elaborado en formato en blanco solo con los días de la semana</li> <li>- Responden preguntas: ¿Dónde creen que están, en este cartel, los días de la semana que vendremos? ¿Dónde dirá lunes?, ¿y miércoles? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Con qué letra inicia lunes o miércoles? ¿Dónde colocaremos nuestros nombres? ¿Qué dirá acá (dónde dice la palabra nombre)? ¿Cómo supieron eso?</li> <li>- <b>Textualización</b></li> <li>- Colocamos en la mesa tiras de papel donde están escritos los nombres de los estudiantes. Cada letra del nombre deberá estar separada de la otra por líneas punteadas, para ser luego cortadas, tal como se observa.</li> </ul> <table border="1" data-bbox="323 1144 568 1200" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>L</td> <td>u</td> <td>c</td> <td>a</td> <td>s</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escoge la tira de papel donde está escrito su nombre. Primero se ayudan entre ellos. Luego preguntamos ¿Cuál es tu nombre?</li> <li>- ¿Con qué letra inicia? ¿Con qué letra termina? ¿Tu nombre tendrá muchas o pocas letras? ¿Dónde habrá más letras?, ¿en Lucas o en Leandra?, ¿por qué?, ¿cómo sabías eso?, ¿por qué crees que allí dice tu nombre? Seguimos preguntando: ¿En qué se diferencia un nombre del otro? ¿Con qué letra inician todos iguales? ¿Terminan todos igual? ¿Cuáles son más largos y cuáles más cortos? ¿Cuántas letras tienen unos y otros? ¿Cuáles inician igual y terminan distinto? Por ejemplo, en Leandra hay 2 letras a y 1 letra L, además; mientras que el de Lucas inicia con L y termina en s.</li> <li>- Proporcionamos tijeras y solicita que corten las letras por la ranura punteada.</li> <li>- Juegan con las letras de su nombre, que las reordene. Hazle a cada uno nuevamente las preguntas: ¿Con qué letra inicia, ¿cómo termina?, ¿cuántas letras tiene?, ¿cuáles de ellas se repiten?</li> <li>- ¿Qué otras palabras inician con L?</li> <li>- Mezclan en la mesa las letras de todos los nombres del grupo.</li> <li>- Buscan las letras de su nombre y lo reconstruyen.</li> <li>- Preguntamos ¿Qué han escrito? señalan con su dedo</li> <li>- Escuchamos atentamente sus nombres.</li> <li>- Revisión</li> <li>- Si no lo escribe de manera convencional en una tarjeta en blanco, escribe</li> </ul>	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Cómo lo vamos a escribir?	¿A quién está dirigido el escrito?	Escribiremos nuestros nombres.	Para completar el cartel de asistencia.	Asegurando que estén todas las letras de mi nombre.	A todos mis compañeros del aula.	L	u	c	a	s		
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Cómo lo vamos a escribir?	¿A quién está dirigido el escrito?													
Escribiremos nuestros nombres.	Para completar el cartel de asistencia.	Asegurando que estén todas las letras de mi nombre.	A todos mis compañeros del aula.													
L	u	c	a	s												

	<p>su nombre en mayúscula y letra imprenta y colócalo debajo de su escrito.</p> <p><b>L u c a s</b> <b>L u c a s</b> -</p> <p>Luego, pide que lo lea y lo compare con lo que ha escrito.</p> <p>Revisan su escrito y lo mejoran.</p> <p>- Finalmente escriben su nombre en una tira de cartulina para colocarlo en cartel de asistencia.</p>		
<b>Cierre</b>	<p>- Leen sus nombres a sus compañeros, señalándolos en el cartel. Ahí nos daremos cuenta si reconocen su nombre y cómo lo leen.</p> <p>- Preguntamos: ¿Qué hemos hecho hoy? ¿para qué escribimos nuestros nombres? ¿cómo lo hicimos? ¿qué dificultades tuvimos?</p> <p>Con ayuda escribe tu nombre. Y decóralo con bolitas de papel</p>		- 10 min
<b>Reflexión</b>	<p>¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>		

