



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**LOS JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN EL ÁREA
DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N°349/MX-P LUCANAMARCA
DEL DISTRITO SANTIAGO DE LUCANAMARCA,
AYACUCHO-2021.**

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

AUTOR

HUAMÁN GARCÍA, LUISA

ORCID: 0000-0001-7989-4980

ASESOR

VELÁSQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID: 0000-0001-7881-4985

AYACUCHO – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTOR

Huamán García, Luisa

ORCID: 0000-0001-7989-4980

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado
de la Escuela Profesional de Educación, Ayacucho – Perú.

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Chimbote, Perú

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

PRESIDENTE

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

MIEMBRO

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ASESOR

4. Dedicatoria y agradecimiento

A mi madre, mi hija y toda mi familia,
que han hecho todo lo posible para
ayudarme en esta parte importante de
mi vida.

Dedico este trabajo a Dios,
quien con su sabiduría infinita
fue una guía importante para
elaborar mi investigación.

Agradecimiento

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, institución que me forma profesionalmente y me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para la consecución de mis objetivos y en la culminación apropiada de esta tesis.

5. Resumen y abstract

La investigación surge con el siguiente planteamiento ¿En qué medida los juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021?, debido a que no logran expresarse de manera correcta, sea con palabras u oración cortas esto quizá se es debido a que tienen miedo a ser criticados o a equivocarse; su vocabulario es pobre, en ese sentido se propuso el objetivo general determinar si los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, se trabajó con una población de 90 niños y una muestra de 30 niños, se utilizó como técnica la observación y el instrumento fue la guía de observación para medir el nivel de aprendizaje en el área de comunicación. Los resultados fueron que antes de aplicar la propuesta experimental el (93%) se encuentra en inicio y solo el (7%) se ha encontrado en proceso, lo que posterior se pudo revertir luego del post test el 100% se ubican en el nivel logrado, lo que significa que los juegos lúdicos ayudan a mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los niños que conformaron el grupo experimental.

Palabras clave: Aprendizaje, comunicación, juegos lúdicos.

Abstract

The research arises with the following approach: To what extent playful games as a strategy improve learning in the area of communication in children of 5 years of the initial educational institution N ° 349 / MX-P Lucanamarca of the Santiago de Lucanamarca district, Ayacucho -2021? Because they cannot express themselves correctly, be it with short words or sentences, this may be because they are afraid of being criticized or making mistakes; their vocabulary is poor, in that sense the general objective was proposed: To determine if playful games improve the learning of 5-year-old children in the area of communication of the initial educational institution N ° 349 / MX-P Lucanamarca of the Santiago district of Lucanamarca, Ayacucho-2021. The methodology used was quantitative, explanatory level and pre-experimental design, the observation guide was used as an instrument to measure the level of learning in the. The results were that before applying the experimental proposal, (93%) is at the beginning and only (7%) has been found in process, which could later be reversed after the post test, 100% are located at the level achieved, which means that playful games help improve learning in the communication area of the children who made up the experimental group.

Keywords: Learning, communication, strategies and playful games.

6. Contenido

1.	Título de la tesis	i
2.	Equipo de trabajo.....	ii
3.	Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4.	Dedicatoria y agradecimiento	iv
5.	Resumen y abstract.....	vi
6.	Contenido	viii
7.	Índice de figuras	x
I.	Introducción	1
II.	Revisión de literatura.....	7
2.1.	Antecedentes	7
2.2.	Bases Teóricas de la Investigación.....	16
2.3	Hipótesis.....	34
III.	Metodología	35
3.1.	Tipo y nivel de investigación	35
3.2.	Diseño de la investigación.....	35
3.3.	Población y muestra.....	36
3.4.	Definición y operacionalización de variables e indicadores	39
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
3.6.	Plan de análisis	42
3.7.	Matriz de consistencia.....	44

3.8.	Principios éticos.....	45
IV.	Resultados.....	47
4.1.	Resultados.....	47
4.2.	Análisis de resultados.....	54
V.	Conclusiones.....	59
5.1.	Conclusiones.....	59
	Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.....	68
	Anexo 02: Evidencia de validación de instrumento.....	69
	Anexo 03: Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.....	75
	Anexo 4. Formatos de consentimiento informado.....	76
	Anexo 5. Base de datos.....	85
	Anexo 6. Sesiones de aprendizaje.....	86

7. Índice de figuras

Figura 1. Determinar si los juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de comunicación.....	47
Figura 2. Nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través del pre test.....	48
Figura 3. Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación.....	49
Figura 4. Evaluar el nivel de mejora aprendizaje en el área de comunicación a través del post test.....	50
Figura 5. Comparar la mejora a través del pre test y post test	51
Figura 6. Prueba de hipótesis	52

Índice de tablas

Tabla 1. Población de educación	36
Tabla 2. Muestra censal	37
Tabla 3. Variable de operacionalización	39
Tabla 4. Matriz	44
Tabla 5. Determinar si los juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de comunicación.....	47
Tabla 5. Nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través del pre test.....	48
Tabla 6. Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación.....	49
Tabla 7. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través del post test.....	50
Tabla 8. Comparar la mejora a través del pre test y post test.....	51
Tabla 10. Prueba de hipótesis	52

I. Introducción

Manifiesta Bruner (1986) que “el problema de la deficiencia que viene asumiendo los aprendizajes en el área de comunicación en los niños se presenta con mucha regularidad en las escuelas públicas, donde los docentes, utilizan diversos modelos didácticos” (p.78). Añadido a esto es necesario aclarar que implementar un plan estratégico en el aprendizaje en comunicación abarca desde la expresión oral, la comprensión y producción de textos, dichos pilares son fundamentales para el aprendizaje de las capacidades comunicativas que se manifiestan.

Por otro lado se ha evidenciado que otra problemática está presente en los niños de cinco años, no tienen la capacidad suficiente para poder expresar correctamente lo que quieren manifestar, y entre las cosas más sencillas que no han logrado expresar suele ser siempre las más comunes como ir al baño, expresión de ideas u opiniones, muchas veces existe ese temor de ser rechazados por la crítica de los demás o el miedo a equivocarse , lamentablemente esto hace que limite su capacidad expresiva y por ende no logra mantener una conversación con otros niños, difícilmente lograr encontrar la palabra adecuada y lo mismo pasa para plantear una pregunta u respuesta.

Según cita Freire y Miranda (2014), en un inicio se pudo identificar la problemática que radica en la forma en que pueden lograr tener un aprendizaje en comunicación y sus diversas causas, es relevante mencionar que; “el aprendizaje centrado en contenidos memorísticos y repetitivos, desconociendo los enfoques por competencias y el inadecuado uso de estrategias en las sesiones de aprendizaje, así como el limitado acompañamiento de los procesos pedagógicos y su práctica educativa y el trabajo aislado e individual de los docentes, teniendo en cuenta que

los niños en educación Inicial aprenden a través del movimiento de su cuerpo, sus sentidos el juego como actividad vital, espontánea y permanente en la vida de los niños” (p.54).

Para Motta & Risueño (2007) “a partir de ello se plantea alternativas en el plan de acción que tiene el propósito de aplicar estrategias lúdicas en el área de comunicación para responder la problemática de los estudiantes en cuanto a las dificultades de expresión oral de los estudiantes” (p.37). En ese sentido se puede considerar una pieza fundamental para incrementar de manera directa y precisa la comunicación y la expresividad de las emociones, necesidades y mutuos intereses teniendo la libertad de poder actuar y desarrollarse en cualquier contexto.

En países como Colombia y Brasil se destacan como países muy sobresalientes en la intervención en el ámbito educativo en específico en el aprendizaje del área de comunicación, donde es reconocida por evidenciar en los niños un desarrollo de lenguaje muy rápido en sus niños. Los mismos que manifiestan las formas en las que puedan comunicarse y aprender en el contexto que se encuentren, esto da lugar a relacionarse de una mejor manera los niños, permitiendo expresarse y poder desarrollar sus ideas sin limitaciones. Para los niños que tienen dificultades de la audición, los estados promueven programas para identificar y reconocer que estamos a tiempo para que nuestros estudiantes puedan recibir un apoyo adecuado y eficaz.

De otro modo, los niños no pueden sacar provecho en sus mejores años de infancia donde más se deben incentivar a desarrollar las habilidades comunicativas, por eso debe quedar claro que cuanto mas antes empiece el niño a comunicarse su aprendizaje será más fructífero.

En el Perú respecto al aprendizaje en el área de comunicación se ubicó en la posición “62 de los 72 países que formaron parte de esta encuesta. Asimismo, en el rendimiento censal de escolares indican que en lectura para los educandos del III EBR han obtenido una estimación de logro de inicio a un 6,3 %; en el nivel en proceso 47,3% y en satisfactorio 46,4 %” (MINEDU, 2016, p.24).

Al analizar las estadísticas internacionales, permite analizar que en el Perú ocupa los últimos lugares respecto al aprendizaje comunicativo, en ese sentido el Estado se ha redoblado sus esfuerzos para que se pueda mejorar el aprendizaje del área de comunicación con el fin de poder brindar un mejor soporte para poder tener un crecimiento en los aspectos y formas de comunicarse, en aspecto es necesario precisar que muchos países en Europa vienen siendo los primeros promotores y preocupados que se desarrolle las mejoras y se puedan evidenciar resultados muy alentadores en el cual se ha evidenciado que logran mejorar las potencialidades y habilidades que cuentan los niños cuando nacen.

En consecuencia, es necesario incluir enfáticamente la mejora que se debe tener en el aprendizaje comunicativo de los niños los docentes cargan una responsabilidad muy grande. Ya que conlleva llevar a los niños de preescolar y brindar la base para los futuros aprendizajes que vayan a desarrollar a lo largo de su vida y es ahí donde los juegos lúdicos se conciben de manera natural la incorporación de las actividades lúdicas permiten aprender y poder relacionarse los niños.

En la actualidad los docentes y en líneas generales a todos aquellos que realizan la labor de educar a los niños del nivel inicial, por ese motivo los docentes tienen que tener los conocimientos y capacidades necesarias para que a partir de ahí

poder impartir las estrategias comunicativas necesarias para por analizar y debatir los fenómenos, los juegos lúdicos juegan un papel muy importante en la cual conlleva dirigir por medio de los juegos diálogos comunicativos entre los niños y niñas.

Tan así es la relevancia de los docentes que constantemente tienen que ir evolucionando las estrategias para poder estar a la demanda de los niños que necesitan estrategias claves que permita lograr aprendizajes muy significativos, por eso la escuela se considera un lugar que debe generar placer y una satisfacción de poder adquirir nuevos conocimientos.

En ese contexto, el aprendizaje que se realiza en el área de comunicación abarca la interacción que puede tener cada uno de los niños en un medio social, lo cual interviene el desarrollo de las expresiones, por eso es ahí donde los juegos lúdicos generan diálogos entre ellos y promueve una comunicación ya sea entre amigos o los padres, esto ayuda enormemente en poder que por estas actividades de entretenimiento se logre grandes esfuerzos para mejorar la comunicación de todos nuestros niños. Por tal motivo surge el enunciado del problema ¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021?.

Para dar solución a la pregunta planteada, se formuló el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

Del mismo modo los objetivos específicos fueron: Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. Comparar la mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test y un post test de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

En tal sentido esta investigación se justificó desde la perspectiva teórica, la cual se vio la necesidad de poder implementar los juegos lúdicos que parte como una estrategia importante en el salón de clases de niños y niñas que cuentan con la edad preescolar, en ese sentido fue beneficioso el aprendizaje, en el cual se evidencia mas libertad para gozar y aprender de manera divertida con los juegos lúdicos, desde la perspectiva de vista práctica; todos los resultados que se aplicaron a los niños del nivel inicial que evidenciado que los juegos lúdicos lograron mejorar el aprendizaje en comunicación y finalmente desde la perspectiva metodológica se pudo lograr grandes resultados favorables desde el momento en el que se aplicó el sistema educativo en los niños.

Por consiguiente, esta investigación permitió realizar una contribución significativa con los datos acerca del aprendizaje que se realiza en el área de comunicación, para que en la posterioridad se puedan contrastar con diversos estudios con similitud, del mismo modo se deja un precedente para otras investigaciones que pueden utilizar distintas metodologías que tengan algún tipo de compatibilidad de este modo realizar comparaciones en periodos cortos y temporales respecto a las variables estudiadas.

En esa línea, esta investigación se trabajó con una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y un diseño pre experimental, del mismo modo se trabajó con una muestra de 30 niños de cinco años de edad, por ende, se utilizó como un instrumento la guía de observación que sirvió para medir el nivel de aprendizaje del área de comunicación. Posteriormente todos estos datos fueron validados mediante la Prueba T- Student, utilizando el nivel de significancia experimental.

En relación a los resultados, se observó que, durante el pre test el 93% se encontraba en inicio y el 7% en proceso. Sin embargo, después de aplicar las 12 sesiones de aprendizaje donde se utilizaron los juegos lúdicos al aplicar el post test el 100% de los niños ha alcanzado el nivel logrado.

De esta manera se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años, permitiendo que los niños puedan interactuar entre ellos mediante los juegos y mejorar sus capacidades comunicativas.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

Torres (2018), en su investigación titulada “Efecto de los juegos lúdicos en el aprendizaje comunicativo del alumnado de 5 años”, presentado para optar el grado de Bachiller, tuvo como objetivo realizar un análisis de las posibilidades que puede tener un programa de intervención basado en el juego y utilización de juguetes como mediadores lúdicos sobre la adquisición de hábitos, actitudes y valores individuales y sociales en alumnos y alumnas de 5 años. La metodología fue de tipo experimental, la metodología integra técnicas cuantitativas. La unidad de análisis estuvo conformada por una población de 52 niños y la muestra fue de 25 niños. Para la realización de la investigación se utilizó como instrumentos: cuestionarios para padres, madres y alumnos, el diario del profesor para verificar sus descripciones e interpretaciones y como técnicas de investigación grupos de discusión. Los resultados permiten evidenciar que en el pre test el 95% se encuentra en inicio respecto al aprendizaje en el área comunicativa mientras que luego del post test y la aplicación de los juegos el 98% se encuentra en nivel de logro. La conclusión fundamental a la que llega es que es necesario tener un programa de intervención basado en el juego y utilización de juegos y juguetes como mediadores lúdicos sobre la adquisición de hábitos, actitudes y valores individuales y sociales en alumnos y alumnas de 5 años.

Arrieta, Beleño y Villa (2018) en su tesis “Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en niños y niñas de 5 años”,

desarrollada para obtener el título profesional en Educación. El objetivo general de esta investigación fue: Desarrollar estrategias pedagógicas basada en cuentos, fabulas, mitos leyendas e historias bíblicas, encaminada a fomentar valores en los estudiantes del grado 1° de la Institución Educativa Docente de Turbaco. La metodología que se empleó fue: el tipo de investigación fue cualitativo. La población estuvo conformada por 72 estudiantes y la muestra fue de 36. La técnica para el recojo de información fue la encuesta y el instrumento la entrevista. Los resultados fueron que luego de aplicar los juego, cuentos, mitos y leyendas se evidencio que en el pre test el 90% se encuentra en el nivel de inicio evidenciando una baja comprensión mientras que en el post test se evidencio una notable mejoría ya que el 97% alcanzo en nivel de logro. La conclusión fue: Este proyecto es de gran valor porque tanto estudiantes, padres de familia, docente reconocerán la necesidad de fortalecer algunos valores que se han perdido, para convivir en una armonía. Fomentando dichos valores habrá un ambiente exitoso para el buen desarrollo del aprendizaje y la sana convivencia entre los educandos.

Salmerón (2019) en su investigación titulada “Desarrollo de los juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E.I Jesús divino”, desarrollado para optar el grado de Bachiller en Educación. Esta investigación tuvo como objetivo general: Describir los valores que se transmiten, hoy en día, a través de los cuentos clásicos infantiles. La metodología empleada fue: Cualitativa de corte interpretativo. La población estuvo conformada por 482 cuentos y la muestra fue de 33 cuentos. Los resultados fueron que el 70% demuestra mejores valores a través de los talleres

de juegos clásicos infantiles. La conclusión fue la siguiente: Los valores que se nos transmiten a través de los juegos lúdicos no aparecen como algo inerte o independiente, cobran vida a través de las voces que la componen, en la voz del narrador, en la de los propios personajes que, juntos, en interacción los llenan de contenido, dándole dinamismo al relato, provocando los conflictos y los sucesos que desencadenan y desarrollan la trama y finalmente la concluyen.

Cepeda y Díaz (2019) con su tesis que llevó por título “Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la comunicación con estudiantes del cuarto grados dos de educación básica inicial, Institución Educativa Ciudad de Ipiales”, presentado para optar el grado de Bachiller en Educación. El objetivo de esta investigación fue: Implementar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para que niños y niñas de educación básica inicial de la Institución Educativa de Ipiales, mejoren la producción de textos narrativos. La metodología empleada: el tipo de investigación fue cualitativa y de diseño investigación – acción. Para la recolección de datos se utilizó la observación y la encuesta con los instrumentos cuestionario y entrevista. Los resultados que se pueden evidenciar es que antes de implementar los juegos lúdicos el 85% se encontraba en proceso mientras que luego de aplicar el 92% se encontró en nivel de logro. La conclusión a la que se arribó fue: Los juegos lúdicos ha permitido desarrollar competencias básicas de escritura generando en los educandos espacios para la reflexión y creación, además facilitando la aplicación de este estudio en otros contextos.