**Competencia:** Se comunica oralmente en su lengua materna

Capacidades:	Inicio	Proceso	logrado
<b>3.1. Adecúa el texto a la situación comunicativa.</b>	El texto no se adecúa a la situación comunicativa.	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el destinatario. Recurre a su experiencia para escribir.	<b>Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario, recurriendo a su experiencia para escribir.</b>
<b>3.3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</b>	No puede escribir su nombre. Solo hace garabatos o una letra.	Escribe algunas letras de su nombre, <b>aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.</b>	- <b>Escribe en nivel alfabético en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones entre las ideas, sobre todo de adición, utilizando algunos conectores. Incorpora vocabulario de uso frecuente.</b>

## Actividad Lúdica N° 06

Vocabulario, comprensión y expresión.



### DESCRIPCIÓN

ESTIMULACIÓN  
DEL LENGUAJE

LENGUAJE DIRIGIDO Y ESPONTANEO

### OBJETIVO

Este juego ayuda a estimular el lenguaje receptivo y el lenguaje expresivo. Por medio de un cuento, el mismo que será dramatizado, de forma que sea activo y trabajado sobre los fonemas s / r / rr.

Ayuda a tener una buena pronunciación, para que el niño tenga la capacidad de la percepción temporal, memoria y estructuración del lenguaje. El cuento permitirá, que se adquiera la pronunciación por medio de la expresión oral, memoria auditiva y movimientos buco-faciales.

RECURSOS			ESTRATEGIA LÚDICA	
1.	Fichas		1.	Coordinación Viso-Motriz
2.			2.	Percepción Temporal
3.			3.	Percepción Rítmica
4.			4.	Relajación
5.			5.	Memoria
7.			6.	Atención
8.			7.	Estructuración del lenguaje
9.			8.	Experimentación

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se le mostrara una ficha al niño y el tutor dirá la palabra del juego, veo veo, como, por ejemplo, frutas, entonces el niño identificara, el nombre de la imagen, motivándolo a que lo pronuncie y recuerde lo aprendido.

## Sesión N° 07 Lectura y movimiento

### 1.- propósito de aprendizaje

Competencia	Desempeño	evidencias	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
<b>Obtiene información del texto escrito.</b> <b>☒ Infiere e interpreta información del texto escrito.</b> <b>☒ Reflexiona evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</b>	Identifica características de personas, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, cuando explora, cuentos, carteles, canciones etc.,	Crea una nueva historia con los personajes del cuento leído y cuéntala en un video.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifica las características de los personajes del cuento.</li> <li>➤ Comenta de que se trata el cuento a partir de una imagen.</li> <li>➤ Menciona cómo se sintió al observar el cuento.</li> </ul>	Elabora un afiche con las acciones que te hace sudar y cómo te sientes cuando sudas	Ficha de seguimiento de cuaderno de campo y lista de cotejo.

### 2. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES	concepto	Valores	Actitudes
DE DERECHOS	Fomenta la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la desigualdad.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de la sociedad

### 3. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Orientaciones para las familias	Materiales
	<p>Niñas y niños, recuerdan que ayer se dibujaron y que han reconocido las partes de su cuerpo y hoy vamos a jugar a mover nuestros cuerpos y poder bailar, para ello vamos a escuchar las diferentes canciones, recuerda que puedes moverte al bailar como tu elijas.</p> <p>Luego de realizar los bailes, la maestra le pregunta ¿Qué sentiste en tu cuerpo al bailar? ¿Qué parte de tu cuerpo moviste al bailar? Dibuja como está tu cuerpo luego de bailar.</p> <p>ahora vamos a leer esta siguiente lectura: Observa las imágenes ¿De qué trata la lectura?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&amp; Cartulina o retazos</li> <li>&amp; hojas secas ramas, pepas, frutos secos, piedras goma</li> <li>Infografía</li> <li>Música</li> <li>Videos</li> </ul>