2.1.2. Nacional.

Verjano (2018) en su investigación titulada “Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de Mora 2018”, presentada para optar el título profesional en Educación, tiene como objetivo Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los niños 5 años de la Institución Educativa Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de mora 2018. La metodología tiene el diseño de grupo pre -experimental y se aplicó un pre test a los 20 estudiantes de 5 años. El logro del aprendizaje en el área de comunicación de los de la muestra, evaluados a través de un pre test, fue que el 0 % de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio; es decir C, un 70% obtuvo B; es decir se encuentran en proceso y sólo el 30 % obtuvieron A. Los resultados finales de la investigación demostraron que el 47% estaba en el nivel C, lo que indica que la mayoría de educandos se encontraba en nivel de inicio de sus juegos lúdicos en la primera sesión ejecutada; no obstante, el 53% tuvo lugar en el nivel A en la sexta sesión, lo que significa que los niños mejoraron hacia el nivel del logro esperado y, en la décima segunda sesión, el 53% se ubicó en el nivel AD, lo cual evidencia que la mayoría de educandos se superó hasta el nivel de logro destacado. Se concluyó que la aplicación de del programa de juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de comunicación, de los niños de 5 años en la Institución Educativa Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de Mora 2018.

Navarro (2017) en su investigación titulada “Aplicación de juegos lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje de comunicación de los

estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Absalón Vásquez Villanueva” del caserío la shita – jesús – 2017, presentada para optar el grado de Bachiller en Educación, La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicas en el mejoramiento del aprendizaje en el área de Comunicación de los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa “Absalón Vásquez Villanueva” del Caserío de La Shita - Jesús, en el año 2014. La investigación es de tipo explicativa, con diseño pre experimental, la muestra estuvo constituida por 15 estudiantes, a quienes se le aplicó un pretest y postest para verificar su aprendizaje y rendimiento académico en las dimensiones de razonamiento y resolución de problemas. Los resultados muestran que la mayoría de estudiantes evaluados en el pretest obtuvieron un promedio de 6,73 puntos que los ubicó en un nivel en inicio, mientras que en el postest luego de participar del programa de juegos lúdicas, alcanzaron un promedio de 14,67 puntos ubicándolos en el nivel logrado en su aprendizaje comunicación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico prueba de T de Student en la cual se pudo apreciar el valor de $P = 0,000 < 0,05$, es decir, se concluye que existe una diferencia significativa entre los promedios antes y después de la aplicación del del programa de estrategias lúdicas, con lo cual se evidencia que la hipótesis ha sido confirmada, pues, el programa de juegos lúdicas es un recurso didáctico eficaz ya que mejora significativamente el aprendizaje de razonamiento y resolución de problemas de los estudiantes del primer grado de secundaria.

Noriega (2017) en su investigación titulada “Aplicación de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de la matemática en niños de 4 años, Florencia de Mora-Trujillo 2017”, presentada para optar el grado de Bachiller en Educación, tuvo como objetivo Demostrar la eficacia de la aplicación de los juegos educativos para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de cuatro años de la institución educativa N °251 Florencia de Mora, 2017. La metodología fue que propusieron el diseño Pre Experimental Estuvo conformada por los treientos cinco (305) la técnica que buscó describir, recopilar y registrar aspectos relevantes de las interacciones de los estudiantes en las distintas situaciones lúdicas vivenciadas, de este modo recogimos datos reales y significativos para el desarrollo de la investigación, y como instrumento de evaluación para la recolección de datos se empleó la Guía de observación compuesta por veinte indicadores según las cuatro dimensiones matemáticas a evaluar. Los resultados fueron En esta dimensión observamos que antes de la aplicación del programa de juegos educativos, el 84.0 % se posiciono en el nivel de inicio en el 12.0% lo hizo en el nivel de proceso y el 4.0% alcanzó el nivel de logro previsto. Las conclusiones: Queda demostrada la eficacia de la aplicación de los juegos educativos para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de cuatro años de la institución educativa N° 251 de Florencia de Mora, 2017 al registrarse una diferencia de medias de 31.1 puntos o un rendimiento porcentual de 51.8% a favor del post test.

Barrios (2017) en su investigación titulada: “Aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa

N° 2179 alto Chamana – Huamachuco 2017”, presentado para optar el grado de Bachiller en Educación. Tuvo como objetivo general demostrar la influencia del programa Juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje. La metodología fue de tipo cuantitativo con diseño pre experimental, se realizó con el propósito demostrar la aplicación de, Juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el área de Personal Social en los niños y niñas de la I.E N° 2179 alto Chamana – Huamachuco 2015. Por ello al comparar el plan de investigación a manera de pre test y Pos- Test, los resultados que obtuvieron son que el 80% tiene como logro destacado AD, el 20 % tiene como logro previsto A; esto da a entender que los estudiantes lograron desarrollar los capacidades propuestas; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen como logro C, es decir, en inicio, llegando a la conclusión que la implementación de un programa de juegos lúdicos es un beneficio en el aprendizaje significativo en los estudiantes de primer grado de primaria.

Campos y Quispe (2019) en su investigación titulado: “El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa” se realizó con el objetivo de determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años, para ello se tuvo como variable dependiente la expresión oral y como variable independiente el juego de roles, el tipo de investigación que se empleo fue de tipo experimental con diseño pre-experimental puesto que se trabajó con un solo grupo con una muestra de 22 niño(a)s. Para la recolección de datos se utilizó como instrumento de evaluación la ficha de observación pre test y post

test para medir el aprendizaje de los niño(a)s en los aspectos: lingüístico, lenguaje no verbal y sociolingüístico, para probar la hipótesis se empleó la prueba de Wilcoxon. Sabiendo que los niños y niñas de 5 años tienen dificultades para expresarse con claridad, fluidez. Los resultados del pre test indican que la mayoría de niño(a)s se encontraban en la escala de inicio con 84,09% y en proceso con 15,90% y estos resultados evidencian claramente que los niños presentan dificultades en la expresión oral y posteriormente en el post test luego de la aplicación de los talleres se evidencia que la mayoría de niños se encuentran en la escala de logro con el 77,27% y en la escala logro destacado el 12,05%, se demuestra que hubo una mejora sustancial. Finalmente se concluyó que el juego de roles sí influye positivamente para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno.

Dionicio (2017) en su investigación “Aplicación de los juegos lúdicos didácticos en la mejora del aprendizaje de números y relaciones, de los niños de 5 años en la institución educativa N° 1548 del AA.HH. San Francisco de Asís del distrito de Chimbote, año 2017”, presentado para obtener el Título Profesional en Educación. La presente investigación ha tenido como objetivo conocer y determinar que la aplicación de los juegos lúdicos didácticos mejora el aprendizaje de números y relaciones de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1548, del Asentamiento Humano San Francisco de Asís, del Distrito de Chimbote, durante el año 2015. La metodología es de tipo explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo

social reducido cómo es el aula de 5 años de edad en el área de Lógico matemática. Se comparó los resultados de la pre test y la post test donde se observa que los estudiantes han mejorado en el aprendizaje del área de matemática, ya que en un inicio el 75% de estudiantes estuvieron en un nivel inicio; el 25% estudiantes estuvieron en el nivel de proceso y el 00% ningún estudiante se encontraba con logro previsto ni destacado. En el pos test: el 00% ningún estudiante se ubica en el nivel de inicio ni en proceso; el 70% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto; el 30% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado. Se concluyó que usando los juegos didácticos que son por naturaleza muy dinámicos y que mejoraron la recepción y el aprendizaje de las nociones de números y relacionarlos usando material concreto.

2.1.3. Regional o local.

Mallqui y Ochoa (2017) en su investigación titulada “Aplicación de juegos lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2017”, presentado para obtener el grado de Bachiller en Educación, cuyo objetivo principal fue comprobar la influencia de los juegos lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016. La investigación fue de tipo experimental y de diseño pre experimental teniendo como población a 34 niños y niñas de 5 años, muestra de 18 niños y 16 niñas de 5 años. Las técnicas empleadas fueron la observación y el experimento; como instrumentos de recojo de datos la ficha de observación

(pre test y pos test) y el material experimental. Se empleó el estadígrafo Wilcoxon. Los resultados fueron que el post-test muestra que 100% de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016 han obtenido el logro previsto, mientras que en los resultados del pre-test se mostró que un 92% se encontraban en un logro en proceso y 8% en inicio. Se concluye que los juegos lúdicos deben tenerse en cuenta como estrategia ya que son muy importantes y beneficiosas para los niños y niñas de 5 años del nivel inicial porque permitió el mayor desarrollo de diversas áreas evolutivas en especial el área motriz fina y pudimos comprobar con los resultados obtenidos en la prueba de post test.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Juegos lúdicos

2.2.1.1. Definición

Para Badillo (2014) se refiere al juego “como participación voluntaria, que es una actividad donde la participación de los niños es social, y al mismo tiempo reproduce y forma la motricidad en los niños a través de actividades completamente activas” (p.17). En ese sentido podemos añadir que el juego es una de las actividades básicas de la niñez la cual se desarrolla un contexto importante en la primera infancia en niños ya que permite desarrollar sus capacidades comunicativas jugando.

Se trata de estrategias para crear espacios felices entre sujetos para otorgar facilidades en las que puedan enseñar, del mismo modo que los docentes deben proyectar felicidad, comprensión y confianza a nuestros estudiantes para que participen sin miedo, ni hablar de sus propias acciones, en

esta forma en que este enfoque nos permite lograr o llevarnos a un resultado exitoso.

Manifiesta García (2009), citado por Huizinga, nos dice que “el juego formal es una actividad free-to-play. Se desarrolla de acuerdo con las reglas hechas en un tiempo y espacio particular, creando así asociaciones que a veces están envueltas en misterio o disfrazadas para distinguirlas del mundo ordinario” (p.63).

Elkonin (1980) manifiesta que “la importancia de las reglas en el juego es fundamental porque conducen a la diversión y permiten continuar sin frustración” (p.89). Jugar es un desafío, y para lograrlo es necesario practicar una serie de habilidades y destrezas para tener el placer absoluto de jugar en una variedad de situaciones.

2.2.1.2. Clasificación de los juegos lúdicos

A todo esto, Álvarez (1993), considera que se debe clasificar de la siguiente manera:

a) Juegos basados en las destrezas

Este juego, se distinguió en la práctica de actividades trepidantes, en las que se realizan actividades encaminadas a desarrollar la coordinación de los procesos psicomotores. En este movimiento, los bebés se esfuerzan por desarrollar habilidades entre las actividades sensoriales y motoras, y trabajan hacia el desarrollo de destrezas, habilidades y ejercicios sugeridos para ser beneficiosos. Al desarrollar actividades a través del juego, anime a las personas

más cercanas a usted a sentirse más seguras y confiadas al seguir ejercitándose a través de la diversión.

b) Juego de estrategias

Para Álvarez (1993), “desarrollar juegos como estrategia didáctica permite a los estudiantes adquirir conocimientos a través de procesos clave como la experimentación, el descubrimiento, la indagación y la investigación, que conducen a su propio aprendizaje” (p.46). Esto abre varias oportunidades en las que se pueda recrear u desarrollar juegos educativos. Al igual que con cualquier estrategia educativa, los juego educativo implica necesariamente considerar ciertas cuestiones clave, tales como, el punto de partida del enfoque del juego es el objetivo que se pretende lograr (conocimientos, habilidades y problemas de los participantes). y obstáculos a resolver). o conflicto, estructurado a partir de los conocimientos y habilidades personales y sociales del grupo en el que se va a trabajar.

c) Juegos libres

En ese sentido Álvarez (1993), “se refiere a los juegos espontáneos, ajenos al plan o programa en desarrollo, definidos por la no manipulación, y a la vez, considerados como principio básico del funcionamiento del juego, por ser espontáneos” (p.49) , tiene la característica de ser instantáneo e instantáneo, así que pongamos un ejemplo: jugar con la pelota, juegos en computadora, juegos con la rayuela son dinámicas especiales o espontáneas, se desarrollan, se encuentran y se ejercitan, ven el fin de la socialización y la integración.

2.2.1.3. Teoría de los juegos lúdicos

a) Principios teóricos de Piaget

Piaget (1990) manifiesta “que el juego lúdico y los juguetes son considerados como materiales útiles para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño incluyendo mecanismos lúdicos” (p.129). Lo cual deja abierto a las posibilidades inmediatas al camino que Piaget quería manifestar acerca de la elaboración estructurada del juego, a partir de estos estudios sobre las dinámicas en las funciones mentales que tienen los niños.

Cuando el bebé empieza a chuparse el dedo o a coger objetos a partir del segundo mes, hacia los cuatro o cinco meses, cuando los sacuden o aprenden a tirarlos, se activan ambos tipos de mecanismos. Adaptarse, ajustarse al movimiento y percepción de las cosas, y asimilarse con la comprensión de sus propias acciones. La realidad entonces se asimila a su esquema sensorial original en términos de dos fases las cuales se refuerzan mutuamente.

- Asimilación funcional o reproductora: Refuerza repetir activamente de movimientos específicos.
- Asimilación psicológica de la percepción o concepto de un objeto, basada en la asimilación del objeto al comportamiento real o posible. Todo objeto es asimilado a "algo"... chupando, mordiendo, sacudiendo... etc.

Cabe destacar que esta asimilación "primitiva" se centra en un tema particular y no es objetiva, "anticientífica" e intrínsecamente egocéntrica. Cuando un niño repite sus acciones a través de la "asimilación reproductiva", todo se asimila a través de las acciones, y en ese preciso momento se convierten en programas.

b) Principios teóricos del juego y la clasificación según Piaget

Los juegos lúdicos infantiles son sencillos y muy prácticos donde los niños pueden asimilarlo con facilidad y adaptarse y participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora". Luego de haber podido aprender a realizar distintas cosas actividades como correr, agitarse arrojar objetos y balancear el cuerpo solo porque a los niños le generan un placer y la felicidad con la que genera sus acciones. Por otro lado, repetir estas conductas son esfuerzos de asimilación que brinda un placer de realizar el juego lúdico.

Por otro lado, Vygotsky (1989) “el juego realmente como un recurso genuino para la estructuración de la enseñanza y el aprendizaje, de tal modo que en su desarrollo sistematicen las actividades en función de los objetivos educativos, conservando al mismo tiempo el sentido lúdico” (p.158).

2.2.1.4. Importancia de los juegos lúdicos en la educación escolar

García (2009), “el aprendizaje siempre ha sido y será un reto para los profesionales en generar en cada discente, tal es así que mediante el juego se motiva al niño para trabajar en el aula, profesionales de la salud mental” (p.87). Por otro lado, el juego en los niños sirve para integrar o entablar lazos de amistad, así mismo considera para generar la motivación y predisposición para el aprendizaje, si bien hacer cierto que el juego en los niños desarrolla sus habilidades motrices, intelectuales y a la vez genera una base para la disciplina y el respeto a las normas. Así mismo, los niños consideran una estrategia muy importante el juego, por ser una dinámica en donde incorpora ciertos elementos de consideración como la voluntad, el entusiasmo y el liderazgo, hay momentos en que los pequeños infantiles demuestra su liderazgo ante los demás, por tal razón que van descubriendo sus cualidades a lo largo de la vida.

Gonzales (2015) de esta manera, “la necesidad que tienen los niños de poder jugar es importante y muy beneficiosa, no se trata solo de que los adultos vean el lado negativo sino de dar lugar a actividades que permitan sacarle provecho al aprendizaje” (p.56). Que el niño puede ir adquiriendo, de tal manera que para otras personas considera al juego como una actividad en la cual se pierde el tiempo y que no tendría ninguna función significativa en el niño y que por lo cual se sentiría obligado a realizar actividades que no serían propia de la edad, muchas veces los juegos lúdicos se ven menospreciados por no saber y darle el uso adecuado.

2.2.1.5. Los juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de comunicación

Con la contribución de Clemente (1994) considera que “el entusiasmo placer e interacción grupal desarrolladas durante la tarea de lograr el objetivo del juego, agrega valor a los juegos como actividad de aprendizaje, de esta manera ese establece la comunicación” (p.89). En ese sentido los juegos lúdicos serán más efectivos solo si se adquieren distintas destrezas que son fundamentales para el reforzamiento de conceptos básicos.

Flores (2004), cuando “los juegos lúdicos tienen como finalidad estimular el interés en el área de comunicación, el estímulo, la actividad participativa en niños y niñas, y despertar la voluntad de seguir aprendiendo y descubriendo y ayuda a sentirse bien consigo mismo” (p.78). Los niños comienzan a jugar y eventualmente desarrollan un interés en la ciencia, lo que hace que el desarrollo de la comunicación sea más agradable. Los juegos lúdicos de lenguaje permiten a los niños desarrollar la inteligencia, ayudan a desarrollar la imaginación y organizan ideas para la comunicación.