<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Luego de observar el video cuéntale, que hoy tienes una infografía muy especial llamado ¿por qué sudamos? Muéstrale, la lámina del afiche pregúntale ¿de qué crees que tratara el afiche que observamos?, escuchemos las ideas que expresa nuestro niño o niña, y las registramos comencemos la lectura con el primer párrafo, luego lo invitamos a observar la imagen, hagamos una pregunta, ¿Qué crees que hace la niña? sigamos la lectura dándole entonación y ritmo, también podemos ir mostrando las imágenes que aparecen en él. Así continuamos con la lectura, al culminar la lectura del afiche le podemos realizar algunas preguntas ¿de qué crees que trato el afiche?, ¿Qué nos enseñó el cuento?, ¿Por qué crees que será bueno sudar?, ¿Tú crees que</p>  <p>¿Por qué sudamos? Cuando corres o juegas o hace mucho calor, la temperatura de tu cuerpo aumenta y eso no le gusta a tu cerebro</p> <p>Por eso tu cerebro le dice a tu cuerpo que sude para que el sudor ayude a enfriarse y regrese a la temperatura normal entre 35 a 37 grados Celsius</p> <p>¿Cómo sale el sudor de mi cuerpo? El sudor sale de tu cuerpo por unos huequitos muy muy pequeños llamados "poros"</p> <p>¿De qué está conformado el sudor? El sudor es principalmente agua con pequeñas cantidades de sustancias como sal, otros que tu cuerpo aprovecha cuando sudas</p> <p>Recuerda que, si sudas mucho, es posible que estés perdiendo agua por eso es importante que, luego de jugar o después de un día muy caluroso te hidrates tomando mucha agua</p> <p>todas las personas sudan?</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p>Para finalizar la actividad Observamos el video porque sudamos <a href="https://youtu.be/qNJaaGjoW_k">https://youtu.be/qNJaaGjoW_k</a> conversen en familia y elaboren en una cartulina un afiche con las acciones que hacen que tu cuerpo sude y como te hace sentir. Acompaña tu afiche con dibujos Realizar preguntas que lo lleve a la reflexión y a la valoración del trabajo realizado ¿de qué hablamos hoy?, ¿de dónde viene el sudor?, ¿te has dado cuenta que sudas?, ¿en qué momentos te pasa eso? ¿Cómo se siente tu cuerpo cuando estas sudando?, ¿de qué partes de tu cuerpo viene el sudor?, ¿cómo elaboraste tu afiche?</p>

## Sesión N° 08

- I. Nombre : **Mi mamá y sus roles**
- II. **DATOS INFORMATIVOS**
- 2.1. Fecha :
- 2.2. Valor :
- 2.3. Eje Curricular : **Aprender a ser**

III. **INFORMACIÓN CURRICULAR**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COM.	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acompaña con gestos cuando canta la canción de mamá.</li> </ul>