Barrera y Franca (2004) manifiesta que “la imaginación se considera de vital importancia que el conocimiento, ya que muchas veces este puede verse limitado, en cambio a diferencia de la imaginación que es integral” (p.23). Los juegos lúdicos de lenguaje son efectivos y afectan directamente para que se desarrolle la comunicación, ya que los pequeños niños desarrollan habilidades de comunicación mientras se divierten y también superan las diferencias en la comunicación de voz. Asimismo, la redundancia en el uso de las palabras les impide comprender porque la voz no es fluida, clara y clara.

2.2.1.6. Dimensiones de los juegos lúdicos

a) El círculo saltante

En medio del círculo, el participante cruza la cuerda con las piernas juntas. Manifiesta que, si el jugador de ese quipo se equivoca y comete un error, los del siguiente equipo se les otorgaría un punto, finalmente el que anote más puntos es el ganador.

Mattos y Neira (2007), hace una apreciación concreta que “el movimiento es más que un simple desplazamiento del cuerpo en el espacio, se constituye de un lenguaje que permite a los niños actuar sobre el medio físico y el ambiente humano, movilizándolos por medio de su tenor expresivo” (p.62). En ese sentido una perspectiva en la cual se ve evidenciada toda la etapa de la educación inicial, la cual todo aprendizaje que se realice se basa netamente en el aspecto corporal, los movimientos que pueda realizar a través del juego pueden precisar tener un mayor espacio y tiempo para realizar

distintas actividades pedagógicas y en ellas incluir el contenido de la curricular a desarrollar.

b) Dado de preguntas

Si está buscando un juego lúdico que se acerque más a su estrategia de comprensión de textos, entonces los dados de preguntas son la mejor opción ya que puedes crear tu propio cubo con las preguntas que quieres que responda tu hijo. También puede hacer preguntas en línea para obtener pistas y jugar a los dados con preguntas simples como estas

Los humanos no solo nos expresamos verbalmente, nuestros cuerpos también nos ayudan a comunicarnos. Todo, utilizando los gestos faciales hasta el mover las manos, afecta la comunicación. La pantomima nos permite entretenernos y utilizar el humor a la hora de comunicarnos con nuestro cuerpo.

Se tiene el conocimiento que el juego lúdico ha formado parte del día a día a lo largo de los acontecimientos que se han manifestado en los niños, empezando las grandes contribuciones de desarrollo que ha traído a los seres humanos desde que iniciaron su vida en sus inicios y que, con el tiempo esta estrategia ha venido evolucionando y tomando forma tales como cuando el niño puede manipular y le gusta interactuar con el entorno en el que se encuentra. “Además, los juegos son herramientas muy importantes para ofrecer al sujeto desde una edad temprana y especialmente en la educación infantil” (Brougère, 2020, p.36).

En contexto es necesario comprender que el juego lúdico aporta mucho al aprendizaje en comunicación, porque a la vez que fomenta circunstancias divertidas, también enseña distintas posibilidades de comunicarse en distintas

circunstancias además de proporcionar un desarrollo continuo en muchos aspectos.

c) Collage y cubo mágico

En este juego podrás enseñar a tu hijo otros tipos de comprensión y producción de textos. Recomendamos utilizar diferentes periódicos, revistas y folletos para ello. Puede seleccionar mensajes específicos o dejar que su hijo los lea. Luego, debe recortar títulos, palabras o frases completas y mezclarlas, por ejemplo, para obtener frases interesantes. De igual forma, puedes crear tus propias publicaciones, adjuntando noticias, reportajes y comunicados.

Alma, (2008) consideran “el termino recreativa 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” (p.14).

2.2.2. El aprendizaje en el área de comunicación

2.2.2.1. Definición.

Vygotsky (1988), “el aprendizaje en el área de comunicación es la manera de interactuar entre nuestro entorno, los niños aprenden absorbiendo información a través de las interacciones diarias y de las experiencias que tienen” (p.50), es necesario complementar a esto que no solo nosotros como adultos podemos fomentar al desarrollo de las actividades comunicativas con los niños, sino también los padres, familiares, vecinos.

El proceso de aprender es una fase que se vienen adquiriendo nuevas capacidades y habilidades que dan pase a nuevas experiencias y destrezas que

conducen a valores y resultados que se pueden estudiar, para este proceso podemos analizarlo desde diferentes puntos de vista, por lo cual en cuanto al aprendizaje existen varias teorías.

Añade Hernández (1990) por ese motivo “el aprendizaje parte con una función mental importante dentro del niño cuando recibe los primeros años de vida” (p.115). Esto está directamente relacionado con la educación y el desarrollo integral que puede tener a futuro, por eso es necesario ir trabajando con los niños e ir motivando a su desarrollo comunicativo.

2.2.2.2. La comunicación oral en la lengua materna

A medida que interactúan con grupos más grandes de niños, expanden su lenguaje, se comunican entre ellos, aprenden reglas y aprenden a escuchar y comprender instrucciones. Visualice el crecimiento de su hijo en las diferentes actividades que realiza, por ejemplo, si se conecta con las personas cuando le hacen solicitudes. Es importante que la comunicación de un niño no tenga restricciones y que se le dé el espacio para comunicar sus pensamientos, sentimientos o creencias sin restringir la comunicación, lo que puede hacer que se sienta inhibido o temido. Lo mejor es organizar un momento para empujarlos a hablar en grupos para que puedan hablar de manera más metódica, levantar una mano y participar, escuchar en sin interrumpir o esperar su oportunidad de participar.

Para Bygates (1991) “mejorar esta habilidad, los niños combinan información oral, infieren e interpretan información oral y adaptan, organizan y componen textos orales consistentemente” (9.78). Utilizando fuentes orales, verbales y no verbales, y una presentación verbal consistente. Calle. Interactuar

tácticamente con una variedad de interlocutores y meditar de manera reflexiva la forma, el contexto y el contenido que se ha hablado.

2.2.2.3. Lectura de varios manuscritos en lengua materna

Comienza la etapa principal en la que tiene el niño al nacer y cuando se familiariza con la historia o el poema de su primer hijo, descubre su primera lectura al mirar las imágenes que se muestran, hasta que un adulto lee la historia y comienza. Una vez memorizada, pueden leer la historia sin tener que seguir los procedimientos de lectura tradicionales. Desarrollo de habilidades Al leer diferentes textos con el lenguaje materno, los niños combinan principalmente algunas habilidades: recopilar información de archivos escritos, inferir e interpretar informaciones de archivos escritos, meditar y evaluar el contexto en el que se realiza dicho contenido de lo que se ha escrito.

2.2.2.4. Elabora diferentes escritos en su misma lengua

Desarrollan esta habilidad a medida que comienzan a preguntarse cómo se escriben las palabras que les interesan. Para desarrollar la capacidad de escribir diferentes archivos que se lee en lenguaje materno, algunos niños combinan las competencias: adaptar los textos al contexto de comunicación, organizar y desarrollar ideas de manera coherente y coherente, Reflexionar y evaluar el texto escrito en términos de forma, contenido y contexto.

2.2.2.5. Produce trabajos estéticos con su propio lenguaje

Como niños, las personas pueden usar sus sentidos para que los niños puedan recrear algunas cosas que se puedan imaginar dentro de su entorno y puedan recrear nuevas figuras para expresarse, como bailar, cantar, dibujar y modelar. Para avanzar en la competencia Proyecto Creativo de Artes del

Lenguaje, los niños combinan las siguientes habilidades: aprender y experimentar el lenguaje artístico, aplicar procesos creativos y socializar procesos y proyectos míos.

2.2.2.6. Habilidades de aprendizaje en el área de comunicación en niños

Aquellas conductas en las cuales las personas puedan involucrarse con nuevas formas de asimilar conocimientos desde que son niños:

Imitación: Esta es la capacidad de un individuo para reproducir el comportamiento de forma genérica con el modelado adecuado.

Atención: Permite a una persona adquirir cualquier comportamiento que haya aprendido y absorber estímulos del entorno.

Control: Definido como el comportamiento que ocurre al escuchar y comprender órdenes verbales específicas.

2.2.2.7. Importancia del aprendizaje en el área de comunicación

Gutiérrez (2003), una persona puede ser considerada un aprendiz continuo en comunicación, considerando que incluso las actividades intelectualmente menos exigentes que realiza requieren entrenamiento o entrenamiento sin que deba adquirirlas o desarrollarlas. Cabe señalar que este tipo básico de aprendizaje casi siempre lo hace inconscientemente el proveedor. Antes de eso, el aprendizaje por la inteligencia humana requería del sujeto, estudiante o científico.

Se puede interpretar que, si una persona no se siente con la capacidad de poder aprender, y no se siente con la capacidad de poder asumir entonces el niño puede presentar mayores dificultades. “Una vez que un individuo ha tenido las condiciones suficientes para desarrollar el trabajo mental, ya no existe un

límite para su capacidad de aprendizaje. Además, puede reclamar derechos sobre productos culturales y educativos”. (Lezama, 2011, p.76)

2.2.2.8. Teoría del aprendizaje en el área de comunicación

Gómez (2018) dice “El mayor reto de las ciencias del aprendizaje en el área de comunicación ha sido el de dar una explicación acerca de los complejos procesos que han permitido a los niños durante sus primeros años, conseguir dominar un código complejo que es la comunicación” (p. 42). En consecuencia, se expone algunas de las teorías que manifiestan que ha impactado más en los últimos años:

Teoría conductista

Para Skinner (1948) “el lenguaje en los niños es adquirido por procesos de adaptaciones a estímulos externos de corrección y de repetición del adulto al momento de la comunicación” (p.19).

Esto evidencia “que existe un proceso de imitación del niño al adulto, progresivamente asocia palabras a situaciones, objetos y acciones, el niño va interiorizando hábitos de respuestas aprendidas que satisfacen estímulos particulares como hambre, sueño, sed, entre otros” (Gómez, 1997, p.31). Por lo que esta teoría del aprendizaje en comunicación es manifestada por una persona adulta hacia un niño que permita verse estimulado de acuerdo a la respuesta que el niño pueda otorgar. Esta dicha teoría conductivista no tiene en consideración ningún tipo de predisposición connatural con el hombre que puede tener formas para poder comunicarse.

Teoría innatista

Manifiesta Chomsky (1992) “El hombre tiene la capacidad de comprender y emitir enunciados nuevos ya que posee la capacidad innata del lenguaje” (p.77). Esta manera es lo que el autor quiere mencionar ya que las personas no adquieren en lenguaje desde su interior, sino todo lo contrario la persona nace con la forma de comunicarse de manera predeterminada.

La propuesta de esta teoría es muy clara, ya que lo que busca es que los niños pueden presentar distintas dificultades y la capacidad de poder adquirir nuevos conocimientos y que el ser humano pueda actuar de manera libre frente a lo que le estimula permite que el niño construya una gramática interiorizada de su lenguaje.

2.2.2.9. Competencias comunicativas en el área de comunicación

MINEDU (2015), desde el punto de vista que se le quiera otorgar y desde una apreciación personal “el lenguaje cumple una función representativa el lenguaje faculta a nuestros estudiantes para apropiarse de la realidad y organizar lo percibido, lo conceptualizado e imaginado el lenguaje es el instrumento más poderoso para obtener conocimiento por eso es tan importante en la escuela”.

“Por medio de sus lenguas, nuestros estudiantes se constituyen en miembros activos de distintos colectivos humanos, construyen espacios conjuntos, conforman comunidades basadas en la coordinación y el acuerdo, y tejen redes sociales”. (Espinoza, 2017 p.73).

“En combinación con las otras áreas curriculares, en la escuela proporcionamos a nuestros estudiantes oportunidades para organizar, categorizar y conceptualizar nuevos saberes” (Rodríguez, 2008, p.88)

Perellman (2009) complementa que el lenguaje “es entendido como un instrumento de poder para el sujeto, pues le permite adquirir un mayor dominio de sí y la apropiación del mundo que lo rodea, asimismo, el lenguaje se desarrolla fuera de las aulas; antes, durante y después de la educación escolar”. (p.60)

Continua Pellerman (2009) “Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales, ya sea de forma presencial o virtual, en los cuales el estudiante participa de forma alterna como hablante o como oyente” (p.18).

2.2.2.10. Desarrollando las competencias comunicativas

Para el MINEDU (2015) ha planteado dos aspectos que son vitales para desarrollar una buena competencia comunicativa: Fin de realizarse personalmente, “formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad” (p.65). Añadido a esto podemos decir que el desarrollo de sus capacidades y habilidades pueden verse vinculadas en su vida y se pueden afrontar todos los cambios necesarios.

Para Hymes (1996) el fin de poder fabricar a la colectividad equitativa y justa, “Contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la

identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado” (p.78).

2.2.2.11. Factores que inciden el aprendizaje en el área de comunicación

Staton (2000), existen varios aspectos que considera fundamentales dentro del área de comunicación en niños:

Motivación: Relativamente se refiere al deseo y capacidad de querer hacer algo con un objetivo claro, ya que esto es necesario para determinar lo que quieres lograr.

Concentración: Representa la concentración total de la atención, el poder absoluto de la capacidad mental por encima de lo material que intenta aprender.

Actitud: Incluye la respuesta a las situaciones y la dinámica mental para trabajar y pensar. Es necesario tener una postura activa de lectura o escucha para lograr la mayor eficiencia en el aprendizaje.

Organización: cómo se unen las cosas. Mientras lees o escuchas, es necesario prestar atención constante, relacionar los detalles y organizarlos en torno a tu idea principal.

Compresión: equivalente a comprensión, la finalidad es penetrar en el significado de la inferencia, tomar el crédito o razón del aprendizaje, y obtener el significado de las cosas.

Modificación: Implica aplicar el comienzo motivacional, enfoque, actitud, organización y comprensión.

2.2.2.12. Dimensiones del de aprendizaje en el área de comunicación

De acuerdo a MINEDU (2015) describe las siguientes dimensiones:

2.2.2.12.1. Expresión y comprensión oral

Expresa el MINEDU (2015), en “lingüística, la expresión y comprensión oral es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa” (p.76). Esto implica comprender que desde la visión que tengamos teóricamente hablando se puede manifestar distintos discursos orales, basados en distintas formas de comunicar, las cuales se ofrecen siguiendo el modelo de expresión oral estos aprendizajes que se adquieren en el proceso dan marcha para el funcionamiento de poder construir discursos orales.

Otra perspectiva de Jiménez (2009) la cual podemos analizar detalladamente podemos verla “relacionada entre emisor y receptor, esta forma de competir con la intención de querer dominar las habilidades comunicativas respecto a la forma que se expresa oralmente” (p.10). Que suele verse compleja en un inicio, pero en los niños se ve reflejada desde que nacen manifiestan formas de expresar muchas de ellas suelen ser poco entendibles desde un punto de vista.

2.2.2.12.2. Comprensión de textos

En consideración con Adam y Starr (1982), considera que la comprensión de textos es “leer, establecer un diálogo con el autor, comprender sus pensamientos, descubrir sus propósitos, hacerle preguntas y tratar de hallar las respuestas en el texto” (p.48).

De los problemas que se sufre en la comprensión de texto en los niños radica ante la falta de actitud de poder construir algo sin tener las dudas o miedo que suelen presentar casi siempre, lo que muchos docentes luego terminan preguntándose de qué manera estratégica les pueden hacer comprender las lecturas que se narran.

Según MINEDU (2015), “queda claro que intervienen en el proceso, tanto aspecto relacionado con el texto, que presenta información específica de una manera determinada, como con el sujeto, que parece tener un papel activo y dinámico de construcción” (p.79). Comprendamos que muchas veces el docente trata de recrear el ámbito de la lectura con la intencionalidad que los niños puedan imaginar e intuir en el contexto que se desenvuelve la lectura y lo que puede aportar este texto en cada uno de ellos, en ese sentido es necesario que la lectura sea simple y de fácil entendimiento para que puedan captar de manera rápida y fácil el punto al que se quiere llegar.

No obstante, en su mayoría los niños suelen muy poco retener en su mente la lectura que se imparte y llega a ser algo muy fugaz y rápido. Por lo tanto comprender textos, es “facultad, capacidad o perspicacia para entender y penetrar las cosas, a su vez es un proceso que no se agota ni concluye de una sola vez, sino que es de índole recurrente, como demuestran los estudios realizados con lectores expertos” (Pinardi, 2016, p.89).

2.2.2.12.3. Producción de textos

Según MINEDU (2016), “es un procedimiento que utiliza el niño a partir de una necesidad de comunicación” (p.89), en este proceso se generaliza lo siguiente:

Primero se fija un objetivo, ese consiste primeramente el promover la producción de textos por las distintas estrategias tales como producir afiches, recreaciones actorales con títeres, el uso de cuentos y el relato de algunas experiencias vividas que pueden haber tenido los niños de algún paseo o una actividad que se haya realizado dentro del aula

Tengamos en cuenta que, para que se pueda producir los textos, proponer distintas ideas de las cuales los infantes se vean involucrados y puedan discutir las para que sea la maestra quien determine lo acordado pueda ser registrado en un papelógrafo. Los niños pueden ir ilustrando los cuentos que van descubriendo tengamos en consideración que la imaginación de un niño es muy amplia y buscar descubrir nuevas actividades que ilustrar por eso es tan importante la producción de textos en los niños.