IV. **DESARROLLO DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)		
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización libre de los sectores</li> <li>- Rutinas</li> <li>- Desarrollo UD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños eligen libremente el sector de su preferencia.</li> <li>- Juegan en el sector elegido.</li> <li>- Dialogan sobre la actividad realizada.</li> <li>- Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SSHH etc.</li> <li>- Se inicia la actividad, cantamos una canción Yo tengo una mamá y pregunto:</li> </ul>	Lectura imágenes	de
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rescate de saberes previos</li> <li>- Nuevo conocimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hace mamá en casa? ¿Qué otras actividades realiza? ¿De quienes su mamá trabaja?</li> <li>- Les daré la nueva información con ayuda de imágenes explicando que MAMÁ, realiza muchas actividades en casa y fuera de ella, siempre está trabajando para que su familia no le falte nada.</li> <li>- Llega al aula la mamá que hemos invitado conversa con los niños sobre las labores que hace en realiza algunas los niños observan o que realiza mamá, reconocen objetos que utiliza para cada actividad.</li> </ul>	Láminas	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construcción de Aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños imitan algunas acciones que realiza mamá delante de ellos, relacionado con lo observado en casa.</li> <li>- Pregunto ¿Qué pasa si no estuviera mamás?</li> <li>- Escuchan y repiten canción a mamá, (lectura de imágenes)</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de lo aprendido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños realizan algunos gestos y movimientos de acuerdo a lo que dice la canción.</li> <li>- Dramatizan las labores de mamá.</li> </ul>	Lectura imágenes	de
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recuento de lo aprendido</li> <li>- Aplicación de lo aprendido en otra situación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consolido el tema con las láminas, destacando las actividades que realiza mamá dentro y fuera del hogar, los niños (as) se comprometen amar y respetar a mamá.</li> <li>- ¿Qué hemos conocido de mamá hoy? ¿Qué hace mamá? ¿Cómo le demostramos nuestro amor a mamá?</li> <li>- Se comprometen ayudar a mamá en las labores que realiza en casa.</li> <li>- Aseo, refrigerio, recreo, aseo.</li> <li>- Pintan imágenes relacionadas a las labores que realiza mamá.</li> <li>- Actividades de salida: canto, rezo, recomendaciones.</li> </ul>	Láminas	
			Hojas, crayolas.	

## Sesión N° 09

I. Nombre : “Organizar información que lee, aprender a compartir

### II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. Fecha :  
 2.2. Valor :  
 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser

### III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C.	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS DE FORMA CRÍTICA	- Obtiene información del texto escrito.	- Expresa con su lenguaje las medidas preventivas ante la influenza

### IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	- Utilización libre de los sectores  Rutinas Desarrollo UD	- Los niños y niñas eligen libremente el sector donde desean jugar, bajo la observación y asesoramiento permanente de la docente. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS HH etc. - Recordaremos lo conversado el día anterior. - Preguntamos a los niños.	Papelógrafo
P R O C E S O	- Rescate de saberes previo - Nuevo conocimiento	- ¿De qué hablamos? ¿Qué tenemos que hacer para no enfermarnos con la influenza? - Dialogar con los niños sobre las medidas preventivas, para evitar enfermarnos con la influenza. - <u>Lectura de un texto sobre las medidas preventivas de la influenza.</u> - Se presenta a los niños imágenes con un texto sobre las medidas preventivas. Luego les pregunto. ¿Qué observan? ¿Qué creen que dice? - Los niños se anticipan a la lectura y expresan lo que creen que dice relacionando con las imágenes (Se escribe lo que los niños dicen) - Luego se lee para los niños, luego estos leen. - Lavarse las manos frecuentemente.	Imágenes con texto
	- Construcción de Aprendizaje	- Cuando se estornuda cubrirse la nariz y boca con papel higiénico y luego de su uso echarlo en el tacho de la basura. - Si no hay papel cubrirse con el antebrazo. - Ventilar los ambientes (abrir ventanas para que entre luz natural) - Confrontar el mensaje del texto con lo que dijeron. - Dialogamos sobre las medidas preventivas.	
	- Aplicación de lo aprendido	- Se plantean interrogantes ¿Qué tenemos que hacer para evitar la influenza? ¿Qué tenemos que hacer si estornudamos? - Responden preguntas relacionadas al texto escuchado. Expresando lo que comprendieron. - Los niños en hojas identifican las medidas preventivas las marcan y las dan a conocer.	Hojas
FINAL	- Recuento de lo aprendido	- Se consolida el tema con sus trabajos y a través de preguntas ¿Qué tenemos que hacer para no enfermarnos? ¿Qué pasa si no tenemos en cuenta estas medidas? - En casa con ayuda buscar imágenes de algunas medidas preventivas y pegarlas en su cuaderno. - Aseo, refrigerio, aseo. - Trabajan la técnica del..... - Participan del juego..... - Actividades de salida.	