2.3 Hipótesis

Hipótesis alternativa

Los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 349/ MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

Hipótesis nula

Los juegos lúdicos no mejoran el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 349/ MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

III. Metodología

3.1. Tipo y nivel de investigación

El tipo fue cuantitativo, porque es aquel en el que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar y describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales.

Según Sampieri (2006) el enfoque cuantitativo se fundamenta en un esquema deductivo y lógico que busca formular preguntas de investigación e hipótesis para posteriormente probarlas.

El nivel fue explicativo, considerando que la investigación orientó su que hacer a la explicación de cómo influye los juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de comunicación de los niños y niñas considerando éste fue un problema significativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y de fortalecimiento profesional de la investigadora.

Según Arias (2012) la investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mencionados y el establecimiento de la causa y efecto.

3.2. Diseño de la investigación

Para el desarrollo de la investigación se empleó el diseño pre-experimental; porque solo vamos a manipular una de las variables, para poder así observar el efecto que produce en los niños de 5 años del aula (teniendo en cuenta que el grupo en donde ejecutaré mi experimento ya está conformado).

De acuerdo al diseño a utilizar en el estudio, el esquema es el siguiente:

G1 O1 X O2

Dónde:

G1: Muestra de estudio, 20 niños y niñas.

O1: Observación del aprendizaje en el área de comunicación antes de aplicar los juegos lúdicos.

O2: Observación del aprendizaje en el área de comunicación después de aplicar los juegos lúdicos.

X: Aplicación de los juegos lúdicos

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población estuvo conformada por 90 niños y niñas de 3,4 y 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

De acuerdo a Namakforoosh (2000) afirma que la población “es un conjunto de observaciones que tienen una característica en común, la cual se desea estudiar, (...) representa la totalidad de elementos de un determinado estudio”.

Tabla 1. Población de educación inicial, niños de 3,4 y 5 años

Institución Educativa	Nivel	Edad	Turno	Aulas	f ₁	%
-----------------------	-------	------	-------	-------	----------------	---

Niños y niñas de
3,4 y 5 años de la
Inicial

institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.	3	Tarde	1	40	44,44
	4	Tarde	1	20	22,22
	5	Tarde	1	30	33,33
Total			5	90	100%

Fuente: Nómina de la matrícula 2021

3.3.2. Muestra

Según Namakforoosh (2000) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva”.

La muestra censal estuvo constituida por 30 niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

Tabla 2. Muestra de estudio, niños de 5 años

Población muestral	Sexo	f_i	%
Niños 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021	F	15	50,0
	M	15	50,0
Total		30	100%

Fuente: Nómina de la matrícula 2021

3.3.3. Técnica de muestreo:

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (Hernández et al. 2003, p.58).

“Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (Otzen y Manterola, 2017).

3.3.4. Los criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados de 5 años de educación inicial de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

3.4. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

Tabla 3. Variable de operacionalización

Problema	Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021?	JUEGOS LÚDICOS	Baretta (2006), el juego lúdico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.	Los juegos lúdicos es una propuesta pedagógica basada en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los alumnos, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.	El círculo saltante	- Presenta tono de voz moderado en el espacio que se comunica.	- Saltan en un círculo en parejas y se comunican que pierna alzar cada uno coordinadamente.
					- Presentan un tono de voz enérgico.	- Saltan en círculo en parejas con ambas piernas de manera y se expresan con un tono de voz fuerte para coordinar.
				Dado con preguntas	- Se relata una historia con personas y épocas.	- Realizan y proponen cambios durante y al final de la historia.
				Collage y cubo mágico	- Se tira el dado que contiene dibujos de personajes o lugares.	- Explican lo que le pasa al personaje o como es el lugar en el que está visualizando.
					- Se recorta palabras e imágenes de los periódicos u revistas.	- Forma palabras o frases enteras y les otorga un título a las imágenes del periódico.

**EL
APRENDIZAJE
EN EL ÁREA DE
COMUNICACIÓN**

Landivar (2013) lo define como el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Consiste en expresarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar y comprender el mensaje de los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación que se utilizan en situaciones comunicativas orales interpersonales y grupales.

**Expresión y
comprensión oral**

- Un cubo lleno de figuras.

- Lanzan el cubo al aire y tienen que formar una historia de la imagen.

- Expresa sus ideas de manera coherente en relación al mensaje que emite.

- Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza.
- Demuestra retención de la información simple.

- Pronuncia claramente palabras en relación a la actividad realizada.

- Expresa con claridad el trabajo que ha realizado.
- Responde las preguntas de modo conciso.

**Comprensión de
textos**

- Responde a las indicaciones simples dialogando.

- Construye representaciones coherentes de él mismo.
- Construye representaciones coherentes de sus compañeros o familiares.

- Menciona frases cortas relacionadas al trabajo que ha realizado.

- Realiza los trazos de manera regular el tamaño de letra.

**Producción de
textos**

- Expresa sus sentimientos e ideas mediante el dibujo (trazo libre)

- Deja un espacio regular entre las letras.

- Representa sus vivencias mediante el dibujo.

- El dibujo lo realiza dentro de los márgenes del papelógrafo.
- Realiza un dibujo con su imaginación luego de narrar el cuento.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica de recolección de datos

Las técnicas de investigación Rojas (2007) son apreciadas como “una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos”.

La técnica que se aplicó fue la observación en el cual “se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (Fabbri, 2020).

3.5.2. Instrumento

El instrumento nos sirvió para lograr un fin; orientado a la investigación Cortés & Iglesias (2004) refiere que “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

La guía de observación es el instrumento que se utilizó y se caracterizó partir de que “el observador de una situación pedagógica puede ser una persona en formación, un formador, un maestro que participa de una experiencia pedagógica, un investigador, un inspector. Las condiciones psicológicas cambian según el estatus o el rol que le atribuyen los participantes en la situación que hay que observar. Puede tratarse de una verdadera intrusión que introduce modificaciones en las estructuras comportamentales; o bien de una presencia reactiva que enriquece algunos fenómenos habituales sin llegar a modificarlos totalmente” (Fabbri, 2020), en el cual se formularán ítems de

acuerdo a parámetros que considere el investigador para medir la capacidad de resolución de problemas en cantidad, debidamente validados por juicio de expertos y fiables estadísticamente.

3.6. Plan de análisis

El plan se realizó solicitando autorización al Director (a) de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento de la ficha de observación para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 10 sesiones de aprendizaje en las que se llevó a cabo, los datos obtenidos, en el pre test y post test, fueron codificados, otorgándose un punto (1) a cada observación positiva y cero puntos (0) a cada observación negativa y se ingresaron a una hoja de cálculo del programa informático Excel 2016, lo que permitió su ordenamiento y conteo.

Asimismo, se realizaron diversas comparaciones de las medias obtenidas en los resultados del pre y post test, mediante la aplicación la prueba T de Student, lo que permitió la contrastación de las hipótesis planteadas.

Para el análisis de los datos recogidos se procedió a:

Luego fueron codificados y tabulados a través del Excel 2016 y el SPSS V21 para facilitar la representación gráfica de los resultados obtenidos. Se implementaron

cuadros y gráficos estadísticos en los que se establecieron las frecuencias (absolutas y relativas) así como el análisis de distribución de las mismas.

Finalmente, los resultados fueron analizados a partir de las técnicas propias de la estadística descriptiva y mostrados en términos absolutos y relativos, e interpretados de manera inferencial, estableciendo relaciones con las bases teóricas declaradas en la investigación.

3.7. Matriz de consistencia

Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

Tabla 4. Matriz

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
¿En qué medida los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021?	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar si los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. - Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. - Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. - Comparar la mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test y un post test de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. 	<p>Hipótesis alternativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 349/ MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. <p>Hipótesis nula</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los juegos lúdicos no mejora el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 349/ MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. 	<p>Tipo Cuantitativo.</p> <p>Nivel Explicativo.</p> <p>Diseño Pre experimental.</p> <p>Universo 90 niños y niñas de 3.,4 y 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.</p> <p>Muestra: 20 niños y niñas.</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Guía de observación.</p>

Fuente: Elaboración propia.

3.8. Principios éticos

1. Protección a las personas.

Mediante este principio la investigación procuró en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes, en este caso los estudiantes 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021. (ULADECH, 2021, p.3)

2. Libre participación y derecho a estar informado.

Para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y sobre todo de los padres de familia. Esto se realizó mediante un consentimiento que firmaron los padres de familia. (ULADECH, 2021, p.3)

3. Beneficencia no maleficencia.

La investigación identificó las falencias de los niños en estudio respecto al aprendizaje en el área de comunicación, resultados que permitieron a los docentes adecuar actividades que contribuyan con su mejoría; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitó realizar actividades que dañen la integridad de los niños. (ULADECH, 2021, p.3)

4. Justicia.

Al momento de aplicar la guía de observación para evaluar el aprendizaje en el área de comunicación, se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así mismo cada participante fue informado de sus resultados de la investigación. (ULADECH, 2021, p.4)

5. Integridad científica.

A través de la investigación se pusieron en práctica los principios deontológicos de la carrera al evaluar a los niños en estudio: así mismo se tuvo la predisposición de informar en todo momento de cualquier situación que surgiera durante la investigación y que pudiera afectar a los participantes. (ULADECH, 2021, p.3)

IV. Resultados

4.1. Resultados

4.1.1. Resultados respecto al objetivo general:

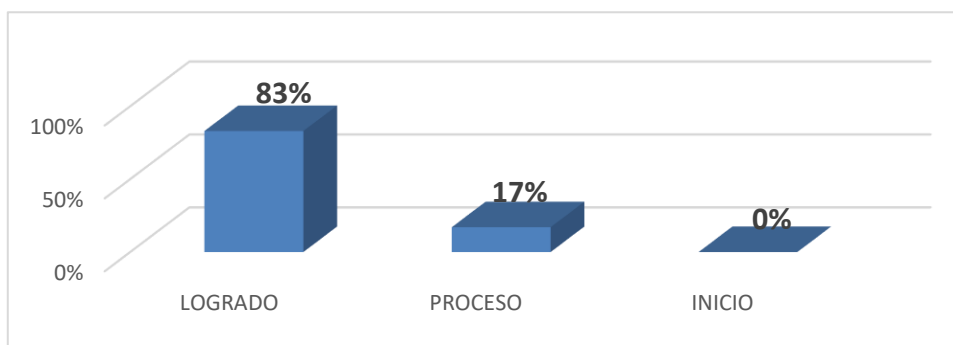
Determinar si los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Tabla 5. Determinar si los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación

NIVEL	Fi	%
LOGRADO	25	83%
PROCESO	5	17%
INICIO	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Gráfico 1. Determinar si los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación



Fuente: Tabla 5

Se observa que respecto a la influencia de los juegos lúdicos el 83% ha evidenciado una mejora en el aprendizaje y solo el 17% se ubica en el nivel proceso. Esto permite concluir que la libre participación de los niños en juegos lúdicos recrea actividades importantes evitando el ocio y vicios y promueve interacciones comunicativas entre los niños tales como la expresión de sus intenciones, propósitos que intercambiando entre si lo que da lugar a nuevas comunicaciones.

4.1.2. Resultados respecto al objetivo específico 1:

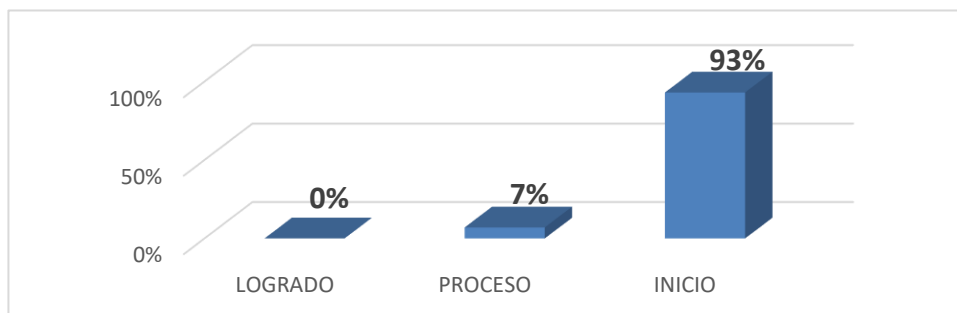
Identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Tabla 6. El nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños de 5 años.

NIVEL	Fi	%
LOGRADO	0	0%
PROCESO	2	7%
INICIO	28	93%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Gráfico 2. El nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test en los niños y niñas de 5 años.



Fuente: Tabla 6.

Se puede visualizar que respecto al aprendizaje en el área de comunicación el 93% se encuentra en inicio y solo el 7% se ha encontrado en proceso. Lo que me permite concluir que existe muy poco entusiasmo y motivación de interactuar en grupo por parte de los niños y niñas lo que limita su aprendizaje comunicativo.

4.1.3. Resultados respecto al objetivo específico 2:

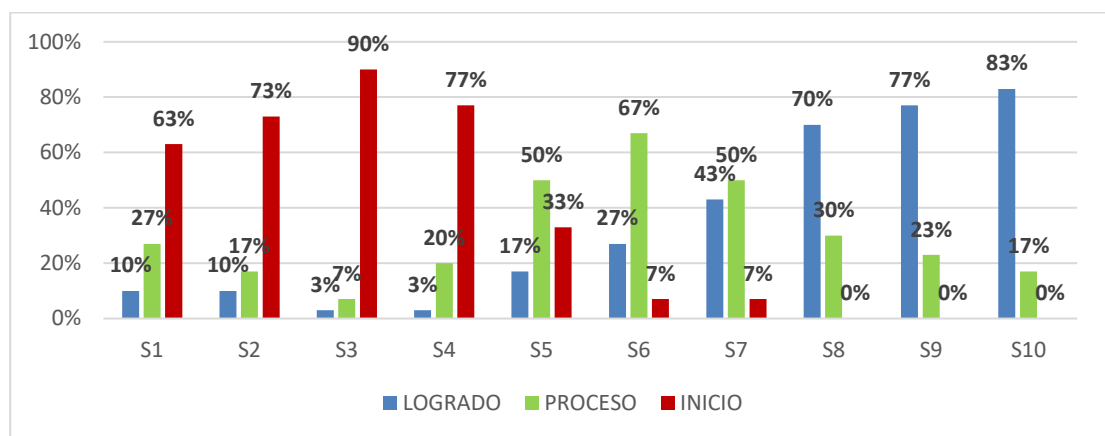
Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Tabla 7. Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación

Nivel	S1	%	S2	%	S3	%	S4	%	S5	%	S6	%	S7	%	S8	%	S9	%	S10	%
LOGRADO	3	10%	3	10%	1	3%	1	3%	5	17%	8	27%	13	43%	21	70%	23	77%	25	83%
PROCESO	8	27%	5	17%	2	7%	6	20%	15	50%	20	67%	15	50%	9	30%	7	23%	5	17%
INICIO	19	63%	22	73%	27	90%	23	77%	10	33%	2	7%	2	7%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Gráfico 3. Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación



Fuente: Tabla 7.

Se pudo visualizar que

Se puede visualizar que la mayoría de niños se encontraba el 63% en inicio en la S1 ejecutada, 73% en inicio según la S2, 90% en inicio de acuerdo a la S3, el 77% en inicio en la S4, el 50% en proceso de la S5, 67% en proceso en la S6, el 50% en proceso en la S7, 70% en logrado de acuerdo a la S8, el 77% en logrado según la S9 y finalmente el 83% logrado en la S10.

4.1.4. Resultados respecto al objetivo específico 3:

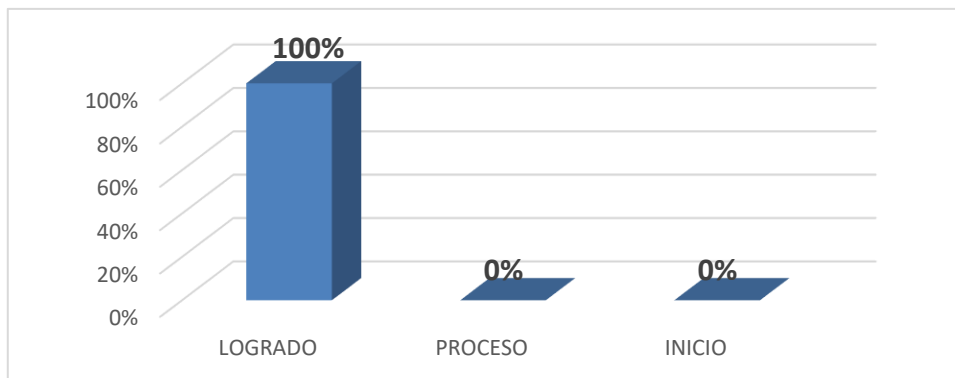
Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

Tabla 8. Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test en los niños de 5 años

NIVEL	Fi	%
LOGRADO	30	100%
PROCESO	0	0%
INICIO	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Gráfico 4. Evaluar el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test en los niños de 5 años



Fuente: Tabla 8.

Se puede visualizar que respecto al aprendizaje luego del post test el 100% se ubican en el nivel logrado. Esto permite concluir que los juegos lúdicos han permitido formar vínculos afectivos que les permiten interactuar con otros niños y estimular su capacidad comunicativa verbal, no verbal que favorece a nuevas posibilidades de comunicación.

4.1.5. Resultados respecto al objetivo específico 4:

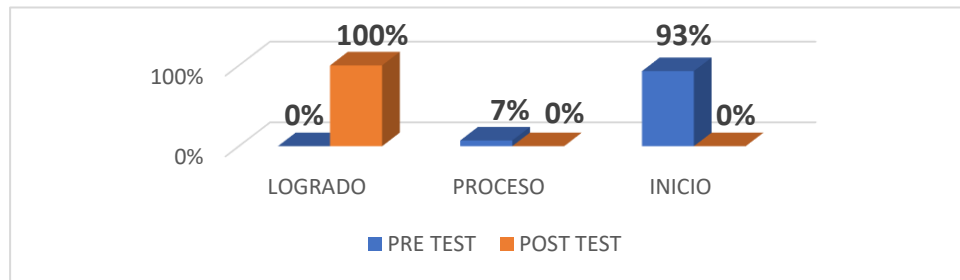
Comparar la mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test y un post test de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Tabla 9. Resultados de pre test y post test mejora del aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
LOGRADO	0	0%	30	100%
PROCESO	2	7%	0	0%
INICIO	28	93%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Gráfico 5. Resultados de pre test y post test mejora del aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años



Fuente: Tabla 9.

Se puede visualizar que en el pre test el 93% se encontraba en inicio y el 7% en proceso, luego del post test el 100% de los niños ha alcanzado el nivel logrado. Lo que permite concluir que los juegos lúdicos son de vital importancia porque ha permitido relacionarse con mayor rapidez y la capacidad de tener formas mas complejas de comunicarse entre los niños mediante el juego en situaciones cotidianas.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

H₁: Los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 349/mx-p Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021.

Las consideraciones usadas para esta prueba de hipótesis con un margen de error de un 5% son las siguientes:

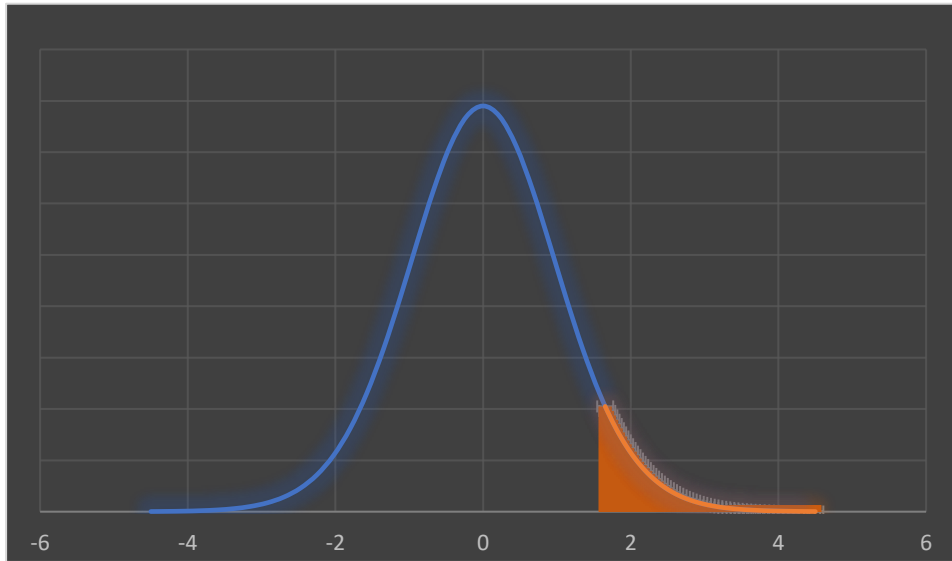
- ⊗ Si el nivel de significancia $P > 0.05$ entonces se acepta la hipótesis nula.
- ⊗ Si el nivel de significancia $P \leq 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula

Para la verificación de la hipótesis se aplicó la prueba de T de Student a través del software Excel, con un nivel de confianza del 95%, teniendo como resultado lo siguiente:

Tabla 10. Resultado de la Prueba T Student de la aplicación de los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación

Formulación de hipótesis	Prueba T Student para una muestra				Decisión $p < 0,05$
	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	
H ₀ : $\mu_{\text{pos}} = \mu_{\text{pre}}$ H ₁ : $\mu_{\text{pos}} \neq \mu_{\text{pre}}$	$t_c = 16.5759$	$T = 1.5131$	$\alpha = 0,05$	$p = 0,001$	Se rechaza H ₀

Gráfico 6. Resultado de la Prueba T Student de la aplicación de los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de manera significativa en el área de comunicación.



Por lo expuesto anteriormente se pudo comprobar la hipótesis, en la cual queda claro que se visualiza una marcada y clara diferencia entre el pre test y también el post test la cual da como referencia que existe un nivel de mejora en el aprendizaje en el área de comunicación.

En consecuencia, toda la información de la base de datos fue procesada y validada por la T- Student la cual arrojó un nivel de significancia cuyo valor es $p = 0,000$ que dentro de los parámetros de consideración está por debajo del límite del cual se permite y se establece este investigador $\alpha = 0,05$, en ese sentido se ha establecido una confianza del 95%. Todo esto permite comprobar que el valor arrojado del t_c 16.5759 que por consecuencia es mucho mayor al valor de $t = 1.5131$, todo esto permite indicar que se rechaza la hipótesis nula, y en consecuencia se acepta la hipótesis de la investigación, por lo tanto, se concluye que los juegos lúdicos han influido de manera muy significativa en la mejora del aprendizaje en el área de comunicación en niños de 5 años.

4.2. Análisis de resultados

Según el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación.

Los resultados muestran que en la tabla y figura N°1 el 83% ha evidenciado una mejora en el aprendizaje en el área de comunicación y solo el 17% se ubica en el nivel proceso, debido a la libre participación de los niños recrea actividades importantes evitando el ocio y vicios y promueve interacciones comunicativas entre los niños tales como la expresión de sus intenciones, propósitos que intercambiando entre si lo que da lugar a nuevas comunicaciones.

Estos resultados tienen similitud con Verjano (2018) en su investigación “Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de Mora 2018”, donde se evidenció el 47% estaba en el nivel C, lo que indica que la mayoría de educandos se encontraba en nivel de inicio de su motricidad fina en la primera sesión ejecutada; no obstante, el 53% tuvo lugar en el nivel A en la sexta sesión, lo que significa que los niños mejoraron hacia el nivel del logro esperado y, en la décima segunda sesión, el 53% se ubicó en el nivel AD, lo cual evidencia que la mayoría de educandos se superó hasta el nivel de logro destacado, lo que manifiesta que los juegos lúdicos han permitido fomentar el dialogo y comunicación entre los niños, de esta manera se sienten más cómodos de expresar sus ideas y sentimientos mientras se divierten realizando alguna dinámica divertida.

Por tal motivo es importante desarrollar juegos lúdicos para mejorar la comunicación que permitan que los niños y niñas a través de sus vivencias en campo puedan formar conversaciones que les permitan socializar e interrelacionarse mediante expresiones y distintos gestos despertando su curiosidad y mejorar la enseñanza comunicativa.

Sobre lo señalado Badillo (2014) hace referencia que, respecto al aprendizaje en comunicación, es fundamental una participación activa del niño, esto le permite hacer una recreación de los juegos dinámicos que puede realizar permitiendo al niño desarrollarse de manera adecuada, alejándolo de cualquier vicio u ocio en los cuales hoy en día se ven muy expuestos.

Según el objetivo específico 1. Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación mediante un pre test

Los resultados señalan que respecto al aprendizaje en el área de comunicación en la tabla y figura N°2 el 93% se encuentra en inicio y solo el 7% se ha encontrado en proceso, esto debido a la poca motivación y entusiasmo que existe por parte de los niños, añadido presentan la dificultad para comunicar y expresar sus ideas, añadido a esto no pronuncian de manera correcta las palabras.

Estos resultados guardan relación con Noriega (2017) en su tesis “Aplicación de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en comunicación en niños de 4 años, Florencia de Mora-Trujillo 2017”, las disposiciones que muestran como resultado es evidenciar que en que programa de juegos educativos, el 84.0 % se ubicó en el nivel de inicio en el 12.0% lo hizo en el nivel de proceso y el 4.0% alcanzó el nivel de logro previsto, donde también se evidencia poco interés de los niños por realizar distintos juegos grupales esto genera que se sientan limitados de expresarse o aprender a

vocalizar palabras lo cual les dificulta demasiado al momento de pronunciarse en un dialogo con otro niño.

Por eso para García (2009), señala que para comunicarse debe haber claridad y fluidez sin temores sigue siendo aun una constante a mejorar en ese sentido manifiesta que mediante el juego lúdico se motiva al niño para trabajar en el aula, profesionales de la salud mental(psicólogos) aplican los juegos en los niños para integrar o entablar lazos de amistad, así mismo considera para generar la motivación y predisposición para aprender a comunicarse de manera correcta.

Según el objetivo específico 2. Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los de 5 años.

Los resultados fueron que el 63% en inicio en la S1 ejecutada, 73% en inicio según la S2, 90% en inicio de acuerdo a la S3, el 77% en inicio en la S4, el 50% en proceso de la S5, 67% en proceso en la S6, el 50% en proceso en la S7, 70% en logrado de acuerdo a la S8, el 77% en logrado según la S9 y finalmente el 83% logrado en la S10. Esto permite concluir que los niños demuestran la capacidad de poder expresarse con fluidez, claridad, seguridad, coherencia y soltura absoluta esto les permite participar en diálogos e interacciones con otros niños.

Estos resultados guardan similitud con Verjano (2018) manifiesta que el 47% estaba en el nivel C, lo que indica que la mayoría de educandos se encontraba en nivel de inicio de sus juegos lúdicos en la primera sesión ejecutada; no obstante, el 53% tuvo lugar en el nivel A en la sexta sesión, lo que significa que los niños mejoraron hacia el nivel del logro esperado y, en la décima segunda sesión, el 53% se ubicó en el nivel AD, lo cual evidencia que la mayoría de educandos se superó hasta el nivel de logro destacado donde manifiesta que los juegos lúdicos han sido una base importante para

el aprendizaje en comunicación manifestando diálogos fluidos y avances notables vocalizando, realizando distintos tipos de gestos comunicativos que le permiten interactuar y dominan distintas palabras que utilizan en contextos comunicativos.

Por lo que manifiesta que Alaya (2009) que por intermedio de los juegos lúdicos el niño aprende a tener la capacidad comunicativa básica, tales como poder fomentar las comunicaciones afectivas que permita crear una comunicación rica y afectiva con otros estudiantes.

Según el objetivo específico 3. Describir el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación mediante el post test.

Los resultados fueron que en la tabla y figura N°3 el 100% se ubican en el nivel logrado. Esto permite inferir que los juegos lúdicos han permitido formar vínculos afectivos que les permiten interactuar con otros niños y estimular su capacidad comunicativa verbal, no verbal que favorece a nuevas posibilidades de comunicación.

Estos resultados tienen similitud con Dionicio (2017) en su investigación “Aplicación de los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje en comunicación de los niños de 5 años en la institución educativa N° 1548 del AA.HH. San Francisco de Asís del distrito de Chimbote” se encontró con resultados que luego de haber aplicado el post test el 97% se encuentra en nivel de logro mientras que solo el 3% de niños se encuentra en proceso, lo que manifiesta que esto se debe a que los niños han sabido relacionarse y les ha permitido tener una mejor interacción grupal.

Por tal motivo Clemente (1994) considera que la capacidad de poder interactuar genera mucho entusiasmo y placer en grupo, sobre todo cuando se empiezan a desarrollar juegos y tareas grupales en las cuales interaccionan

constantemente con el grupo y puedes generar grandes lazos de afectividad que suelen ser las destrezas básicas en las cuales se deben reforzar desde un inicio en los niños.

Según el objetivo específico 4. Comparar la mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test y un post test en los niños y niñas de 5 años.

Los resultados fueron que en la tabla y figura N°4 en el pre test el 93% se encontraba en inicio y el 7% en proceso, luego del post test el 100% de los niños ha alcanzado el nivel logrado, lo que permite afirmar que los juegos lúdicos son fundamentales en el aprendizaje en el área de comunicación para mejorar las interacciones grupales en los niños.

Estos resultados tienen similitud con Barrios (2017) en su tesis: “Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de comunicación, de los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa N° 2179 alto Chamana – Huamachuco 2017”, el cual brinda los resultados al tener un valor de $T = 8.44 < 1,79$ lo cual significaría que existe evidencias claras de haber una diferencia entre los logros de aprendizaje que se obtuvieron y por ende se llega a la conclusión los juegos didácticos si mejoran de gran manera el aprendizaje en comunicación.

Para Puyuelo (2008) la capacidad comunicativa se considera una función necesaria para la evolución de los niños y permite fomentar su capacidad de poder intervenir en distintas conversaciones, expresando y reconociendo el valor que tiene los diálogos que se realizan durante el desarrollo de las actividades.

V. Conclusiones

5.1. Conclusiones

- En este trabajo se determinó que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años. Considerando lo más resaltante evidenciar la libre participación de los niños en los juegos lúdicos evitando el ocio y vicios y así como promover interacciones comunicativas entre los niños tales como la expresión de sus intenciones, propósitos que intercambiando entre si lo que da lugar es a nuevas comunicaciones.
- Se pudo identificar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test de los niños de 5 años. Considerando lo más notable que los niños no han podido construir textos de frases o palabras de manera correcta por ese motivo no han comprendido el propósito o destinatario de su producción textual por parte de los niños lo que limita su aprendizaje comunicativo.
- Se aplicó los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los de 5 años. Lo que se puede destacar que a través de los estudios realizados demostraron la capacidad de poder comprender los textos utilizando de manera aguda su visión, la reflexión y esfuerzo mental lo que implica un exceso notable para reconocer las palabras y entender las ideas, aun así, tuvieron dificultades como inseguridad y coherencia al momento de comunicarse entre ellos.
- Al ser evaluado el nivel de mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un post test de los niños de 5 años. Teniendo como lo más importante evidenciar la capacidad que tienen para relacionar redacciones sencillas con algunas frases cortas e imágenes en sus producciones textuales,

buscando títulos adecuados que tienen coherencia y que genera vínculos afectivos que se han desarrollado al momento de comunicarse, a pesar de ello aun existen algunas dificultades porque los niños no se sienten estimulados en su totalidad por lo que es importante mejorar sus posibilidades comunicativas.

- Se ha comparado la mejora del aprendizaje en el área de comunicación a través de un pre test y un post test de los niños de 5 años. Lo que se ha podido evidenciar que en la mayoría de niños han podido expresarse de manera libre y teniendo contacto directo con distintos textos escritos, lo que les ha permitido formular frases y palabras sin dificultades, lo que a su vez quedó al descubierto la dificultad que tienen para relacionarse durante el juego en situaciones cotidianas.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda otorgar mayor libertad a los niños al momento de realizar los juegos lúdicos, de esta manera permita una libre participación promoviendo interacciones comunicativas entre los niños que permite mejorar la expresión de sus necesidades y propósitos.
- Promover investigaciones acerca del tema, ya que es muy esencial que el aprendizaje en el área de comunicación sea utilizado como una herramienta esencial y adecuada para promover las necesidades que desean expresar los niños, por eso es necesario abordar temas pedagógicos sobre los juegos lúdicos.
- Se sugiere a los docentes de la institución educativa a continuar desarrollando las actividades que se han planteado en esta investigación, teniendo como soporte los resultados presentados, así como invitar a continuar nuevas

investigaciones que se ayuden a mejorar y consolidar mejores estrategias que permitan el desarrollo de los niños.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, V. (1993). *El juego motor como estímulo en educación infantil*.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 6ta. Fidas G. Arias Odón.
- Arrieta, C., Beleño, A. y Villa, J. (2018). *Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en niños y niñas de 5 años*.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/aprobado%20tatiana%20g%c3%93mez%20rodr%c3%8dquez.pdf>
- Badillo, J. (2014). *Programa de sesiones de actividad física en el área psicomotor para infantiles con discapacidad intelectual en el área de comunicación*.
- Barrios, C. (2017) *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de comunicación, de los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa N° 2179 alto Chamana – Huamachuco 2017*
- Barrera, L., y Franca, L. (2004). *Psicolingüística y desarrollo del español I*. Caracas: Monte Ávila.
- Baretta, D. (2006). *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE*. *RedELE: revista electrónica de didáctica español lengua extranjera*.
- Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y el aprendizaje en comunicación*. *Perspectivas*, 16 (1).
- Brougère, G. (2020). *El niño y la cultura lúdica*. *Revista Lúdicamente*, 2(4), 4.