## Sesión N° 10

I. **SESIÓN** : “Expresarse oralmente

II. **DATOS INFORMATIVOS**

- 2.1. Fecha :  
 2.2. Valor :  
 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser

III. **INFORMACIÓN CURRICULAR**

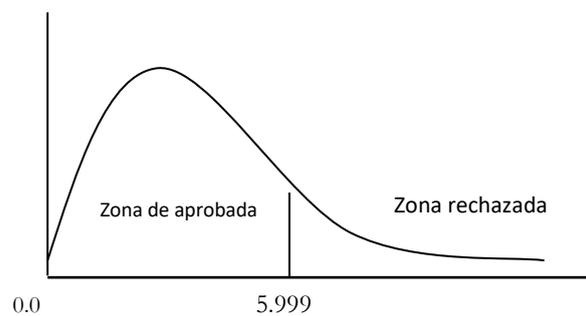
AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C.	<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto oral</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto ora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa como está el ambiente de su comunidad.</li> <li>- Acompaña con gestos cuando expresa algo.</li> </ul>

IV. **DESARROLLO DE LA SESIÓN:**

MOMEN- TOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIA-LES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización libre de los sectores</li> <li>- Rutinas</li> </ul> Desarrollo UD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas eligen el sector donde desean jugar.</li> <li>- Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS HH etc.</li> <li>- Observan la imagen de la tierra feliz, luego les pido que observen la imagen de la tierra triste y les pregunto.</li> </ul>	<b>Lámina</b>
<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rescate de saberes previos</li> <li>- Nuevo conocimiento</li> <li>- Construcción de Aprendizaje</li> <li>- Aplicación de lo aprendido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué ha pasado? ¿Por qué se habrá puesto triste la tierra? ¿Cómo están nuestras calles?</li> <li>- Apoyada en imágenes dialogare sobre las formas de contaminación del ambiente: arrojo de basura, arrojo de aguas sucias, quema de basura. Y como cuidarlos.</li> <li>- Los niños salen a observar las calles de su comunidad, observan la basura acumulada, dan a conocer lo que ven, si las calles están sucias o limpias, les pregunto:</li> <li>- ¿Qué ha pasado? ¿Por qué hay basura? Los niños emiten respuestas, dando a conocer posibles causas.</li> <li>- Volvemos al aula, recuerdan lo observado y les pregunto: ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo cuidamos nuestro medio ambiente?</li> <li>- Observan imágenes referidas a lo que debemos hacer para cuidar el ambiente, dialogamos sobre ellas. Luego</li> <li>- Hacemos un listado de acciones para cuidar el medio ambiente, las leemos.</li> <li>- En hojas de aplicación identifican las acciones que permiten cuidar el ambiente.</li> </ul>	<b>Imágenes</b>  <b>Calles de la comunidad</b>  <b>Hojas</b>
<b>FINAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recuento de lo aprendido</li> <li>- Aplicación de lo aprendido en otra situación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consolido el tema con los trabajos de los niños y responden preguntas:</li> <li>- ¿Qué aprendieron? ¿Qué contamina él ambiente? ¿Qué pasa cuando contaminamos él ambiente? ¿Cómo cuidamos nuestro ambiente?</li> <li>- En casa comentan que la basura se debe llenar en bolsa y no arrojarla a la calle.</li> <li>- Aseo – refrigerio-</li> <li>- Actividades de salida.</li> </ul>	<b>Siluetas</b>

### Prueba de normalidad

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$



Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
dif	,196	30	,005	,861	30	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

# TURNITIN\_NATALY\_2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

EN

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://www.aviationopedia.com">www.aviationopedia.com</a>	Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Liberty University	Trabajo del estudiante	1%
3	<a href="http://warbletoncouncil.org">warbletoncouncil.org</a>	Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Jyväskylä University	Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to The Open College	Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to University of Wales, Lampeter	Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Bridgepoint Education	Trabajo del estudiante	1%
8	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a>	Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://oversea.cnki.net">oversea.cnki.net</a>	Fuente de Internet	<1%