- Bygates, M. (1991). *Hablando*. Reino Unido: Oxford University Press.
- Campos, R. & Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa Paxa de la ciudad de Puno – 2019*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11950>
- Cepeda, A y Díaz, J. (2019). *Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la comunicación con estudiantes del cuarto grados dos de educación básica inicial, Institución Educativa Ciudad de Ipiales*. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Clemente, C. (1994). *El Juego como Método de la Enseñanza de la Matemática*. Venezuela: CIEDMA
- Cortés, E., & Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Universidad Autónoma del Carmen.
- Chomsky, N. (1992). *El lenguaje y el entendimiento*. Barcelona, España: Planeta de Agostini.
- Dionicio, A. (2017). *Aplicación de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje en comunicación de los niños de 5 años en la institución educativa N° 1548 del AA.HH. San francisco de asís del distrito de Chimbote*
- Elkonin, B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid. Pablo del Río.
- Freire, S. y Miranda, A. (2014). *El rol del director en la escuela: El liderazgo pedagógico y su incidencia sobre el rendimiento académico*. Lima: Grade.

- Flores, E. (2004). *Orientaciones para el trabajo pedagógico. Lenguaje – Comunicación*, Lima, Perú.
- García, L. (2009). *Juego, educación infantil y ciencias experimentales en la literatura educativa*.
- Gómez, A. (2018). *Expresión y comunicación*. Antequera, España: IC Editorial.
- Gómez, L. (1997). *Categorías y funciones en el análisis gramatical. Una revisión para el aula*. Disponible en:
<http://digital.csic.es/bitstream/10261/13121/1/20090512095209418.pdf>
- Gonzales, C. (2015). *Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares*. Disponible en:
<http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v63n2/v63n2a08.pdf>
- Gutiérrez, Á. (2003). *Enfoques y modelos educativos centrados en el aprendizaje*.
- Hernández, F. (1990). *Las relaciones entre aprendizaje y lenguaje según Piaget, Vygotsky, Luria y Bruner*. Disponible en:
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/21940/1/05%20Las%20relaciones%20entre%20pensamiento%20segun%20Piaget%20Vygotsky.pdf>
- Hernández R.; Fernández, C. & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. 3ra ed. México D.F.: McGraw-Hill. 705 pp
- Hymes, D. (1996). *Acerca de la competencia comunicativa*. Forma y Función, n. 9, p. 13-37, ene. 1996. ISSN 2256-5469. Disponible en:
<https://revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/article/view/17051>
- Jiménez M. (2009). *Expresión y comunicación*. 3 ed. España. Editex.

- Landivar, T. (2013). *Comunicación educativa. Reflexiones para su construcción*.
Revista Alternativas, (4), 8.
- Mallqui, B y Ochoa, M. (2017). *Aplicación de juegos lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2017*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28838/bautista_ab.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Mattos, M. y Neira, M. (2007). *Educação Física Infantil: inter-relações: movimento, leitura, escrita* (2ª ed.). São Paulo-Brasil: Phorte.
- MINEDU (2015). *Currículo Nacional de la Educación Básica [archivo PDF]*.
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica [archivo PDF]*.
Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Motta, I., & Risueño, A. E. (2007). *El Juego en el Aprendizaje de la Escritura/ de las actividades lúdicas* The Game In the Learning of Writing: Fundamentacion De Las Estrategias Ludicas/Fundamentals of Recreational Strategies. Editorial Bonum.
- Namakforoosh, M. (2000). *Metodología de la investigación*. Editorial Limusa.
- Navarro, R. (2017). *Aplicación de juegos lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje de comunicación de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E “Absalón Vásquez Villanueva” del caserío la shita – Jesús – 2017*.

- Noriega, A. (2017). *Aplicación de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en comunicación en niños de 4 años, Florencia de Mora-Trujillo 2017.*
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.* International journal of morphology, 35(1), 227-232.
- Pellerman, D. (2009). *Las prácticas sociales del lenguaje.* La plata
- Piaget, J. (1990). *Los principios teóricos de los juegos lúdicos,* Buenos Aires, 1990, F.C.E pág. 129.
- Pinardi, C. (2016). *La comprensión de textos argumentativos en estudiantes de nivel inicial.*
- Rojas, E. (2007). *Consideraciones acerca de la Motricidad Fina en la edad Inicial y Preescolar:* ISPEJV. La Habana.
- Salmerón, G. (2019). *Desarrollo de los juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E.I Jesús divino.*
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%C3%A1tegui_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sampieri, R. (2006). *Ampliación y fundamentación de los métodos mixtos.*
- Torres, J. (2018). *Efecto de los juegos lúdicos en el aprendizaje comunicativo del alumnado de 5 años.*
- ULADECH (2021). *Código de ética para la investigación (versión 004).* Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética en Investigación.
- Verjano, L. (2018). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de Mora 2018.*

Vygotsky, L. (1988). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós, Surcos 39. España

Vygotsky, L. (1989). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid. Aprendizaje Viso

Anexos

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.



FICHA DE OBSERVACIÓN: PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

Estimado(a) estudiante, éste es un test que mide el aprendizaje en el área de comunicación y sus componentes: Expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos. En seguida, encontrará preguntas y/o indicaciones para cada dimensión, lo que usted tiene que hacer es marcar con un "ASPA" (X) la alternativa correcta según la conducta observada. Inicio = 1. Inicio = 2 Proceso= 3 Logrado

AULA:

FECHA:

NOMBRE DEL ALUMNO:

CODIGO ALUMNO:

LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN				
N°	EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL	INICIO 1	PROCESO 2	LOGRADO 3
1	Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza.			
2	Demuestra retención de la información simple.			
3	Expresa con claridad el trabajo que ha realizado.			
4	Responde las preguntas de modo conciso.			
COMPRENSIÓN DE TEXTOS		INICIO 1	PROCESO 2	LOGRADO 3
5	Construye representaciones coherentes de él mismo			
6	Construye representaciones coherentes de sus compañeros o familiares.			
7	Realiza los trazos de manera regular el tamaño de letra			
PRODUCCIÓN DE TEXTOS		INICIO 1	PROCESO 2	LOGRADO 3
8	Deja un espacio regular entre las letras			
9	El dibujo lo realiza dentro de los márgenes del papelógrafo.			
10	Realiza un dibujo con su imaginación luego de narrar el cuento.			

Anexo 02: Evidencia de validación de instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Alvaríño Suarez Flor América

1.2. **Grado Académico:** Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa

1.3. **Profesión:** Licenciada en Educación Inicial

1.4. **Institución donde labora:** I.E.I. 424 Virgen María

1.5. **Cargo que desempeña:** directora I.E.I. 424 Virgen María

1.6. **Denominación del instrumento:** Juegos lúdicos y aprendizaje en el área de comunicación

1.7. **Autor del instrumento:** Huamán García, Luisa

1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: JUEGOS LÚDICOS

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	
Dimensión 1: CÍRCULO SALTANTE							
1. Saltan en un círculo en parejas y se comunican que pierna alzar cada uno coordinadamente.	X		X		X		
2. Saltan en círculo en parejas con ambas piernas de manera y se expresan con un tono de voz fuerte para coordinar	X		X		X		
Dimensión 2: DADO CON PREGUNTAS							
3. Realizan y proponen cambios durante y al final de la historia.	X		X		X		
4. Explican lo que le pasa al personaje o como es el lugar en el que está.	X		X		X		
Dimensión 3: COLLAGE Y CUBO MAGICO							
5. Forma palabras o frases enteras y les otorga un título a las imágenes del periódico	X		X		X		
6. Lanzan el cubo al aire y tienen que formar una historia de la imagen	X		X		X		

--	--	--	--	--	--	--	--

Ítems correspondientes al Instrumento 2: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

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	
Dimensión 1: EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL							
1. Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza	X		X		X		
2. Demuestra retención de la información simple.	X		X		X		
3. Expresa con claridad el trabajo que ha realizado	X		X		X		
4. Responde las preguntas de modo conciso	X		X		X		
Dimensión 2: COMPRENSIÓN DE TEXTOS							
5. Construye representaciones coherentes de él mismo.	X		X		X		
6. Realiza los trazos de manera regular el tamaño de letra	X		X		X		
7. Construye representaciones coherentes de sus compañeros o familiares.							
Dimensión 3: PRODUCCIÓN DE TEXTOS							
8. Deja un espacio regular entre las letras	X		X		X		
9. El dibujo lo realiza dentro de los márgenes del papelógrafo	X		X		X		
10. Realiza un dibujo con su imaginación luego de narrar el cuento.							

Elaboración propia:


 Dra. Educ. Flor América Abraham Suárez
 ASESORA CONSULTORA
 COD 10488

Alvariño Suarez Flor
América
 DNI N°: 00005075

Nota: Se adjunta al proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

- 3.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Orbe García, Enith
- 3.2. Grado Académico:** Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa
- 3.3. Profesión:** Licenciada en Educación Inicial
- 3.4. Institución donde labora:** I.E.I. 232 Niño Jesús
- 3.5. Cargo que desempeña:** Docente de la I.E.I. 232 Niño Jesús
- 3.6. Denominación del instrumento:** Juegos lúdicos y aprendizaje en el área de comunicación
- 3.7. Autor del instrumento:** Huamán García, Luisa
- 3.8. Carrera:** Educación Inicial

IV. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: JUEGOS LÚDICOS

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	
Dimensión 1: CÍRCULO SALTANTE							
1. Saltan en un círculo en parejas y se comunican que pierna alzar cada uno coordinadamente.	X		X		X		
2. Saltan en círculo en parejas con ambas piernas de manera y se expresan con un tono de voz fuerte para coordinar	X		X		X		
Dimensión 2: DADO CON PREGUNTAS							
3. Realizan y proponen cambios durante y al final de la historia.	X		X		X		
4. Explican lo que le pasa al personaje o como es el lugar en el que está.	X		X		X		
Dimensión 3: COLLAGE Y CUBO MAGICO							
5. Forma palabras o frases enteras y les otorga un título a las imágenes del periódico	X		X		X		
6. Lanzas el cubo al aire y tienen que formar una historia de la imagen	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

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	
Dimensión 1: EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL							
11. Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza	X		X		X		
12. Demuestra retención de la información simple.	X		X		X		
13. Expresa con claridad el trabajo que ha realizado	X		X		X		
14. Responde las preguntas de modo conciso	X		X		X		
Dimensión 2: COMPRENSIÓN DE TEXTOS							
15. Construye representaciones coherentes de él mismo.	X		X		X		
16. Realiza los trazos de manera regular el tamaño de letra	X		X		X		
17. Construye representaciones coherentes de sus compañeros o familiares.							
Dimensión 3: PRODUCCIÓN DE TEXTOS							
18. Deja un espacio regular entre las letras	X		X		X		
19. El dibujo lo realiza dentro de los márgenes del papelógrafo	X		X		X		
20. Realiza un dibujo con su imaginación luego de narrar el cuento.							

Elaboración propia:



Orbe García, Enith

DNI N°: 00015654

Nota: Se adjunta al proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES:

5.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Sanches Panduro, Jessenia Choy

5.2. Grado Académico: Doctora en Docencia Universitaria y Gestión Educativa

5.3. Profesión: Licenciada en Educación Inicial

5.4. Institución donde labora: I.E.I. 232 Niño Jesús

5.5. Cargo que desempeña: Docente de la I.E.I. 232 Niño Jesús

5.6. Denominación del instrumento: Juegos lúdicos y aprendizaje en el área de comunicación

5.7. Autor del instrumento: Huamán García, Luisa

5.8. Carrera: Educación Inicial

VI. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: JUEGOS LÚDICOS

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	
Dimensión 1: CÍRCULO SALTANTE							
1. Saltan en un círculo en parejas y se comunican que pierna alzar cada uno coordinadamente.	X		X		X		
2. Saltan en círculo en parejas con ambas piernas de manera y se expresan con un tono de voz fuerte para coordinar	X		X		X		
Dimensión 2: DADO CON PREGUNTAS							
3. Realizan y proponen cambios durante y al final de la historia.	X		X		X		
4. Explican lo que le pasa al personaje o como es el lugar en el que está.	X		X		X		
Dimensión 3: COLLAGE Y CUBO MAGICO							
5. Forma palabras o frases enteras y les otorga un título a las imágenes del periódico	X		X		X		
6. Lanzas el cubo al aire y tienen que formar una historia de la imagen	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

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	
Dimensión 1: EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL							
21. Expresa lo que le gusta o disgusta del trabajo que realiza	X		X		X		
22. Demuestra retención de la información simple.	X		X		X		
23. Expresa con claridad el trabajo que ha realizado	X		X		X		
24. Responde las preguntas de modo conciso	X		X		X		
Dimensión 2: COMPRENSIÓN DE TEXTOS							
25. Construye representaciones coherentes de él mismo.	X		X		X		
26. Realiza los trazos de manera regular el tamaño de letra	X		X		X		
27. Construye representaciones coherentes de sus compañeros o familiares.							
Dimensión 3: PRODUCCIÓN DE TEXTOS							
28. Deja un espacio regular entre las letras	X		X		X		
29. El dibujo lo realiza dentro de los márgenes del papelógrafo	x		X		x		
30. Realiza un dibujo con su imaginación luego de narrar el cuento.							

Elaboración propia:

Otras observaciones

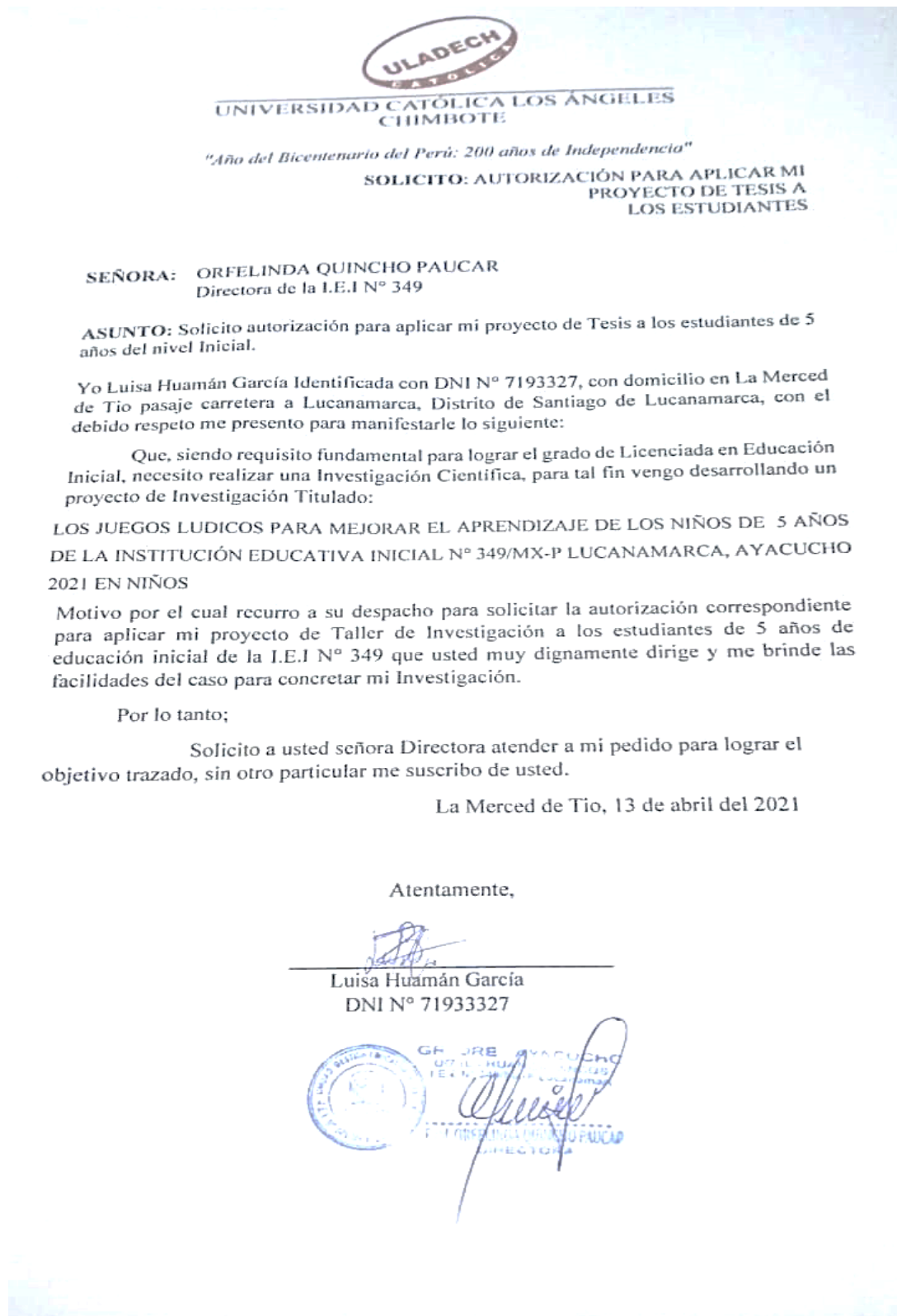
 Dra. Jessenia Choy
 CATEDRÁTICA
 INSTITUTO NACIONAL DE SALUD

Sanches Panduro, Jessenia Choy

DNI N°: 00120437

Nota: Se adjunta al proyecto de investigación

Anexo 03: Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.



Anexo 4. Formatos de consentimiento informado



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

Título del estudio: Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Investigador(a): Huamán García, Luisa

Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: "Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021." Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras) Que los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca desarrollen adecuadamente su lenguaje oral con las enseñanzas efectivas que se les brindara.

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. Clases por wasap
2. Buena orientación
3. Y por zoom

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Que los niños y niñas no lleven adecuadamente su participación en el proyecto.

Beneficios:

- o Promueve el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas
- o Incide en la autoestima, el autoconcepto y la motivación para aprender
- o Propicia el desarrollo de la autorregulación en los niños y niñas.

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

Confidencialidad:

CIEI VERSION 001

Aprobado 24-07-2020

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 914 706 510

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 hcherov@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

10 / 04 / 21

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos
Investigador

10 / 04 / 21

Fecha y Hora



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

Título del estudio: Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Investigador(a): Huamán García, Luisa

Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: "Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021." Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras) Que los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca desarrollen adecuadamente su lenguaje oral con las enseñanzas efectivas que se les brindara.

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. Clases por wasap
2. Buena orientación
3. Y por zoom

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Que los niños y niñas no lleven adecuadamente su participación en el proyecto.

Beneficios:

- Promueve el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas
- Incide en la autoestima, el autoconcepto y la motivación para aprender
- Propicia el desarrollo de la autorregulación en los niños y niñas.

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

Confidencialidad:

CIEI VERSION 001

Aprobado 24-07-2020



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

Título del estudio: Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P

Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Investigador(a): Huamán García, Luisa

Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: "Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021." Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras) Que los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca desarrollen adecuadamente su lenguaje oral con las enseñanzas efectivas que se les brindara.

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. Clases por wasap
2. Buena orientación
3. Y por zoom

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Que los niños y niñas no lleven adecuadamente su participación en el proyecto.

Beneficios:

- Promueve el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas
- Incide en la autoestima, el autoconcepto y la motivación para aprender
- Propicia el desarrollo de la autorregulación en los niños y niñas.

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

Confidencialidad:

CIEI VERSION 001

Aprobado 24-07-2020



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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 914 706 510

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 hcherov@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

10 / 04 / 21

Fecha y Hora


Nombres y Apellidos
Investigador

10 / 04 / 21

Fecha y Hora



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

Título del estudio: Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P

Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021

Investigador(a): Huamán García, Luisa

Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: "Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca del distrito Santiago de Lucanamarca, Ayacucho-2021." Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras) Que los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N°349/MX-P Lucanamarca desarrollen adecuadamente su lenguaje oral con las enseñanzas efectivas que se les brindara.

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. Clases por wasap
2. Buena orientación
3. Y por zoom

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Que los niños y niñas no lleven adecuadamente su participación en el proyecto.

Beneficios:

- o Promueve el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas
- o Incide en la autoestima, el autoconcepto y la motivación para aprender
- o Propicia el desarrollo de la autorregulación en los niños y niñas.

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

Confidencialidad:

CIEI VERSION 001

Aprobado 24-07-2020



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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 914 706 510

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 hcherov@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

10 / 04 / 21
Fecha y Hora


Nombres y Apellidos
Investigador

10 / 04 / 21
Fecha y Hora

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 914 706 510

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 hcherov@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

10 / 04 / 21

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos
Investigador

10 / 04 / 21

Fecha y Hora



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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 914 706 510

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 hcherov@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.

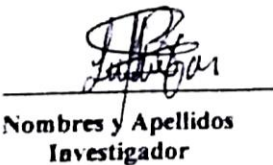


Nombres y Apellidos

Participante

10 / 04 / 21

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos
Investigador

10 / 04 / 21

Fecha y Hora

Anexo 5. Base de datos

N°	Código de Participantes	SEXO	EDAD	NIVEL SOCIOECONÓMICO	EXPRESION Y COMPRENSION ORAL					COMPRENSION DE TEXTOS				PRODUCCION DE TEXTOS				TOTAL
					1	2	3	4	TOTAL	5	6	7	TOTAL	8	9	10	TOTAL	
1	00001	M	5	Medio	1	2	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	21
2	00002	M	5	Medio	1	2	2	1	6	1	2	2	5	2	2	1	5	16
3	00003	F	5	Medio	2	2	1	2	7	3	2	1	6	2	2	1	5	18
4	00004	M	5	Medio	2	2	3	2	9	2	2	2	6	2	2	2	6	21
5	00005	F	5	Medio	2	2	2	2	8	2	2	2	6	1	2	2	5	19
6	00006	F	5	Medio	1	1	2	1	5	1	1	2	4	2	3	2	7	16
7	00007	F	5	Medio	2	2	3	2	9	2	2	2	6	1	2	1	4	19
8	00008	F	5	Medio	1	2	2	1	6	1	2	2	5	1	2	2	5	16
9	00009	M	5	Medio	1	3	1	2	7	2	2	1	5	2	1	1	4	16
10	00010	M	5	Medio	2	1	1	1	5	2	2	1	3	2	1	1	4	12
11	00011	F	5	Medio	2	1	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	19
12	00012	M	5	Medio	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	2	2	7	28
13	00013	M	5	Medio	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	20
14	00014	M	5	Medio	3	2	2	1	8	1	2	2	5	1	2	2	5	18
15	00015	M	5	Medio	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	20
16	00016	F	5	Medio	2	2	1	2	7	2	2	2	6	2	2	3	7	20
17	00017	F	5	Medio	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	20
18	00018	M	5	Medio	2	2	2	2	8	2	2	2	6	1	1	2	4	18
19	00019	F	5	Medio	2	2	1	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	19
20	00020	M	5	Medio	2	3	2	1	8	1	3	3	7	1	3	3	7	22
21	00021	F	5	Medio	2	2	3	2	9	2	2	2	6	1	2	1	4	19
22	00022	F	5	Medio	1	2	2	1	6	1	2	2	5	1	2	2	5	16
23	00023	F	5	Medio	1	3	1	2	7	2	2	1	5	2	1	1	4	16
24	00024	F	5	Medio	2	1	1	1	5	2	2	1	3	2	1	1	4	12
25	00025	F	5	Medio	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	20
26	00026	F	5	Medio	2	2	1	2	7	2	2	2	6	2	2	3	7	20
27	00027	F	5	Medio	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	20
28	00028	F	5	Medio	2	2	2	2	8	2	2	2	6	1	1	2	4	18
29	00029	F	5	Medio	2	2	1	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	19
30	00030	F	5	Medio	2	3	2	1	8	1	3	3	7	1	3	3	7	22
VARIANZAS					0.27222222	0.288889	0.405556	0.262222		0.355556	0.128889	0.262222		0.328889	0.29	0.382222		

1	SIEMPRE
2	AVECES
3	NUNCA

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

α=ALFA		0.74277778
K (NUMERO DE ITEMNS)		10
V _i (VARIANZA DE CADA ITEMN)		2.94688887
V _t (VARIANZA TOTAL)		8.88888889

Anexo 6. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** Las Ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45' **Fecha:**

1.5. **Practicante:**

1.6. **Nombre de la Sesión:** EL CUENTO DE LA FIESTA



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

	de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.			
--	--	--	--	--

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p>Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p>Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>▣ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>▣ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy?¿ que día fue ayer?</p> <p>Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p>	Campo o patio del jardín	10m

	<p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy?" ¿Cómo está el día hoy? ¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p> 		
<p>Desarrollo</p>	<p><u>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</u></p> <p>La maestra invita a los niños a ponerse en sus lugares que la clase va empezar para ello la maestra les muestra las siguientes imágenes.</p>  <p>SABERES PREVIOS: La maestra pregunta a los niños ¿que pudieron ver en la imagen? ¿Qué que estarán haciendo? ¿Reconoces algún objeto? ¿puedes crear alguno de ellos? Después que la maestra interactuado con ellos les dice que les contara un cuento: titulado</p> <p>ME INVITARON A UNA FIESTA</p> <p>Un día Juanita llegó muy contenta a su casa, porque la invitaron a la fiesta de Carlitos. Juan italiano pensaba y decía ¡Con este vestido iré! , luego se desanimada y decía ¡ mejor no! Me pondré un Jeans, hasta que llego el día y Juanita fue a la fiesta, le entrego un regalito a Carlos y se fue a sentar hasta que lleguen todos sus compañeros. Cuando llegaron los niños se pusieron a bailar pero Juanita estaba sentada, de pronto Juanita se paró todos pensaban que iba a bailar, pero ¡no! Juanita se acercó disimuladamente a la mesa y se sacó muchas golosinas, las guardó en una bolsa y se vino otra vez a sentar. Carlitos que estaba mirando lo que hizo Juanita, se acercó y le dijo: "ya nunca más te enviaré a mi fiesta y les diré a los otros niños que tampoco te inviten, porque no te llevas las golosinas. Juanita de pudo muy triste y le dijo, por favor ¡Discúlpame!, ya me sacaré tantos caramelos, es que me gustan muchos las golosinas. Carlitos dijo:</p>	<p>Canciones imágenes</p>	<p>20</p>

	<p>"Si te sacas tantos caramelos ya no alcanzará para los otros niños"</p> <p>Juanita prometió nunca más sacarse tantas golosinas de una fiesta.</p>		
cierre	<p>Preguntamos: ¿Está bien lo que hizo Juanita en la fiesta? ¿por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ ¿Cuándo vas a una fiesta cómo te portas tú? ◇ Les indicamos que en nuestra fiesta todos los niños usarán una corona. 		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** las ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45' **Fecha:**

1.5. **Practicante:**

1.6. **Nombre de la Sesión:** el cuento del erizo

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p style="text-align: center;">Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p style="text-align: center;">Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>☐ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>☐ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy? ¿qué día fue ayer?</p> <p style="text-align: center;">Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p>	Campo o patio del jardín	10m

	<p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy?" ¿Cómo está el día hoy?¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;"><u>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</u></p> <p>La maestra les invita Alos niños a ponerse en sus lugares para ello les muestra la imagen de un erizo.</p> <p>Saberes previos: Les pregunta ¿Cómo se llama el animalito que observan? ¿Qué comerá este animalito? Después de realizar las siguientes preguntas la maestra les dice que les contara un cuento. Los niños y niñas escuchan atentos el cuento:</p> <p>ERIZO QUERIA SABER POR QUE ESTABA TRISTE</p> <p>Erizo, vivía en el bosque de la alegría. Éste era un bosque muy especial, porque todos sus habitantes siempre, estaban alegres.</p> <p>Una mañana Erizo estaba llorando. Todos los animales estaban muy sorprendidos y enseguida corrió la voz por todo el bosque. "¡Había alguien llorando! ¿Cómo podía ser posible?"</p> <p>Muchos animales acudieron al lugar donde se encontraba el pequeño erizo.</p> <p>¿Qué te pasa pequeño Erizo? ¿Por qué lloras? - Pregunto la liebre.</p> <p>El pequeño erizo levanto la mirada llena de lágrimas y miró a su alrededor Muchos animales estaban allí con él.</p> <ul style="list-style-type: none"> • No lo sé-dijo el erizo. • ¿Cómo no vas a saberlo? Eso no es posible. - dijo el camello. En este bosque nadie llora y además cuando alguien llora sabe porque llora. Piénsalo, seguro que sabes porque lloras. • No lo sé- repitió Erizo- solo me he levantado así, no sabía lo que me pasaba y de repente ha empezado a salir agua de mis ojos. <p>Los animales se miraron preocupados. Algo muy extraño le estaba ocurriendo al pequeño erizo, Era algo que nunca</p>	<p style="text-align: center;">Canciones imágenes</p>	<p style="text-align: center;">20</p>



	<p>antes había ocurrido en el bosque de la alegría. Entre todos decidieron ayudar al erizo, empezarán por descubrir que es aquello que le hizo llorar, para de este modo parar las lágrimas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos a pensar que te ha podido pasar- dijo el lobo. Entre todos, seguro que descubrimos porque lloras. ¿Te has hecho daño con algo? <p>Erizo pensó, intentando recordar si se había hecho daño. Y negó con la cabeza, no se había hecho daño.</p> <p>Los demás animales siguieron haciendo preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Te has caído? - pregunto la jirafa. • ¿Has perdido algo? - sugirió el Ratón. <p>Pero el pequeño Erizo, negaba con la cabeza y cada vez lloraba más, porque no sabía porque lloraba. Todos los animales estaban muy preocupados.</p> <p>De pronto apareció Marcela la Gacela que llevaba poco tiempo en el bosque de la alegría.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yo creo que es más sencillo de lo que parece, Erizo llora porque está triste, normalmente la gente llora cuando está triste. ¿Estás triste Erizo? <p>Erizo asintió con la cabeza, estaba llorando porque se sentía triste</p> <p>la Gacela continuó hablando: A veces, podemos sentirnos tristes, cuando algo no ocurre o no nos sale las cosas como queremos, cuando perdemos alguna cosa o alguna persona, cuando alguien nos hace daño, ¿Alguna de estas cosas te ha pasado Erizo?</p> <p>Erizo reflexiono y entonces descubrió porque estaba triste y porque lloraba.</p> <p>El otro día estaba jugando con mis amigos y ellos no querían abrazarme porque si lo hacen se hacen daño con mis púas y yo he pensado que no me querían.</p> <p>Es normal que te sientas triste por eso- dijo la Gacela- pero seguro que encontramos una solución, no es que ellos no te quieran, claro que te quieren tenemos que buscar el modo de que puedan abrazarte.</p> <p>Así todos los animales del bosque de la alegría buscaron una solución. Se dieron cuenta de que bastaba con abrazar a Erizo para que se sienta feliz y así lo hicieron, taparon sus púas con corchitos de esta manera todos quedaron muy felices.</p> <p>Después de cuento</p> <p>La maestra menciona a los niños y niñas que elaboraremos nuestro pote de la calma, donde solicita materiales que tengan en el aula como: botella, vaso descartable, etc. Este pote de las emociones tendrá una misión importante, será de comunicar a nuestra familia o adulto favorito como nos</p>		
--	--	--	--

	<p>sentimos y por qué nos sentimos así, lo realizaremos por medio de dibujos.</p> <p>Las instrucciones del pote de la calma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujar la situación que nos puso tristes, • Luego colocarlo dentro del pote de la calma. <p>Pedir a mamá, papá o adulto favorito observarla y juntos encontrar una solución</p>		
cierre	<p>Finalizamos la actividad preguntando ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Qué fue lo que más les gusto? Recordemos que La educación emocional es muy importante en los niños y niñas, ya que esto les brinda la oportunidad de identificar y expresar sus emociones para tener una buena gestión emocional algo fundamental para que los niños y niñas tengan un equilibrio emocional en sus vidas.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** las ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45' **Fecha:**




1.5. **Practicante:**

1.6. **Nombre de la Sesión:** álbum de emociones

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p style="text-align: center;">Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p style="text-align: center;">Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>☐ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>☐ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy? ¿qué día fue ayer?</p> <p style="text-align: center;">Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p>	Campo o patio del jardín	10m

	<p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy?" ¿Cómo está el día hoy? ¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p> 		
<p>Desarrollo</p>	<p><u>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</u></p> <p>La maestra les invita Alos niños a ponerse en sus lugares. Pone una canción de las emociones: Después del baile, preguntamos a los niños y niñas:</p> <p>de las emociones</p>  <p>¿te gusto la canción? ¿Por qué? ¿Qué emociones menciona la canción? ¿Cómo te sentiste escuchándola? ¿Por qué?, escuchamos atentos o atentas lo que mencione el niño o niña.</p> <p>Comunicamos a los niños y niñas elaborar el álbum de las emociones, haciendo uso de revistar y periódicos recortaremos (con ayuda y supervisión de la maestra) imágenes que representes las emociones, luego clasificaremos las emociones según el criterio del niño o niña.</p> <p>Finalmente compartirán el álbum de las emociones con los, compañeros de aula y docente, para luego ubicarlo dentro del sector de lectura.</p> 	<p>Canciones imágenes</p>	<p>20</p>
<p>cierre</p>	<p>Finalizamos la actividad preguntando ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Qué fue lo que más les gusto? Recordemos que La educación emocional es muy importante en los niños y niñas.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** las ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45' **Fecha:**



1.5. **Practicante:**

1.6. **Nombre de la Sesión:** debemos ser amigos

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p style="text-align: center;">Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p style="text-align: center;">Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>☐ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>☐ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy? ¿qué día fue ayer?</p> <p style="text-align: center;">Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p>	<p>Campo o patio del jardín</p>	<p>10m</p>

	<p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy?" ¿Cómo está el día hoy?¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p> 		
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;"><u>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</u></p> <p>La maestra invita a los niños sentarse en media luna, y saca de su caja mágica títeres , diciendo que conoceremos a nuestros amigos títeres, márcelo , jacinto y Juanito</p> <p>tres títeres manifiestan sus preferencias en deportes, ejem: "A mi me gusta el futbol"_ márcelo A mi me gusta el dormir"_ jacinto A mi me gusta el básquet"_ Juanito _ ¿Por qué cada uno tiene preferencia distinta? ¿Podrán jugar los tres títeres juntos? _ ¿Qué es lo que más te gusta? _ Así soy yo. _ Les narramos el cuento de "Los amigos" y sus gustos diferentes, pero hay que respetarlos.</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=vxzwe8NNavA</p> <p>Así cada uno de nosotros tenemos gustos, talentos y preferencias distintas, invitamos algunos niños a que manifiesten sus gustos y talentos.</p> <p>Actividad gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación: terminemos nuestro álbum personal, <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Realizan las hojas de: 	<p style="text-align: center;">20</p> <p style="text-align: center;">Canciones imágenes</p>	

Mi fruta
preferida

Mi color
preferid

Mi
juguete
preferido

	<p>Cada niño tendrá su propio álbum personal. Pintado con sus colores preferidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Exponen las hojas que hicieron. _ ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 		
cierre	<p>Finalizamos la actividad preguntando ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Qué fue lo que más les gusto? Recordemos que La educación emocional es muy importante en los niños y niñas.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** las ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45' **Fecha:**




1.5. **Practicante:**


1.6. **Nombre de la Sesión:** debemos ser amigos

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p style="text-align: center;">Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p style="text-align: center;">Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>□ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>□ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy? ¿qué día fue ayer?</p> <p style="text-align: center;">Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p>	<p>Campo o patio del jardín</p>	<p>10m</p>

	<p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy?" ¿Cómo está el día hoy?¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p> 		
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;"><u>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</u></p> <p>La maestra invita a los niños sentarse en media luna, y realiza la siguiente pregunta.</p> <p>¿Por qué nos enfermamos? ¿Como evitar las enfermedades? Con ayuda de láminas vamos narrando la historia "Los microbios al ataque" comentamos como los microbios ingresan a nuestros organismos, y estos a su vez provocan enfermedades a nuestro cuerpo las cuales deben ser tratadas por un doctor con medicamentos que son necesario pero que también nos ponen débiles, ilo más importante es prevenir!</p>   <p>_ Mostramos imágenes de acciones adecuadas para evitar enfermedades tales como: comer con manos limpias, realizar higiene a nuestro cuerpo, alimentos limpios y cocidos, evitar contagios cubriéndose la nariz y boca.</p>	<p style="text-align: center;">20</p> <p style="text-align: center;">Canciones imágenes</p>	

	<p>_ Mostramos un video sobre la mano sucia,</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=MV3bmM45J94.</p> <p>Indicamos que así están por lo general nuestras manos pero que nuestros ojos no pueden ver los microbios porque son organismos muy pequeños, y la única forma de eliminarlos es con un correcto lavado de manos.</p> <p>_ Con ayuda de una lámina de mano cada niño(a) va realizando los pasos para un adecuado lavado de manos..</p> <p>_ Colorean y adornan una manito feliz (souvenir) le pegan una paleta y un cartel: "Me gusta estar limpio"</p> <p>Realizamos en grupo grande dramatización sobre la lucha que se da en el interior de nuestro cuerpo entre microbios y glóbulos rojos, glóbulos blancos y medicina.</p> <p>_ Utilizando el cuadro de auto y coevaluación.</p> <p>_ ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		
<p>cierre</p>	<p>Finalizamos la actividad preguntando ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Qué fue lo que más les gusto? Recordemos que La educación emocional es muy importante en los niños y niñas.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** las ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45´

Fecha:



1.5. **Practicante:**

1.6. **Nombre de la Sesión:** el cuento del oso y la abeja

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p style="text-align: center;">Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p style="text-align: center;">Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>□ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>□ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy? ¿qué día fue ayer?</p> <p style="text-align: center;">Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p>	<p>Campo o patio del jardín</p>	<p>10m</p>

	<p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy?" ¿Cómo está el día hoy? ¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p> 		
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;"><u>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pide a los niños y niñas sentarse en semicírculo para el inicio de la actividad. • Dialogamos con los niños y niñas acerca del tema que van a realizar. • Vamos a escuchar y a dramatizar el cuento de "EL OSO Y LAS ABEJAS" • Realizaremos nuestros acuerdos con los niños y niñas: <ul style="list-style-type: none"> - No interrumpir el desarrollo de la actividad. - Compartir los materiales y cuidar. - No molestar al compañero. <p>EXPLORACIÓN DE LOS MATERIALES</p> <p>La docente muestra a los niños y niñas los materiales que van a utilizar durante la actividad como máscaras y disfraces y otros.</p> <p>Los niños y las niñas exploran, manipulan los diversos materiales de manera espontánea.</p> <p>EXPRESIVIDAD DRÁMATICA: Se narra el cuento con gestos y movimientos interpretando a cada personaje, luego se comenta a los niños que van a dramatizar el cuento, y que ella va ser quien narre.</p> <p>EL OSO Y LAS ABEJAS Cierta día un oso paseaba por el bosque muy hambriento, solo y triste, cuando de pronto se encontró con un enjambre de abejas y le dijo: ¡por favor amigas abejas me pueden regalar un poquito de su rica miel, las abejas respondieron no! Durante todo el año juntamos toda la miel, el oso se molestó cogió un palo e hizo caer el enjambre de</p> 	<p style="text-align: center;">20</p>	<p style="text-align: center;">Canciones imagenes</p>

	<p>miel, las abejas muy molestas comenzaron a picotearles hasta hacer correr al oso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente comenta con los niños y niñas quienes quieren participar de la dramatización del cuento. • Los niños dramatizan según los personajes del cuento. • Los niños y niñas sentados en forma de semicírculo observan la dramatización del cuento. 		
cierre	<p>Luego los niños responden a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué les pareció el cuento?</p> <p>¿De qué se trató el cuento?</p> <p>¿Qué le paso al oso?</p> <p>Luego cantamos una canción de despedida</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** las ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45' **Fecha:**

1.5. **Practicante:**


1.6. **Nombre de la Sesión:** los 3 chanchitos

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información.</p> <p>Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

	de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.			
--	---	--	--	--

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p>Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p>Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>▣ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>▣ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy? ¿qué día fue ayer?</p> <p>Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p>	Canciones	10m

	<p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy?" ¿Cómo está el día hoy?¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p> 		
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;"><u>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pide a los niños y niñas sentarse en semicírculo para el inicio de la actividad. • Dialogamos con los niños y niñas acerca del tema que van a realizar. • Vamos a escuchar y a dramatizar el cuento de "LOS TRES CERDITOS" • Realizaremos nuestros acuerdos con los niños y niñas: <ul style="list-style-type: none"> - No interrumpir el desarrollo de la actividad. - Compartir los materiales y cuidar. - No molestar al compañero. <p>EXPLORACIÓN DE LOS MATERIALES</p> <p>La docente muestra a los niños y niñas los materiales que van a utilizar durante la actividad como máscaras y disfraces y otros.</p> <p>Los niños y las niñas exploran, manipulan los diversos materiales de manera espontánea.</p> <p>EXPRESIVIDAD DRÁMATICA: Se narra el cuento con gestos y movimientos interpretando a cada personaje, luego se comenta a los niños que van a dramatizar el cuento, y que ella va ser quien narre.</p> <p>Había una vez 3 cerditos que eran hermanos y vivían en lo más profundo del bosque. Siempre habían vivido felices y sin preocupaciones en aquel lugar, pero ahora se encontraban temerosos de un lobo que merodeaba la zona.</p> <p>Fue así como decidieron que lo mejor era construir cada uno su propia casa, que les serviría de refugio si el lobo los atacaba. El primer cerdito construyo su casa de paja, el segundo cerdito construyo su casa de madera y el tercero de ladrillo de tal forma estarían mucho más seguro del lobo.</p>		<p style="text-align: center;">20</p> <p style="text-align: center;">Imágenes Mascaras antifaces vestuariop</p>

	<p>Un día el lobo atacó a los cerditos y de un solo soplo derribó sus casitas de los cerditos, los cerditos asustados corrieron a la ayuda del cerdito de la casa de ladrillo y ahí los tres cerditos se refugiaron, el lobo soplo y soplo y no pudo derrumbar la casa, tanto fue su cansancio que huyó lejos y los cerditos vivieron felices por siempre.</p> <p>La docente comenta con los niños y niñas quienes quieren participar de la dramatización del cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños dramatizan según los personajes del cuento. • Los niños y niñas sentados en forma de semicírculo observan la dramatización del cuento. 		
cierre	<p>Luego los niños responden a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué les pareció el cuento?</p> <p>¿De qué se trató el cuento?</p> <p>¿Qué le pasó con el lobo?</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** las ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45' **Fecha:**

1.5. **Practicante:**

1.6. **Nombre de la Sesión:** los 3 chanchitos

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>INICIO</p>	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p>Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p>Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>□ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>□ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy? ¿qué día fue ayer?</p> <p>Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p> <p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy?"¿Cómo está el día hoy?¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p>	<p>En el jardín y hojas de aplicación</p>	<p>10m</p>



Desarrollo	<p style="text-align: center;"><u>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pide a los niños y niñas sentarse en semicírculo para el inicio de la actividad. • Dialogamos con los niños y niñas acerca del tema que van a realizar. • Vamos a escuchar y a dramatizar el cuento de " La gallina y sus pollitos" • Realizaremos nuestros acuerdos con los niños y niñas: <ul style="list-style-type: none"> - No interrumpir el desarrollo de la actividad. - Compartir los materiales - Cuidar los materiales <p>EXPLORACIÓN DE LOS MATERIALES</p> <p>La docente muestra a los niños y niñas los materiales que van a utilizar durante la actividad como máscaras y disfraces y otros.</p> <p>Los niños y las niñas exploran, manipulan los diversos materiales de manera espontánea.</p> <p>EXPRESIVIDAD DRÁMATICA: Se narra el cuento con gestos y movimientos interpretando a cada personaje, luego se comenta a los niños que van a dramatizar el cuento, y que ella va ser quien narre.</p> <p>EL GATO DORMILON Había una vez un gato peludo y juguetón , que se dedicaba siempre a dormir cada vez de tomar su leche, su amiga la tortuga le decía todos los días que tenía que ayudarle a ordenar la casa, pero el gato no le hizo caso y se hecho a dormir, en el momento que dormía, tuvo un sueño muy extraño, soñó que todos sus amigos se alejaban de él por ser flojo, dormilón y que solo pensara siempre en irse a dormir, el gato muy asustado reflexiono por su mala actitud y decidió de ahora en adelante ser un buen gato trabajador. FIN</p>	Canciones imágenes	20
	cierre		<p>Luego los niños responden a las siguientes interrogantes:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué les pareció el cuento?</p> <p>¿De qué se trató el cuento?</p> <p>¿cómo aprendieron? ¿qué les pareció?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** las ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45' **Fecha:**


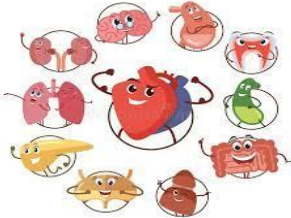
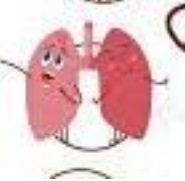


1.5. **Practicante:**

1.6. **Nombre de la Sesión:** cómo actúa nuestro cuerpo

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>INICIO</p>	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p>Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p>Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>□ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>□ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy? ¿qué día fue ayer?</p> <p>Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p>	<p>En el jardín y hojas de aplicación</p>	<p>10m</p>

	<p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy? ¿Cómo está el día hoy?¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p> 		
<p>Desarrollo</p>	<p>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pide a los niños y niñas sentarse en semicírculo para el inicio de la actividad. Dialogamos con los niños y niñas acerca del tema que van a realizar.  <p>presentamos a los niños cuatro muñecos (silueta): Pulmoncito, Corazoncito, Estomaguito y Esqueletito (ampliar las imágenes para imprimir)</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizamos un pequeño diálogo en donde participan los niños para preguntar que son estos amiguitos, donde viven y qué función cumplen en nuestro cuerpo. Presentamos láminas con los sistemas de del cuerpo: Óseo, circulatorio, respiratorio y digestivo. Formamos cuatro grupos y cada uno se le entrega una de las láminas. Pegamos en la pizarra los muñecos y cada grupo debe tomar el órgano que le corresponde a su sistema. Pedimos que cada grupo dialogue sobre qué función creen que cumplen estos amiguitos dentro de nuestro cuerpo.    <p>Una vez terminada la asamblea de niños, invitamos a cada grupo a salir adelante para que den sus conclusiones de lo que piensan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mientras sale cada grupo, la docente irá explicando la función de estos órganos dentro del cuerpo y la importancia de cuidarlos. 	<p>Canciones imágenes</p>	<p>20</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Dialogamos acerca de la importancia del corazón que es el motor de nuestro cuerpo. ◇ Si se pudiera con un estetoscopio escuchar los latidos del corazón. O podemos ponerlos en pareja para ambos que ambos escuchen con la oreja pegada a sus pechitos para escuchar los latidos, imitan el sonido del corazón. ◇ Trabajemos en grupo pintando con témperas las láminas que les toco a cada grupo. ◇ Exponen sus trabajos. 		
cierre	<p>Finalizamos la actividad preguntando ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Qué fue lo que más les gusto? Recordemos que La educación emocional es muy importante en los niños y niñas</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** 349/Mx-P Lucanamarca

1.2. **Sección:** las ardillitas

1.3. **Grado/Edad:** 5 años

1.4. **Temporalización:** 45' **Fecha:**


1.5. **Practicante:**

1.6. **Nombre de la Sesión:** cómo actúa nuestro cuerpo

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Estándar:</p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>INICIO</p>	<p>Actividades permanentes</p> <p>Saludo: invito a los niños a sentarse en semicírculo frente a la pizarra, promuevo para que con los niños nos saludaremos entonando la canción del saludo .Acompañamos la canción con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales (sonreiré, hare contacto visual).</p> <p>Buenos días amigos, buenos días. Este es un saludo de amistad. Haremos lo posible para hacer buenos amigos, Buenos días amigos, buenos días.</p> <p>Melodía de la canción: Amigos, ¿cómo están</p> <p>Asistencia: Entonando la canción acompañado con un instrumento de percusión, gestos y movimientos corporales cantamos la canción: Palo, palito, palo.</p> <p>Palo, palito, sí. Un palito se me ha perdido, Y dime quien está aquí</p> <p>□ Pregunto si todos han llegado hoy día al aula, ¿Quiénes han faltado?, Entre niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos?, ¿Cuántos niños han faltado? ¿Cuántas niñas han faltado?</p> <p>□ Calendario: A través de la canción de doña semana, anunciamos que llego el momento de ubicarnos en el tiempo (día) haciendo preguntas ¿Qué día será hoy? ¿qué día fue ayer?</p> <p>Doña semana tienen siete días Lunes, martes, miércoles y jueves Viernes sábado y domingo al fin que es un bailarín.</p>	<p>En el jardín y hojas de aplicación</p>	<p>10m</p>

	<p>Clima: Para saber cómo está el tiempo, entonamos la canción: ¿"Quiero saber cómo está el día hoy? ¿Cómo está el día hoy?¿Porque estará Hoy?</p> <p>Quiero saber cómo está el día hoy(bis) Si ha salido el señor sol, O se asoma doña nube, O si hay lluvia alrededor, Triqui, triqui, triqui tra.</p> 		
<p>Desarrollo</p>	<p><u>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pide a los niños y niñas sentarse en semicírculo para el inicio de la actividad. Dialogamos con los niños pedimos la participación de 2 niños. Mostramos a dos niños ¿hacia dónde están mirando? ¿Cuál es su hombro derecho? ¿Cuál es su rodilla izquierda? Reconoce tu lado derecho e izquierdo. Derecha - Izquierda. _ Narramos una historia de un niño que no sabía ¿Cuál era su lado derecho e izquierdo? Y se confundía, su mamá le pintó de rojo su lado derecho, su lado izquierdo lo dejó en blanco. _ Mostramos dos siluetas de un niño de frente y otro del espalda. _ Observan e identifican en la silueta los lados derecho e izquierdo. _ Practicamos con las siluetas haciéndolos pararse frente a frente, y darse la mano, y formarse uno detrás del otro. _ Colocamos una cinta roja en la mano derecha de cada niño _ Invitamos a 4 niños a salir adelante y formarse uno detrás del otro y les decimos. "Levanten la mano derecha" _ Observan que todas las manos tienen la cinta roja "colocarse frente a frente darse la mano derecha" _ ¿Qué pasó con las manos? ¿Por qué? _ Pedimos a los niños que se coloquen mirando hacia delante y hacia atrás. _ "Levanten su mano derecha" ¿qué pasó? ¿Por qué? _ "Levanten su mano izquierda" ¿qué paso? ¿Poe qué? _ Agárrense su ojo derecho, hombro derecho.... _ Con todos los niños del aula jugamos a formar dos filas, levantar su mano derecha e izquierda. _ Buscan a un compañero y se saludan dándose la mano derecha. <p>En una ficha identificaremos nuestro lado derecho y izquierdo Derecho azul, izquierdo rojo.</p>	<p>Canciones imágenes</p>	<p>20</p>
<p>cierre</p>	<p>Finalizamos la actividad preguntando ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Qué fue lo que más les gusto?</p>		

	Recordemos que La educación emocional es muy importante en los niños y niñas		
--	--	--	--

INFORME TURNITIN LUISA

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo