



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**“EL JUEGO Y SU APORTE AL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR LEHNINGER DEL CERCADO DE
AREQUIPA 2023”**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Primaria

AUTOR

Gonzales Meza, Glenda Jazmine

ASESOR

Mg. Vivanco Arones Nancy Isabel

**Lima - Perú
2023**

Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 27-feb.-2024 9:36 a. m. -05
Identificador: 2305987401
Número de palabras: 13303
Entregado: 1

Índice de similitud	Similitud según fuente
13%	Internet Sources: 13% Publicaciones: N/A Trabajos del estudiante: 4%

EL JUEGO Y SU APORTE AL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR LEHNINGER DEL CERCADO DE AREQUIPA 2023 Por Glenda Isabel Gonzales Meza

6% match (Internet desde 29-ene.-2024)

<http://intra.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/7700/TSP%20DEL%20RTO%20BASILIO%20ADRIANA%20FIORELA%20RP.isAllowed=y&sequence=1>

2% match (Internet desde 24-ene.-2024)

<http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/7678/TSP%20CHAUPIN%20SERNA%20BARBARA%20RP.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

1% match (Internet desde 17-oct.-2023)

http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/7335/TURNITIN_M%20c3%81RQUEZ%20HUAM%20c3%81N.pdf?isAllowed=y&sequence=3

1% match (Internet desde 25-sept.-2020)

<http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/handle/123456789/14244>

1% match (Internet desde 19-nov.-2020)

https://documentop.com/registro-spij-minjus_59f8be6a1723ddc3e8b57db7.html

1% match ()

[ESCUDERO CASTILLO, ELA ROSVIT. "Juego libre en sectores y habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019", Universidad San Pedro, 2022](#)

1% match (Internet desde 13-nov.-2022)

<https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/11458/1982/browse?type=subject&value=Hablar>

1% match (trabajos de los estudiantes desde 13-jun.-2020)

[Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-06-13](#)

1% match (Internet desde 16-jul.-2020)

http://redi.ufasta.edu.ar:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/631/2008_K_001.pdf?sequence=1

1% match (Internet desde 14-ene.-2023)

<http://biblioteca.uniatlantico.edu.co/cgi-bin/koha/opac-search.pl?offset=20&q=ccl%3Dsu%3A%22Juegos+educativos%22>

FACULTAD DE EDUCACIÓN "EL JUEGO Y SU APORTE AL [DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR LEHNINGER DEL CERCADO DE AREQUIPA 2023](#)" TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Primaria AUTORA Gonzales Meza, Glenda Jazmine ASESORA Mg. Vivanco Arones Nancy Isabel Lima, noviembre 2023 DEDICATORIA A mi querida madre Inés, a mi esposo y compañero Juan Carlos, a mi amado hijo Bruno, quienes me brindaron su apoyo incondicional. Gracias Padre Celestial. AGRADECIMIENTO Expreso mi gratitud a mi alma mater Universidad Inca Garcilaso de la Vega, por permitirme explorar mi carrera en su entorno educativo y alcanzar esta meta que me permitirá mejorar profesionalmente. Quiero reconocer especialmente a mi asesora la Magister Nancy Isabel Vivanco Arones por ofrecerme la posibilidad de aprovechar su experiencia y conocimiento; así como por demostrar una paciencia inquebrantable al guiarme a lo largo de todo el proceso de elaboración de mi proyecto de investigación con amor y dedicación. Expreso mi agradecimiento a la directora de la Institución Educativa la Licenciada María Elena Salas Pariona por permitirme la realización de mi investigación, por todo su apoyo y motivación para lograr este objetivo importante que me ayudara a mejorar en el aspecto profesional. RESUMEN El presente trabajo de investigación denominado "El Juego y su aporte en el desarrollo de las habilidades comunicativas" tiene como objetivo mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas para aumentar el logro de aprendizaje de las competencias del área de comunicación. Esta investigación es de tipo descriptivo, describe la problemática la falta del desarrollo de las habilidades comunicativas, es un [diseño de investigación acción porque propone una alternativa de solución](#) al incluir el juego como estrategia didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje. Se ha utilizado diversos instrumentos como encuestas a los docentes, los resultados nos permitieron constatar la existencia de la problemática, el nivel de participación y la viabilidad de este proyecto; también se ha considerado los resultados de la prueba diagnóstica, lista de cotejo, fichas de trabajo para los estudiantes. Como resultado de esta propuesta se alcanzó una mejora significativa del 77% en el nivel del logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación lo que favorece tanto al alumno como al docente. Concluimos que utilizar el juego como estrategia didáctica ha permitido el desarrollo de las habilidades comunicativas y mejorar el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del segundo grado de primaria. Palabras clave: Aprendizaje, Comunicación, Estrategia, Habilidad, Juego. ABSTRACT The present research, titled "The Role of Play in the Development of Communicative Skills" aims to enhance the development of communicative skills to increase the achievement of learning outcomes in the communication area. This study is descriptive in nature, outlining the issue of insufficient development of communicative skills. It adopts a research action design as it proposes an alternative solution by incorporating play as a didactic strategy in the teaching-learning process. Various instruments, such as surveys for teachers, were employed. The results allowed us to verify the existence of the issue, assess the level of participation, and determine the feasibility of this project. Diagnostic test results, checklists, and student worksheets were also considered. The implementation of this proposal resulted in a significant 77% improvement



DEDICATORIA

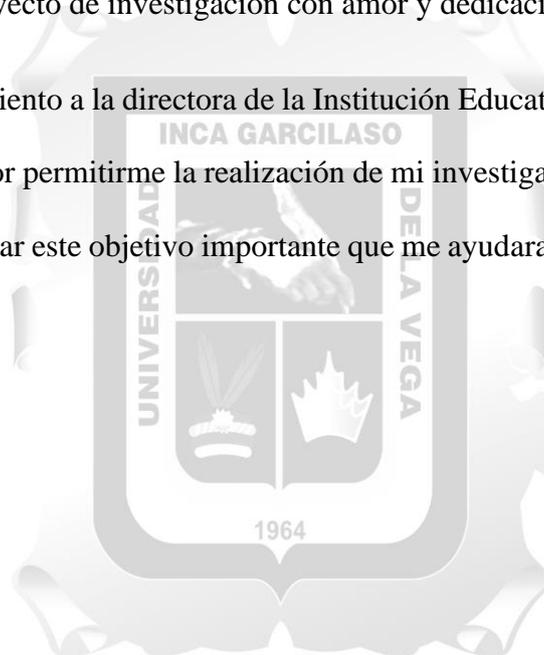
A mi querida madre Inés, a mi esposo y
compañero Juan Carlos, a mi amado hijo
Bruno, quienes me brindaron su apoyo
incondicional. Gracias Padre Celestial.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi gratitud a mi alma mater Universidad Inca Garcilaso de la Vega, por permitirme explorar mi carrera en su entorno educativo y alcanzar esta meta que me permitirá mejorar profesionalmente.

Quiero reconocer especialmente a mi asesora la Magister Nancy Isabel Vivanco Arones por ofrecerme la posibilidad de aprovechar su experiencia y conocimiento; así como por demostrar una paciencia inquebrantable al guiarme a lo largo de todo el proceso de elaboración de mi proyecto de investigación con amor y dedicación.

Expreso mi agradecimiento a la directora de la Institución Educativa la Licenciada María Elena Salas Pariona por permitirme la realización de mi investigación, por todo su apoyo y motivación para lograr este objetivo importante que me ayudara a mejorar en el aspecto profesional.



RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado “El Juego y su aporte en el desarrollo de las habilidades comunicativas” tiene como objetivo mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas para aumentar el logro de aprendizaje de las competencias del área de comunicación. Esta investigación es de tipo descriptivo, describe la problemática la falta del desarrollo de las habilidades comunicativas, es un diseño de investigación acción porque propone una alternativa de solución al incluir el juego como estrategia didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje. Se ha utilizado diversos instrumentos como encuestas a los docentes, los resultados nos permitieron constatar la existencia de la problemática, el nivel de participación y la viabilidad de este proyecto; también se ha considerado los resultados de la prueba diagnóstica, lista de cotejo, fichas de trabajo para los estudiantes. Como resultado de la aplicación de esta propuesta se alcanzó una mejora significativa del 77% en el nivel del logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación lo que favorece tanto al alumno como al docente. Concluimos que utilizar el juego como estrategia didáctica ha permitido el desarrollo de las habilidades comunicativas y mejorar el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del segundo grado de primaria.

Palabras clave: Aprendizaje, Comunicación, Estrategia, Habilidad, Juego.

ABSTRACT

The present research, titled "The Role of Play in the Development of Communicative Skills" aims to enhance the development of communicative skills to increase the achievement of learning outcomes in the communication area. This study is descriptive in nature, outlining the issue of insufficient development of communicative skills. It adopts a research action design as it proposes an alternative solution by incorporating play as a didactic strategy in the teaching-learning process. Various instruments, such as surveys for teachers, were employed. The results allowed us to verify the existence of the issue, assess the level of participation, and determine the feasibility of this project. Diagnostic test results, checklists, and student worksheets were also considered. The implementation of this proposal resulted in a significant 77% improvement in students' learning achievement in the communication area, benefiting both students and teachers. In conclusion, using play as a didactic strategy has facilitated the development of communicative skills and enhanced learning outcomes in the communication area for second-grade primary students.

KEYWORDS: Learning, Communication, Strategy, Skill, Game.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	02
AGRADECIMIENTO.....	03
RESUMEN.....	04
ABSTRACT.....	05
ÍNDICE GENERAL.....	06
ÍNDICE DE TABLAS GRÁFICOS Y FIGURAS.....	10
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
1.1 Marco Histórico.....	13
1.1.1 El Origen Del Juego.....	13
1.1.2 El Juego en la Edad Media.....	14
1.1.3 El Juego en la Actualidad.....	14
1.2 Bases Teóricas.....	15
1.2.1 Definición del Juego.....	15
1.2.2 Características del Juego.....	16
1.2.3 Tipos de Juegos.....	17
1.2.4 Estructura del Juego.....	18
1.2.5 El Juego como Proceso Educativo.....	19
1.2.6 Habilidades Comunicativas.....	20
1.2.7 Características de una Eficiente Habilidad Comunicativa.....	21
1.2.8 Competencias de las Habilidades Comunicativas.....	22
1.2.9 Las Habilidades Comunicativas y los Juegos.....	23
1.2.10 El Juego como Estrategia para el Desarrollo de las Habilidades Comunicativas.....	24
1.3 Marco Legal.....	25
1.3.1 Constitución Política del Perú.....	25

1.3.2 Ley General de Educación.....	26
1.4 Antecedentes del estudio.....	27
1.4.1 Antecedentes Internacionales.....	27
1.4.2 Antecedentes Nacionales.....	28
1.5 Marco conceptual.....	30
1.5.1 Aprendizaje.....	30
1.5.2 Comunicación.....	30
1.5.3 Estrategia.....	30
1.5.4 Habilidad.....	30
1.5.5 Juego.....	31
CAPÍTULO II: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	31
2.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	31
2.2 Formulación del Problema General y Específicos.....	34
2.2.1 Problemas Específicos.....	34
2.3 Objetivo general y específicos.....	34
2.3.1 Objetivos Específicos.....	34
CAPÍTULO III: JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN..	35
3.1 Justificación e Importancia del Estudio.....	35
3.2 Delimitación del Estudio.....	36
3.2.1 Delimitación Espacial.....	36
3.2.2 Delimitación Poblacional.....	37
3.2.3 Delimitación Temporal.....	37
CAPÍTULO IV: FORMULACIÓN DEL DISEÑO.....	37
4.1 Diseño Esquemático.....	37
4.1.1 Esquema.....	38

4.1.2 Estructura de las Acciones de Estrategia por Direcciones y Fases.....	39
4.2 Descripción de los Aspectos básicos del Diseño.....	39
4.2.1 La Propuesta del Trabajo en Función de la Identificación de Beneficiarios.....	39
4.2.2 Problema a Resolver con el Proyecto, Causas y Efecto.....	40
4.2.3 Estrategia de Solución Ofrecida.....	41
4.2.4 Determinación de la Cobertura.....	41
4.2.4.1 Definición Geográfica.....	41
4.2.4.2 Definición de la Muestra.....	42
4.2.4.3 Definición Temporal.....	42
4.2.4.4 Definición y Construcción de Técnicas.....	43
4.2.5 Trabajo de Campo.....	43
CAPÍTULO V: PRUEBA DE DISEÑO.....	44
5.1 Aplicación de la Propuesta de Solución.....	44
5.1.1 Fundamentación.....	44
5.1.2 Objetivos.....	44
5.1.3 Materiales.....	45
5.1.4 Metas.....	45
5.1.5 Recursos.....	45
5.1.6 Cronograma de Actividades.....	46
5.2 Evaluación.....	47
FASE I: Diagnóstica.....	47
FASE II: Familiarización.....	48
FASE III: Ejecución.....	48
CONCLUSIONES.....	50

RECOMENDACIONES.....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS.....	54
Anexo 1: Instrumentos Diagnósticos.....	54
Anexo 2: Encuesta de Satisfacción.....	73
Anexo 3: Secuencia de Actividades de Aprendizaje.....	77
Anexo 4: Sesión de Aprendizaje 1.....	78
Anexo 5: Sesión de Aprendizaje 2.....	84
Anexo 6: Evidencias.....	90



ÍNDICE DE TABLAS, GRÁFICOS Y FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Proyecto por fases.....	39
Tabla 2: Cronograma de fases.....	43
Tabla 3: Cuadro de metas.....	45
Tabla 4: Cronograma de actividades.....	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Características del Juego.....	17
Gráfico 2: Proceso Estructural del Juego.....	19
Gráfico 3: Grupo de Competencias de las Habilidades Comunicativas.....	23
Gráfico 4: Esquema del Proyecto.....	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa Geográfico.....	42
--------------------------------	----



INTRODUCCIÓN

La presente investigación es primordial para lograr el desarrollo de las habilidades comunicativas en la educación primaria ya que la comunicación es importante en el análisis del crecimiento cognitivo y emocional de los estudiantes, es por ello que consideramos necesario desarrollar las habilidades comunicativas para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje. Con este trabajo de investigación denominado “El Juego y su aporte en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños del segundo grado de la Institución Educativa Lehninger” se demostró que al aplicar el juego como estrategia didáctica se acrecentó el nivel de logro de aprendizaje en el área de comunicación y otras, también es muy necesario señalar que sirve de base para el trabajo educativo en otras instituciones ya sean públicas o privadas porque es viable y eficaz.

El objetivo planteado en este proyecto es aplicar el juego como estrategia didáctica para contribuir al desarrollo de las habilidades comunicativas, con el fin de alcanzar este objetivo establecido en la investigación se ha organizado en cinco capítulos. En el Capítulo I denominado el marco teórico de la investigación se trata del desarrollo del proceso histórico del juego desde la edad media hasta la actualidad; el juego características, tipos, estructura; las habilidades comunicativas características y competencias; el juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades comunicativas. Continuando en el Capítulo II se desarrolla el planteamiento del problema constituye cómo se está percibiendo la situación que se quiere investigar, se describe la realidad problemática y establece los objetivos. Luego en el Capítulo III hablamos de la justificación y la delimitación de la investigación, se detalla el propósito de realizar este proyecto y su importancia para mejorar el problema, también se da a conocer la delimitación espacial, poblacional y temporal. Seguidamente en el Capítulo IV formulamos del diseño esquemático y el proyecto por etapas; describimos el problema a

resolver, causas y efecto; planteamos la estrategia de solución ofrecida. Así mismo determinamos la definición y mapa geográfico, definición de la muestra, definición temporal y el trabajo de campo lo que nos va permitir delimitar nuestro proyecto de investigación. Finalizamos con el Capítulo V realizamos la aplicación de la propuesta de solución teniendo en cuenta los objetivos, materiales, metas y recursos; también la evaluación del proyecto de manera gradual por fases, fase I diagnóstico, fase II familiarización y la fase III ejecución.



CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Marco Histórico

1.1.1 *El Origen del Juego*

Los juegos siempre estuvieron presentes en todos los ámbitos de la historia universal, algunos autores consideran que el juego es tan antiguo como lo es la aparición de los primeros hombres, sin embargo, Azicencag (2019) el juego en sí como elemento fundamental de distracción y desarrollo surge con las primeras civilizaciones, en la cual se toma conciencia de que el juego es una forma de divertirse e instruir a las personas. El autor ha considerado conveniente analizar el juego desde el surgimiento de las primeras grandes culturas latinoamericanas, es decir: la cultura Inca y la cultura Maya. Al respecto Díaz (2020) manifiesta que las grandes civilizaciones consideraban al juego parte vinculante de su desarrollo, por tal motivo los juegos en su mayoría de casos estaban dirigidos a compartir o realizar acciones grupales con conmemoración de algo, rituales de celebración, entre otros. Se encuentran evidencias históricas de que la cultura Maya fueron los primeros pueblos en practicar un juego de grupo donde hombres golpeaban un balón, un juego considerado uno de los precursores del fútbol. Azicencag (2019). En la misma línea el autor Díaz (2020) hace referencia que los incas inculcaban las competencias grupales entre sus niños para aprender a desarrollar actividades como la agricultura, canto, ganadería, entre otros.

Con respecto a lo antes mencionado se consiguió evidencias de que los juegos más populares en ambas civilizaciones era el desarrollo de luchas entre dos contrincantes, era uno de los juegos más afamados en ambas culturas, dado que las mismas tenían un gran apego y valoración por las destrezas físicas y artes de guerra que caracterizaban a los participantes de los mencionados juegos. Desde la antigüedad el juego ha sido usado como una estrategia de diversión que permite el crecimiento integral de las personas,

facilitando el aprendizaje de otras actividades que contribuyen a mejorar la convivencia en la sociedad.

1.1.2 El Juego en la Edad Media.

En la cultura griega, según Fernández (2019) fueron los creadores de competencias deportivas para que las personas puedan desarrollar sus habilidades, la cultura Romana se hizo famosa por las disputas entre los hombres en los coliseos. Años más tarde, durante la Edad Media surgen los juegos meramente distractivos organizando justas deportivas, show con bufones, entre otros. En la Época del Renacimiento, según Giménez (2019) surgen los deportes ya formalizados, competencias artísticas, musicales, entre otros. En el Perú, en la llamada época colonizadora se realizaban juegos como carreras de caballo, fiestas de danza, ronda, etc. por lo cual se entiende que dichas formas de distracción provienen de los juegos realizados por los españoles que invadieron nuestro territorio patrio en búsqueda de la conquista del Perú.

Como se puede apreciar anteriormente el juego era considerado no sólo como una distracción sino también como una competencia deportiva, que permitía a los participantes desarrollar y mostrar sus habilidades y destrezas con el objetivo de ser cada día más competitivos.

1.1.3 El juego en la Actualidad

En la Era Moderna, Anoli (2019) los juegos han ido evolucionando de la mano del desarrollo tecnológico, y cada día son parte más importante del desarrollo físico y psicológico de quienes lo practican. Conforme a Fernández (2019) el juego al igual que las personas ha ido evolucionando con el paso de los años, por tal motivo aumentan los tipos, características y niveles de dificultad. El autor considera que la brecha cultural sobre el juego entre la Edad Media y Edad Moderna se fundamenta en la aparición de la tecnología en la última etapa de la Edad Moderna, en la cual la aparición de inventos

tecnológicos de gran magnitud como los micro procesados y celulares han conseguido masificar los juegos de forma gravitante consiguiendo que los niños entre 5 y 6 años puedan participar de los mismos sin necesidad de interactuar con una persona de forma presencial y mejorando sus niveles de adaptación a la tecnología.

Por lo expuesto, es claro que la facilidad para acceder a los juegos y formas de comunicarse han ido modificándose y desarrollando nuevas formas de conexión entre las personas, convirtiendo esta actividad en algo cotidiano con lo cual las personas conviven día a día y hacen uso de estos para facilitar su desarrollo integral y obtener aprendizajes.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Definición del Juego

De acuerdo a Díaz (2020) es toda actividad de la persona que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado con la finalidad de alcanzar un objetivo comprendido dentro de un reglamento específico, en la misma línea. Giménez (2019) una acción definida con un objetivo determinado que busca que todo ejercicio a través de un lineamiento tenga una finalidad. Coloma (2020) es juego es el lugar ideal para interactuar entre dos o más menores, además requiere un proceso de acondicionamiento y continuidad de reglas. La comunicación para el proceso de desarrollo de un menor es vital, ya que permite la guía de un adulto que colabora con el respeto del reglamento, es decir es un tipo de aprendizaje bajo la mirada de un ente superior que es el docente que verifica el cumplimiento y respeto de lo planteado.

Se considera que el juego es la representación de un ejercicio realizado bajo unos lineamientos fijados, el cual tiene como misión absoluta alcanzar un objetivo. El juego está ligado de forma estrecha a todas las personas a sus procesos de evolución, es la primera forma en la cual las personas se relacionan entre sí en todo tipo de ámbito tanto

familiar, social escolar, entre otros. El juego tiene diversas formas de conceptualizar, pero la finalidad siempre fue la misma, alcanzar objetivos bajo reglas determinadas.

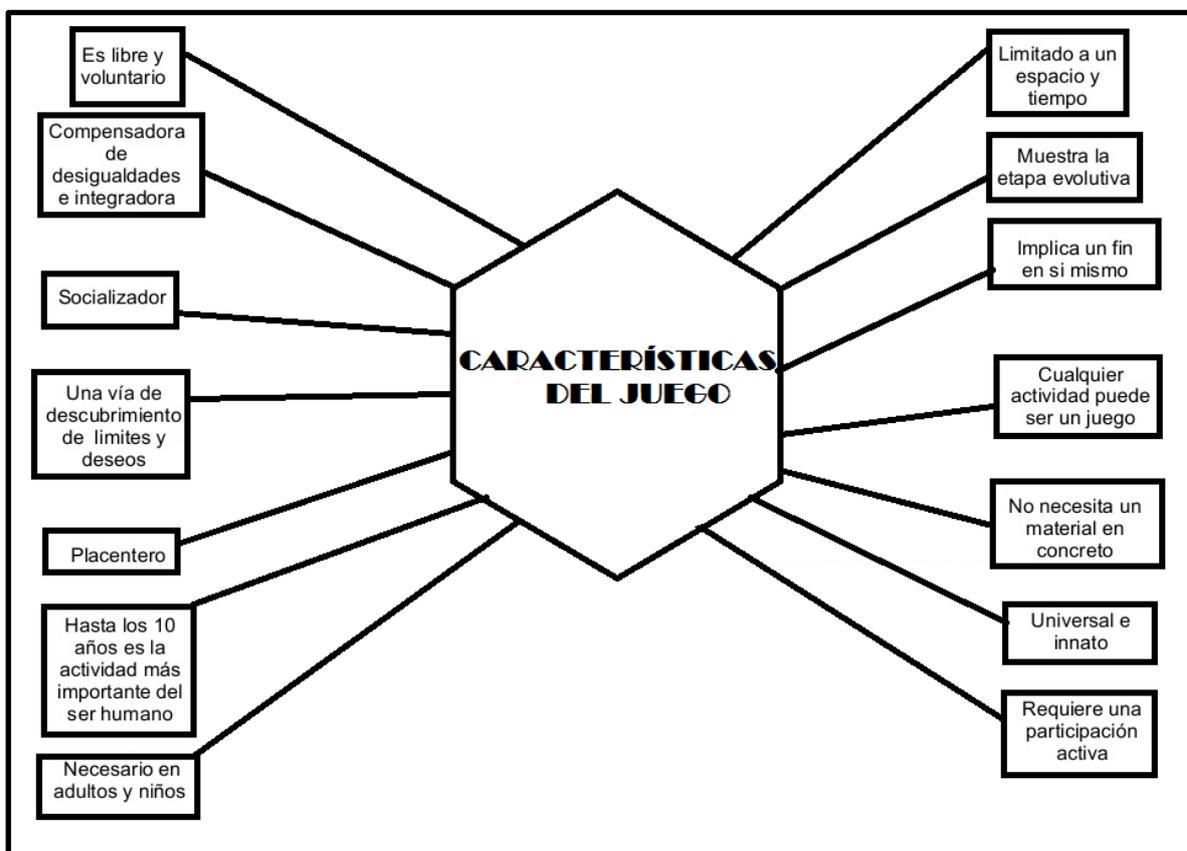
1.2.2 Características del Juego

Existe muchas teorías que abordan las diferentes características de los juegos, sin embargo, el autor ha considerado preponderante considerar la teoría expuesta por Anoli (2019) el cual señala que existen 4 características claves que debe tener los juegos: La primera, consiste en la libertad del mismo pues es voluntario; la segunda, es que requiere un desgaste físico o mental; la tercera, produce esparcimiento y alegría; y por último tiene un tiempo y espacio limitado. En otra clasificación de las características del juego señala Coloma (2020) existen siete características fundamentales que debe tener un juego: tener un reglamento, una línea estética, conectar a los jugadores, motivar un objetivo, resolver problemas, tener una mecánica, una idea definida del mismo, tener jugadores y promover el aprendizaje.

Se ha considerado ambas propuestas expuestas por los autores mencionados en el párrafo anterior y se ha visto por conveniente exponer a través de un esquema cuales son las características resaltantes del juego, que en otras palabras sería un resumen de ambas propuestas teóricas expuestas.

Gráfico 1

Características del juego propuesta por el autor



Fuente: Elaboración propia

1.2.3 Tipos de Juegos

De acuerdo a la bibliografía aglomerado existen diversas tipologías ligadas a los juegos, el presente estudio recoge la clasificación de Azicencag (2019) el cual señala la existencia de 3 tipos de juegos: sensorio motriz, simbólico y reglamentado. La tipología sensomotriz abarca todos los juegos en los cuales actúa el organismo y las sensaciones absorbidas dada la interacción. La tipología simbólica según Anoli (2019) abarca la interacción con lo exterior, el mundo que rodea al menor y la creación y conocimiento obtenidos a partir del mismo. Por último, el juego reglamentado orientado al aprendizaje del seguimiento de reglas establecidas. Todas las tipologías de juego mencionadas

permiten el desarrollo de las habilidades comunicativas a gran dimensión, ya que la interacción entre los participantes es constante.

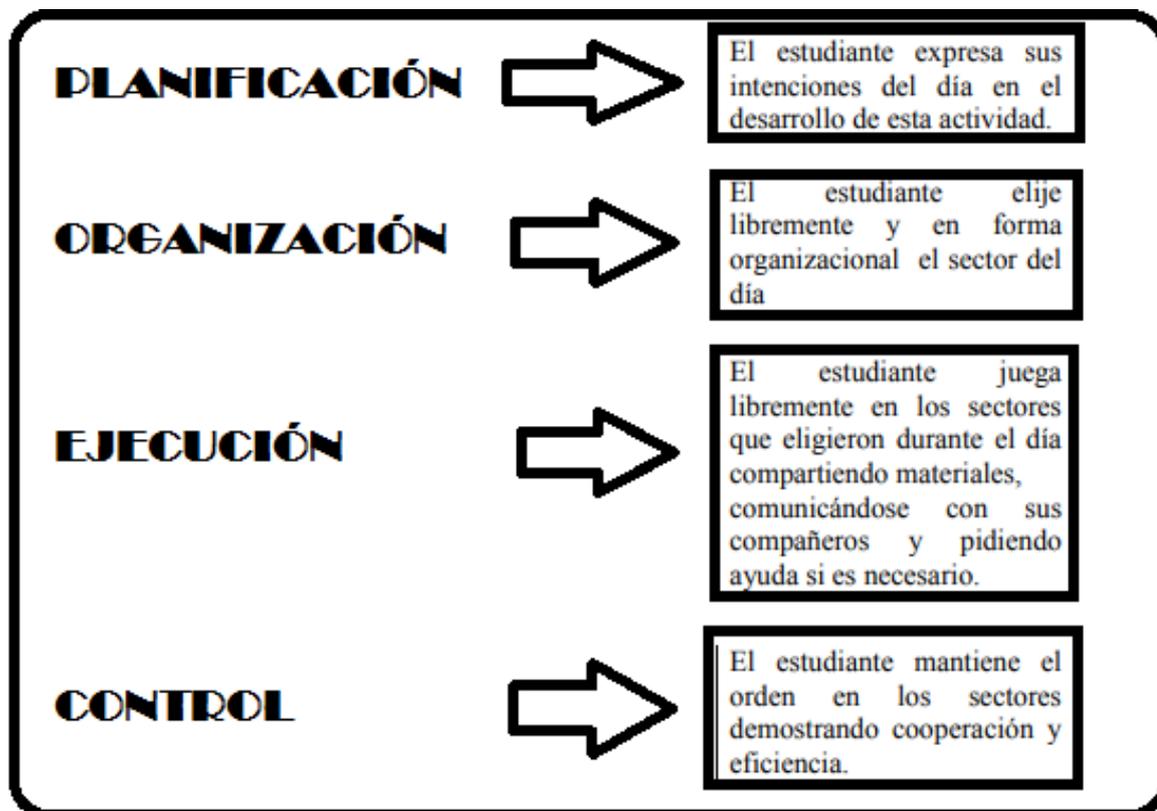
A modo de resumen, el autor ha considerado pertinente clasificar los tipos de juegos de acuerdo a la edad del menor, dicho eso la clasificación propuesta por el autor es la siguiente: los juegos funcionales los cuales son motivados a mejorar la función del cuerpo por parte del niño, se trabajan desde los 0 hasta los 2 años, los juegos simbólicos se trabajan entre los 2 y 6 años, y por último los juegos con reglamentación se trabaja desde los 6 años en adelante. Es prioritario señalar que los juegos de construcción se trabajan durante toda la niñez desde uno a doce años, por tal motivo los juegos de construcción son necesario para el desarrollo de niños y para mantener las capacidades en los adultos mayores, ya que permite desarrollar casi las totalidades de las capacidades comunicativas de los seres humanos.

1.2.4 Estructura del Juego

En búsqueda de una aplicación didáctica, el autor ha considerado adaptar la esquematización del juego realizada por Coloma (2020) en relación a la aplicación del juego al nivel educativo, es necesario comprender en mismo bajo una estructura previamente coordinada que sigue los lineamientos de cualquier proyecto de trabajo en la cual se considera la etapa planificadora, etapa organizativa, etapa ejecutoria y la etapa evaluativa o de control.

Gráfico 2

Proceso estructural del juego como medio educador



Fuente: Elaboración propia

1.2.5 El juego como Proceso Educativo

Según Azicencag (2020) el juego obedece los lineamientos explicados en una actividad previamente determinada, por lo cual es un instrumento de aprendizaje a tener en consideración en futuros estudios. Según Fernández (2019), en la década de los 80, nace el juego como una estructura y propuesta didáctica denominada “Juego de Aprendizaje”. En similar posición Márquez (2019) toda actividad de ocio cuenta con un esquema, el cual es planificado previamente, posteriormente los docentes escogen los estudiantes participantes de la actividad; el momento del desarrollo donde los estudiantes juegan en los diferentes rincones; finalmente el momento clave es la interacción por

conseguir ganar el juego entre los participantes”. Es claro que el proceso mencionado se encuentra correctamente estructurado y jerarquizado para su mejor proceso de desarrollo.

De modo similar, se considera que el juego ya es un elemento consagrado con gran importancia en el proceso educativo dentro de la etapa escolar, por tal motivo es aplicado en el ámbito nacional e internacional. Inclusive, el juego no solo tiene incidencia en las capacidades de los estudiantes para captar conocimientos a nivel escolar, sino que también aplica en el proceso de aprendizaje de disciplinas deportivas puesto que el deporte es considerado un aprendizaje evolutivo necesario que se cimienta a través del juego. Un ejemplo claro es el proceso inicial del aprendizaje de los conocimientos básicos del fútbol a los 5 años con la enseñanza de juegos donde el menor patea un balón, corre detrás del mismo, todas las acciones mencionadas ligadas a la interacción con sus compañeros.

1.2.6 Habilidades Comunicativas

Conforme a Fonseca (2020) son las capacidades o cualidades que tienen las personas para poder transmitir o comunicar algo hacia los demás, así como García (2020) indica que es todo procedimiento de carácter lingüístico que desarrollan las persona con el fin de transmitir y escuchar una información de forma adecuada. Maqueo (2020) refiere a todas las destrezas que incluye cualquier forma de comunicación o lenguaje para intentar transmitir una idea, sentimiento u posición. Adicionalmente, precisa Fonseca (2020) las habilidades de competencias básicas comunicativas surgen con el aprendizaje de un idioma según dispone la matriz de comprensión comunicativa, el cual reconoce como un proceso en desarrollo constante el crecimiento de las habilidades comunicativas, ya que a medida que la interacción con otras personas es mayor, los medios para comunicar tienen mayor eficacia.

El autor considera que es la acción de intercambiar información a través del habla y la escucha realizada de forma eficiente, en la cual participan tres elementos claves y un mecanismo, es decir participa un agente que emite el mensaje, un agente receptor que capta el mensaje escuchado, un medio el cual facilita la forma en la cual el mensaje llega a su destino, todo ello acompañado de un proceso de retroalimentación, el cual consiste que el receptor al momento de captar el mensaje puede tener la posibilidad de procesar el mismo y brindar una respuesta u opinión al emisor. Los elementos a los cuales se refieren como indispensables son las capacidades de hablar, escuchar, leer y escribir.

El primero, se refiere a las aptitudes del emisor para transmitir un mensaje que tenga una finalidad definida, una estructura organizada y adecue el mensaje al ambiente exterior en el cual se imparte. El segundo, se refiere la predisposición del receptor para captar el mensaje enviado, es decir brinda la atención y concentración necesario al mismo para poder procesar las ideas al respecto, y tener la posibilidad de pasar a ser un agente emisor. El tercero, es la capacidad de retención y comprensión del lector para entender la estructuración y mensaje final de una lectura. Por último, y tal vez una de las capacidades más difíciles es la de transmitir un mensaje a través de un documento escrito, el mensaje debe ser concreto, manteniendo las formas y respetando las jerarquías gramaticales, con la coherencia necesaria; tal cual menciona el autor es una capacidad que requiere ser mucho más trabajada puesto que no solo requiere un trabajo intelectual sino tener un amplio conocimiento del lenguaje.

1.2.7 Características de una Eficiente Habilidad Comunicativa

De acuerdo a Giménez (2019) considera la existencia de 7 características comunicativas de carácter primordial, es decir las que en englobadas e interrelacionadas conforman el total de las habilidades comunicativas. Las características mencionadas son: capacidad de expresar sensaciones y opiniones con relativa facilidad, un eficiente

contacto visual, capacidad de percibir eventos futuros en el corto o mediano plazo, capacidad de transmitir mensajes, capacidad de diálogo y escucha, capacidad conciliadora y negociadora, y la capacidad de sentir empatía y comprensión por las situaciones de los demás. Conforme a Inga (2019) las características de las habilidades comunicativas son las siguientes: leer, escuchar, escribir, y hablar. La conexión entre dichas características es la suma de las capacidades comunicativas.

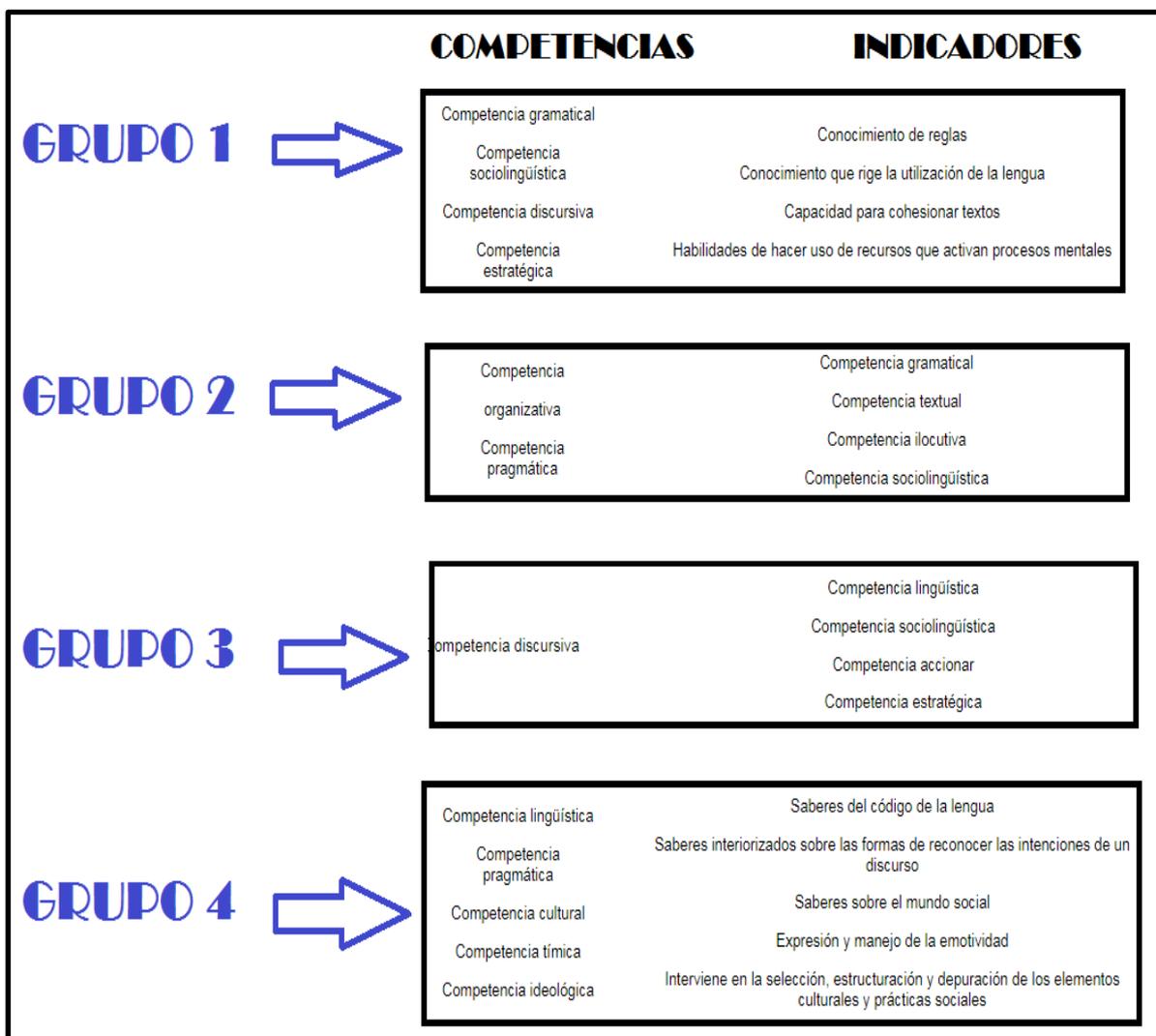
El autor considera que su opinión se encuentra reflejada en las posiciones expresadas por los autores mencionados en el párrafo anterior, dado que si se realiza un paralelo entre las características mencionadas es evidente que tal vez la forma de exponer las mismas es distinta, pero el fondo de las mismas tiene grandes similitudes. Desde el punto de vista del autor las habilidades comunicativas deben caracterizarse por ser precisas o específicas, mensaje correctamente dirigido y expresado y teniendo en cuenta la persona o las personas que son el público objetivo que recibe el mensaje. El único campo en el cual se puede apreciar dichas características es la interacción o proceso comunicativo para el cual se requiere un emisor, un receptor, un ambiente propicio y una eficaz forma de retroalimentación.

1.2.8 Competencias de las Habilidades Comunicativas

Según Fournier (2019) las competencias de las habilidades comunicativas son muchas, por lo cual es complicado entender la relación entre cada una de las categorías, sin embargo, es posible entender la distribución de dichas competencias agrupándolas en 4 segmentos, tal cual se expresa en el siguiente gráfico.

Gráfico 3

Grupos de competencias de las habilidades comunicativas



Fuente. Elaboración propia

1.2.9 Las Habilidades Comunicativas y los Juegos

De acuerdo a Franco (2022) Los primeros años de educación son importantes, tanto la formación básica inicial como el primer año de educación escolar son escenarios ideales para formar los primeros pilares para desarrollar una comunicación efectiva, por lo cual se considera la interacción de los estudiantes y la acción facilitadora de la docente, como factores principales para la construcción social del conocimiento a través del juego. En la misma línea Fournier (2019) las habilidades comunicativas son un requisito

indispensable para desarrollar cualquier tipo de juego, dado que si no hay comunicación el juego es solitario o individual, estas son características que no son el fin de los juegos en la etapa escolar. Por lo mencionado, los juegos son un medio ideal para que los menores aprendan a transmitir y recibir conocimientos basados en lineamientos previamente dirigidos por parte de los docentes.

El autor considera que las habilidades comunicativas y el juego educativo guardan una estrecha vinculación entre sí, ya que su evolución y desarrollo van de la mano. La información expuesta, así como la teoría fundamentada revisada corrobora la teoría de Piaget, el cual considera que el proceso de evolución del aprendizaje requiere de un proceso comunicativo eficiente para la evolución constante de las personas. Por tanto, es evidente que los juegos forman parte fundamental del proceso evolutivo de un menor en etapa escolar y cimienta las bases de su formación, ya que ese proceso comunicativo es el inicio de sus primeros acuerdos, trabajos en equipo, capacidad de negociar, capacidad de sentir empatía, capacidad de integrarse, entre otros. En conclusión, el juego es un elemento idóneo para el proceso formativo de un infante.

1.2.10 El Juego como Estrategia para el Desarrollo de las Habilidades Comunicativas

De acuerdo a Gimenez (2020) la forma correcta de analizar al juego como una estrategia para el desarrollo de las habilidades comunicativas es segmentar el desarrollo en tres dimensiones: La función comunicativa la cual permite la expresión libre y su relación con los demás. La función mediatizadora la cual señala la posibilidad de usar signos o cualquier otro medio para comunicar o solucionar una tarea determinada. La función reguladora permite dirigir la propia acción con un objetivo. Euceda (2019) La interacción de todas las funciones señaladas integradas permiten concretar una estructura donde el juego es la parte principal para desarrollar las funciones comunicativas desde

los 0 años hasta la adultez, ya que es un proceso sin límite, ya que año a año aprendemos a comunicarnos de manera más efectiva.

El autor considera que el juego es parte primordial de todo proceso de aprendizaje, ya que tiene una estructura coherente que permite usarlo para los fines de aprendizaje que el instructor o docente requiere. Así mismo, es evidente que el juego permite no solo alcanzar objetivos de aprendizaje, sino también la obediencia de reglamentos o normas, promueve la capacidad de mediación y negociación con sus pares; en líneas generales es una forma de preparar a los menores para asumir retos y enfrentar coyunturas en su vida diaria.

1.3 Marco legal

Para la realización del siguiente trabajo de investigación se tomará como punto de apoyo la siguiente información.

1.3.1 Constitución Política del Perú La Constitución Política del Perú en sus primeros capítulos desarrolla los Derechos Fundamentales de la persona, los cuales se encuentran respaldados por los Convenios Internacionales en materia de derechos humanos. Los derechos fundamentales son innegociables y le corresponde a cada persona nacida en el territorio patrio. El artículo N°3 (Constitución, 1993) llamado también derecho a la educación indica lo siguiente: La educación es un derecho fundamental de la persona y de la sociedad. El Estado garantiza el ejercicio del derecho a una educación integral y de calidad para todos y la universalización de la Educación Básica.

En opinión del autor, el derecho a una educación o una educación igualitaria y digna se encuentra establecida en la mayoría de Constituciones Políticas de los países democráticos, lamentablemente en nuestro país es un derecho que se vulnera día a día puesto que las políticas de gobierno actuales no protegen ni la gratuidad de la educación

y menos la calidad de la misma, es más desde un punto de vista estadístico el Perú es el cuarto país con peor calidad educativa en etapa escolar dentro del continente.

1.3.2 Ley General de Educación, contempla entre sus principales artículos los siguientes:

Art.2 el Concepto de la educación, Art. 3 La educación como derecho, Art. 4 Gratuidad de la educación, Art. 8 Principios de la educación, Art. 9 Fines de la educación, Art. 13 Calidad de la educación, Art. 31 Objetivos de la Educación Básica. Todos los mencionados dentro de la Ley N°28044 llamada también Ley General de la Educación. Respecto a los artículos mencionados se puede deducir que la educación está garantizada y es gratuita para todas las personas sin distinción de sexo, raza, religión u otro; asegurando una educación de calidad a través del desarrollo de aprendizajes y capacidades, que forme personas capaces de convivir y participar en el progreso de la sociedad.

Art. 36 La Educación Primaria constituye el segundo nivel de la Educación Básica Regular y dura seis años. Tiene como finalidad educar integralmente a niños. Promueve la comunicación en todas las áreas, el manejo operacional del conocimiento, el desarrollo personal, espiritual, físico, afectivo, social, vocacional y artístico, el pensamiento lógico, la creatividad, la adquisición de las habilidades necesarias para el despliegue de sus potencialidades, así como la comprensión de los hechos cercanos a su ambiente natural y social. De acuerdo a lo señalado en el artículo anterior de allí que surge el papel del docente como mediador para que los niños puedan lograr una formación integral, desarrollando todas sus capacidades y habilidades que le permitan desenvolverse en su vida cotidiana de forma segura y crítica.

1.4 Antecedentes del Estudio

1.4.1 Antecedentes Internacionales

Euceda, A. (2019) en su tesis investigativa llamada “*El juego y su repercusión en el rendimiento académica en el Municipio de Soacha*”, para optar por el Título de Psicología en la Universidad Javeriana, Bogotá-Colombia. El estudio se realizó con una tipología aplicada y sin experimentar, con un enfoque cuantitativo y diseño correlacional con una población y muestra de 68 y 60 estudiantes, respectivamente. El objetivo era conocer la relación entre el juego recreativo y las habilidades comunicativas de los niños de segundo año de primaria de un colegio privado

El estudio concluyó que el juego recreativo se relaciona de forma directa y fuerte con las habilidades comunicativas, confirmado por un valor de 0.803 en la escala de Pherson. (p. 69). Es destacado señalar que el aval de los resultados mencionados fue la aplicación del cuestionario llamado Martínez & Maggiolo (2019).

Gimenez, P. (2020) en su tesis investigativa llamada “*El juego y su influencia en el desempeño académico de un colegio privado en Manabí*”, para optar por el Título de Psicología en la Universidad Simón Bolívar de Manabí-Ecuador. El estudio se realizó con una tipología aplicada y sin experimentar, con un enfoque cuantitativo y diseño correlacional con una población y muestra de 54 y 50 estudiantes, respectivamente. El objetivo era conocer la relación entre el juego y el desempeño académico de los niños de segundo año de primaria de un colegio privado.

El estudio concluyó que el juego exploratorio se relaciona de forma directa y fuerte con las habilidades de comunicación, confirmado por un valor de 0.716 en la escala de Spearman. (p.84). Es relevante precisar que las conclusiones obtenidas se fundamentan en el cuestionario llamado Romano (2014) y adapto por Gimenez.

Marquez, A. (2019) en su tesis investigativa llamada “*El juego y las habilidades comunicativas*”, para optar por el Título de Psicología en la Universidad del Pacífico de Timbiquí-Colombia. El estudio se realizó con una tipología fundamental y sin experimentar, con un enfoque cuantitativo y diseño correlacional con una población y muestra de 67 y 62 estudiantes, respectivamente. El objetivo de la tesis fue determinar la relación entre el juego y habilidades comunicativas.

La conclusión fue que el juego influye positivamente en la capacidad de comunicación de los menores en una escala de 0.752 en la escala de Pherson. (p.82). Es preciso resaltar que las conclusiones producto de la investigación se cimientan en el cuestionario Madero & Puerta (2017).

1.4.2 Antecedentes Nacionales

Cayaltí, O. (2019) en su tesis investigativa llamada “*El juego y su rol en el lenguaje*”, para optar por el Título de Psicología en la Universidad Nacional del Centro. El estudio se realizó con una tipología básica y sin experimentar, con un enfoque cuantitativo y diseño relacional con una población y muestra de 48 y 44 estudiantes, respectivamente. El objetivo de la tesis fue determinar la relación entre el juego y las habilidades del lenguaje.

La conclusión a la que arriba el autor es que el juego influye positivamente en la capacidad de comunicación de los menores esto lo refrenda en la escala de Pherson. (p.88). que tiene 0.702, es relevante precisar que las conclusiones obtenidas se fundamentan en el cuestionario llamado Freeman & Hood (2015) y adaptado por Cayaltí.

Flores, P. (2020) en su tesis investigativa llamada “*La implicancia del juego en las habilidades comunicativas de un colegio secundario público*”, para optar por el Título de Psicología en la Universidad Pedro Ruiz Gallo. El estudio se realizó con una tipología

básica y sin experimentar, con un enfoque cuantitativo y diseño transversal con una población y muestra de 88 y 82 estudiantes, respectivamente. El objetivo de la tesis fue determinar la relación entre el juego y las habilidades comunicativas.

La conclusión a la que arriba el autor es que el juego influye positivamente en la capacidad de comunicación de los menores esto lo refrenda con la escala de Pherson. (p.79). que tiene 0.729, es destacado señalar que el aval de los resultados mencionados fue la aplicación del cuestionario llamado Martinez & Maggiolo (2019).

Otero, A. (2020) en su tesis investigativa llamada “*El juego y su rol sociabilizador en los menores de un colegio público de Santa Rosa, Ayacucho*”, para optar por el Título de Psicología en la Universidad Alas Peruanas. El estudio se realizó con una tipología básica y sin experimentar, con un enfoque cuantitativo y diseño transversal con una población y muestra de 59 y 55 estudiantes, respectivamente. El objetivo de la tesis fue determinar la relación entre el juego y la sociabilización.

La conclusión fue que el juego influye positivamente en la capacidad de comunicación de los menores esto lo refrenda con la escala de Pherson. (p.76). que tiene 0.674, es preciso resaltar que las conclusiones producto de la investigación se cimientan en el cuestionario Martinez & Maggiolo (2019).

Estos resultados de las investigaciones avalan la importancia de la relación que hay entre el juego y las habilidades comunicativas, para lograr aprendizajes y así mejorar la relación entre los docentes y estudiantes, por lo que estas deben ser incluidas como una estrategia didáctica.

1.5 Marco Conceptual

1.5.1 Aprendizaje

El aprendizaje implica la obtención y perfeccionamiento de habilidades, conocimientos, conductas y valores. Este un proceso se realiza a través del estudio, la enseñanza o la experiencia permitiendo la adquisición de conocimientos, habilidades conductas y valores. Franco (2022) para ello se debe estar predispuesto a adquirir nuevos conocimientos, nuevos aprendizajes provenientes de la atención, el estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento, la observación, así como la influencia de factores externos con los cuales interactuamos.

1.5.2 Comunicación

La comunicación implica la interacción entre dos o más individuos utilizando diversos medios como el lenguaje oral o escrito, gestos, ademanes, expresiones emocionales. Gimenez (2020) por tanto tiene como resultados es el intercambio de significados que conducen a la comprensión y en el mejor de los casos a un acuerdo, a un comportamiento.

1.5.3 Estrategia

La estrategia consiste en definir a largo plazo las metas y objetivos de una empresa, así como planificar las acciones a llevar a cabo y asignar los recursos necesarios para alcanzar dichos propósitos. Euceda (2019) dado que incluye el uso de cierto tipo de tácticas eficientes en lugar de otras que nos permiten alcanzar metas establecidas.

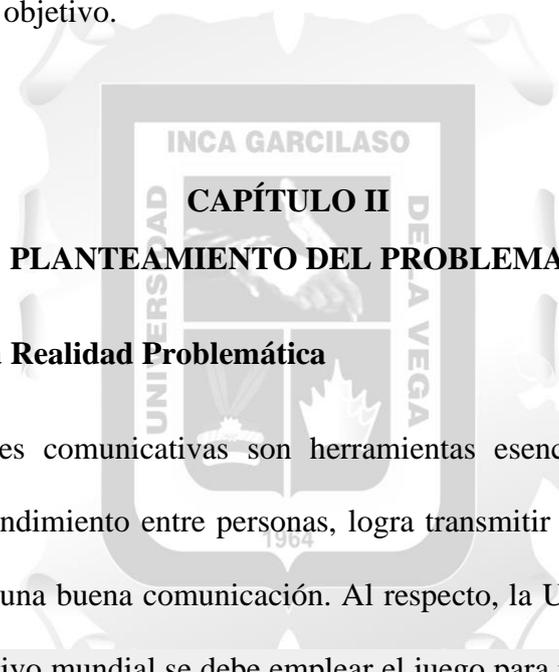
1.5.4 Habilidad

La habilidad es la capacidad para desempeñar de manera correcta y con facilidad una tarea o actividad determinada, ya sea en el ámbito físico, mental o social, la habilidad es la capacidad inherente, talento, destreza o aptitud que una persona posee para realizar

con éxito una actividad, tarea u oficio específico. Anoli (2019) por lo tanto, estaríamos hablando de una aptitud específica para una actividad concreta.

1.5.5 Juego

El juego es una actividad que atiende a normas que son aceptadas voluntariamente y seguidas sin condiciones, con un propósito intrínseco y están acompañadas por un sentido de tensión y alegría. Se trata de una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo. Fernández (2019) en consecuencia son acciones que se realizan de forma alegre, espontánea y divertida con la finalidad de lograr un objetivo.



CAPÍTULO II PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Descripción de la Realidad Problemática

Las habilidades comunicativas son herramientas esenciales para facilitar la convivencia y el entendimiento entre personas, logra transmitir ideas de forma clara y precisa que permitan una buena comunicación. Al respecto, la UNESCO (2020) señala que en el nivel educativo mundial se debe emplear el juego para mejorar las habilidades comunicativas que son la base piramidal bajo la cual los niños forjan sus esperanzas y oportunidades para desarrollar una vida óptima en el futuro. A nivel internacional, UNESCO (2019) manifiesta que existe información estadística sobre los juegos grupales desarrollados dentro de la currícula educativa de los países europeos, han logrado mejorar los niveles de habilidades comunicativas de los menores de 8 años en un 37%; por el contrario los países en los cuales no se considera el juego como mecanismo para desarrollar habilidades comunicativas, como lo son Kenia, Yemén, Angola, entre otros,

los menores presentan ciertas carencias que les impiden un desarrollo efectivo de sus habilidades comunicativas. En la misma línea, a nivel Latinoamericano, MINEDU (2019) manifiesta que es casi unánime la presencia del juego en la educación de los países latinos, sin bien la metodología aplicada para su utilización varía con resultados ampliamente distintos. Los países como Brasil, México, Argentina y Chile han logrado mejorar los niveles de las capacidades comunicativas de los menores en un 24%; en países como Nicaragua, Bolivia, Belice y Haití tienen la presencia del juego, pero sus procedimientos no han permitido mejorar los niveles comunicativos de los menores en los últimos tres años.

A nivel nacional esta problemática está mucho más enraizada como lo manifiesta el MINEDU (2022) el Perú ha venido creciendo en los últimos años con la presencia y formalidad del juego en el sistema educativo, inclusive hay centros educativos particulares y estatales. La intención del Plan Nacional Educativo es incluir al juego como instrumento fundamental de la enseñanza en los menores. Es relevante señalar, que a pesar de la necesidad de realizar mejoras constantes en el uso del juego como elemento principal dentro del desarrollo de las habilidades comunicativas, los resultados obtenidos a nivel de mejoras de las habilidades ya mencionadas hay un incremento significativo de 4% frente al año 2020; sin embargo aún estamos lejos de los países desarrollados, por lo cual es necesario replantear el tema y buscar reformular los procesos para que los resultados sean más eficientes. A nivel regional, UGEL Arequipa (2020) la región Arequipa se encuentra entre las 4 regiones del país donde el juego ha influenciado más en el desarrollo de las habilidades comunicativas logrando resultados semejantes a los obtenidos en los centros educativos de Lima. No obstante, la tarea en la región debe ser mucho más intensa porque el comparativo de la capital con las localidades vecinas a nivel de resultados es alarmante, por lo cual el juego no es tomado como una estrategia por

algunos docentes quienes todavía siguen inmersos en la comunicación tradicional, a esto se suma el ingreso de la tecnología surgiendo inconvenientes de relación entre el juego y las habilidades comunicativas. En referencia a lo manifestado surge la necesidad de introducir el juego no solo como un mecanismo que permite desarrollar habilidades comunicativas, sino que es necesario entender el juego como un aporte para facilitar la formación de los estudiantes, por ello incluyó el juego como una táctica pedagógica en el desarrollo proceso enseñanza y aprendizaje, porque los menores están prestos a lograr el desarrollo de sus competencias.

En la Institución Educativa Lehninger del Cercado de Arequipa, la problemática en el desarrollo de las habilidades comunicativas ha sido evidenciada a través de los diagnósticos del área psicológica del centro educativa, la cual señala que la aplicación del juego se realizó de forma obligatoria y sin dejar la libertad a al estudiante para innovar o preparar iniciativas propias dentro del juego. Por tal motivo se ha iniciado hace tres años un proceso de inclusión del juego de forma estructurada y armónica para lograr mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas dentro del plantel escolar, esto debido a que el último informe ejecutado en la etapa posterior a la pandemia otorgó como resultados que los alumnos se habían visto afectados en el desarrollo de sus habilidades comunicativas, por lo cual surge la necesidad de reformular mecanismos que permiten potenciar dichas habilidades. Por lo expuesto anteriormente, se formula el siguiente problema: realizar una investigación que demuestre ¿Cómo los juegos contribuyen al desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Lehninger del Cercado de Arequipa?, a partir de dicha interrogante se busca definir la repercusión del juego sobre las cuatro dimensiones de las habilidades comunicativas en los niños, las cuales son: escribir, leer, hablar y escuchar.

2.2 Problema General

¿Cómo los juegos contribuyen al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la I.E.P. Lehninger en el periodo 2023?

2.2.1 Problemas Específicos

¿Cómo el juego sensorio - motriz contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de segundo grado de primaria del I.E.P. Lehninger, del Cercado de Arequipa en el periodo 2023?

¿Cómo el juego simbólico contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de segundo grado de primaria del I.E.P. Lehninger, del Cercado de Arequipa en el periodo 2023?

¿Cómo el juego reglamentado contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de segundo grado de primaria del I.E.P. Lehninger, del Cercado de Arequipa en el periodo 2023?

2.3 Objetivo General

Desarrollar un proyecto, aplicando el juego como estrategia didáctica para contribuir al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes del segundo grado de Primaria de la I.E.P. Lehninger, del Cercado de Arequipa en el periodo 2023.

2.3.1 Objetivos Específicos

Desarrollar actividades de aprendizaje empleando el juego sensorio - motriz para contribuir al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de segundo grado de primaria del I.E.P. Lehninger, del Cercado de Arequipa, en el periodo 2023.

Desarrollar actividades de aprendizaje empleando el juego simbólico para contribuir al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de segundo grado de primaria del I.E.P. Lehninger, del Cercado de Arequipa en el periodo 2023.

Desarrollar actividades de aprendizaje empleando el juego reglamentado para contribuir al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de segundo grado de primaria del I.E.P. Lehninger, del Cercado de Arequipa, 2023.

CAPÍTULO III JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Justificación e Importancia del Estudio

La presente investigación es significativa porque nos permite identificar e introducir el juego como una estrategia didáctica que permita lograr el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de forma espontánea y divertida, ya que en la actualidad se evidencia una deficiencia en la comunicación en sus cuatro dimensiones: hablar, escribir, leer y escuchar; ocasionando una inadecuado intercambio de ideas al momento en que los estudiantes interactúan entre ellos, por tanto incluimos el juego en esta investigación como alternativa de solución y que los resultados obtenidos permitan emitir propuestas y/o recomendaciones que impliquen el logro de nuestro objetivo, contribuir al desarrollo de las habilidades comunicativas a través del juego en cada uno de nuestros estudiantes. Por lo expuesto el presente trabajo tiene gran importancia en el futuro de la institución educativa como materia de estudio, porque permitirá evidenciar la influencia del juego dentro del plan curricular y en específico de las habilidades comunicativas, con lo cual los docentes podrán obtener datos exactos de los avances que permitirán desarrollar los comparativos necesarios para realizar las mejoras pertinentes.

Esta investigación ha sido evaluada bajo instrumentos verificados y alineándose con las actuales corrientes de innovación y siguiendo los lineamientos curriculares propuestos por el Ministerio de Educación (MINEDU) con el objetivo de mejorar la calidad educativa, lo cual permitirá tomar el estudio como modelo para que otros docentes utilicen el juego como una estrategia didáctica, que beneficie y potencie las habilidades comunicativas en los estudiantes facilitando el proceso enseñanza-aprendizaje y mejorando la convivencia y el clima institucional. Por lo cual el presente cimienta el análisis de bases teóricas y prácticas, por lo cual es viable que el actual estudio sirva de base para realizar futuros estudios en otras instituciones educativas porque responde a necesidades e intereses de los estudiantes. El estudio tiene gran relevancia puesto que el instrumento y recojo de datos pueden ser asumidos por otras instituciones educativas que consideren pertinente realizar evaluaciones para conocer el nivel de las habilidades comunicativas o realizar las mejoras necesarias para el progreso de la misma.

3.2 Delimitación del Estudio

3.2.1 Delimitación Espacial

El presente trabajo de investigación se desarrolló en la calle Palacio Viejo Nro. 304 en el distrito del Cercado de Arequipa- Perú, conforma uno de los 108 distritos de la Ciudad de Arequipa, delimita al norte con los distritos de Yanahuara y Alto Selva Alegre, al Este con los distritos de Miraflores y Mariano Melgar, al Sur con los distritos de Paucarpata, José Luis Bustamante y Rivero así también con Jacobo Hunter y al Oeste con el distrito de Sachaca. Es una zona urbana, considerada como Centro Histórico de la Ciudad Blanca, cerca de la Plaza de Armas, tiene afluencia de instituciones educativas pre universitarias.

3.2.2 Delimitación Poblacional

La Institución Educativa Particular “Lehninger” tiene una población total de 254 alumnos en los tres niveles: inicial, primaria, secundaria; el nivel inicial cuenta con 2 docentes que trabajan con 20 estudiantes, el nivel primario con 6 docentes y 100 estudiantes, en el nivel secundario 12 docentes y 134 estudiantes; 2 docentes del Taller de Inglés, 1 docente del área de Educación Física, 1 docente de cómputo, 1 psicóloga, 3 auxiliares de educación, una secretaria, 1 personal de limpieza; actualmente 5 Promotores (representantes legales) encargados de la coordinación, administración, publicidad; toda la institución es dirigida por una Directora General.

3.2.3 Delimitación Temporal

La presente investigación se desarrolló en el periodo 2023.

CAPITULO IV FORMULACIÓN DEL DISEÑO

4.1 Diseño Esquemático

Conforme a Fatmir-Pérez (2021) El actual documento busca evidenciar el proceso llevado a cabo para alcanzar las metas trazadas como objetivo de la investigación que será ejecutado en la institución de estudio materia de investigación. El diseño de investigación se encuentra correctamente delimitado y sigue los lineamientos adecuados del rigor científico. La totalidad del proceso está detallada en cada una de sus etapas para una mejor disposición didáctica.

4.1.1 Esquema

Gráfico 4

Esquema del proyecto



Fuente: Elaboración propia

4.1.2 Estructuración de las Acciones de Estrategia por Direcciones y Fases.

Tabla 1

Proyecto por fases

ETAPAS	DIRECCIÓN 1 Directora, docentes	DIRECCIÓN 2 Estudiantes
FASE 1: Diagnóstico	Ejecución de una encuesta a los docentes para evidenciar el deficiente desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes y la aplicación del juego para la mejora de habilidades comunicativas.	Elaboración de una prueba diagnóstica para conocer el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas de la competencia.
FASE 2: Familiarización	Ejecución una charla de sensibilización para proponer estrategias didácticas que permitan desarrollar las habilidades comunicativas a través del juego.	Ejecución una charla de sensibilización para proponer estrategias didácticas que permitan desarrollar las habilidades comunicativas a través del juego.
FASE 3: Ejecución		Ejecución sesiones de aprendizaje en las que se incluya el juego para lograr el desarrollo de las habilidades comunicativas.
FASE 4: Control		Tabulación de los resultados obtenidos en las fichas de observación. Análisis e interpretación de los resultados.

Fuente: Elaboración propia

4.2 Descripción de los Aspectos Básicos del Diseño

4.2.1 La Propuesta de Trabajo en Función de la Identificación de Beneficiarios

Soy docente de la especialidad de Educación Primaria con una experiencia de 21 años, mi primera labor fue como docente de Educación Inicial en la Institución Educativa Madre Teresa de Calcuta y San Isidro Labrador ubicados en el distrito de La Joya en la provincia y departamento de Arequipa, posteriormente me desempeñé como docente de primer grado en la Institución Educativa Niña María y finalmente hasta la actualidad me

encuentro laborando en la Institución Educativa Lehninger desde hace 13 años como docente de Educación Primaria. Durante mi carrera profesional he adquirido conocimientos importantes que me permiten analizar a profundidad el desarrollo evolutivo de los menores, así mismo he incrementado mi capacidad de interacción efectiva hacía los estudiantes. Es relevante señalar que durante los últimos 5 años vengo desempeñando el cargo de diseñar la malla curricular para educación primaria conjuntamente con la dirección.

Mi función como docente es desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje, en estos años de trabajo y experiencia he podido observar en los estudiantes diversas deficiencias dentro de ellas el desarrollo de las habilidades comunicativas en sus cuatro dimensiones: leer, escribir, hablar, escuchar; lo que le dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje, por tanto el propósito de este proyecto es incluir el juego como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes, los beneficiarios de este proyecto lograrán así asegurar el logro de las competencias en relación al perfil de los estudiantes de la Educación Básica.

4.2.2 Problema a Resolver con el Proyecto, Causas y Efecto

Durante el tiempo de trabajo en los salones correspondientes al segundo y tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Lehninger se evidenció deficiencias en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes lo cual no les permite desenvolverse con sus padres, docentes y compañeros. Una de las causas más probables es la falta de estimulación, debido a que el mayor tiempo del día los niños están expuestos al uso de juegos móviles y virtuales que han surgido en los últimos años, lo que no les permite relacionarse de manera adecuada, afectando la capacidad de comunicarse y socializar con sus padres. De continuar esta situación los estudiantes habrán perdido la capacidad de interactuar con las personas. Ante ello, se pretende brindar una solución aplicando el juego para lograr que el niño pueda forjar vínculos con los

demás, es decir ¿Cómo los juegos contribuyen al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E.P. Lehninger del Cercado de Arequipa en el periodo 2023?

4.2.3 Estrategia de Solución Ofrecida

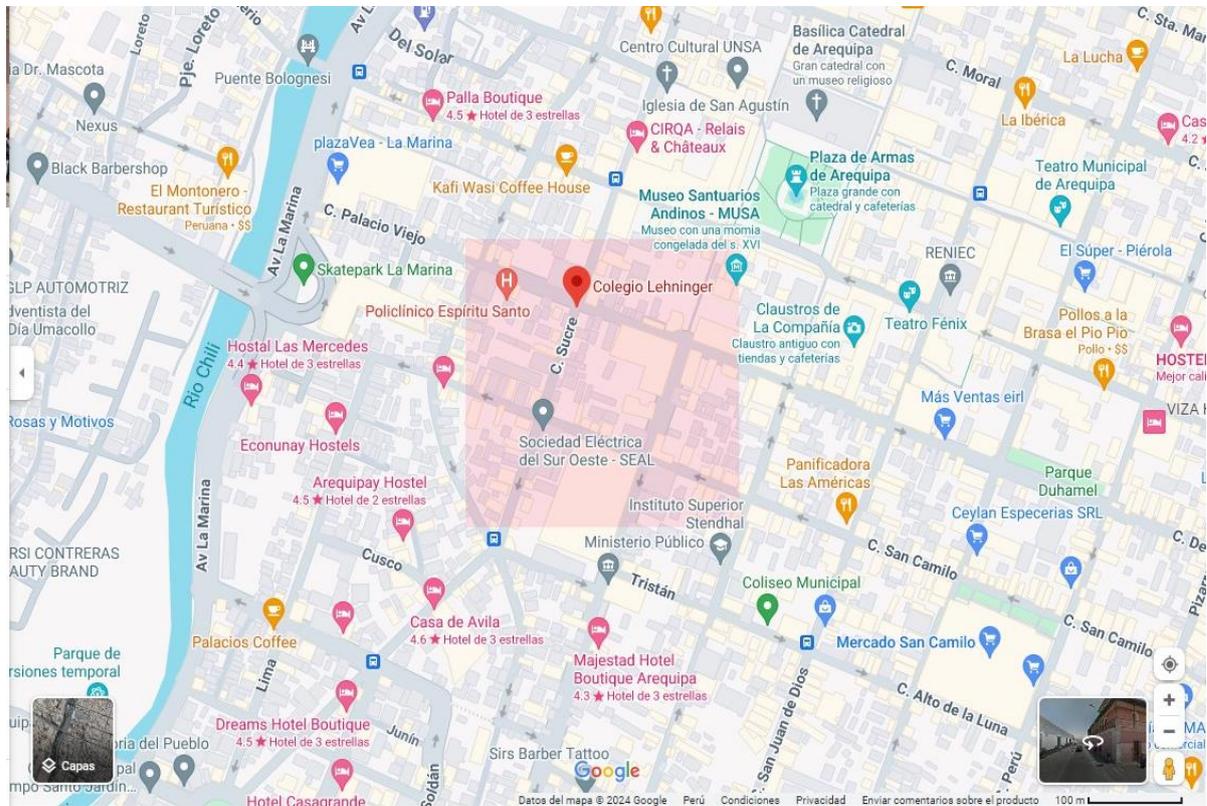
En relación al proceso analítico de los datos obtenidos durante la etapa diagnóstica, se planteó un proyecto “Apliquemos el juego como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas en los estudiantes de primaria” este proyecto surge de una investigación de tipo descriptivo, al respecto Fernández Collado(2020) destaca la importancia de obtener una comprensión profunda del fenómeno estudiado a través de la descripción detallada de sus características, sin intervenir en él de manera experimental. Es preponderante señalar que el tipo de diseño que se emplea es de investigación acción, al respecto Martínez-Miguélez (2019), señala que la investigación acción se presenta como el único enfoque cualitativo capaz de comprender y abordar la realidad observada. El objetivo general de este proyecto es emplear estrategias didácticas para desarrollar las habilidades comunicativas mediante la ejecución de tres diferentes tipos de juegos: sensorio-motriz, simbólico y reglamentado; con el fin de mejorar la competencia comunicativa en los estudiantes, siendo esta estrategia esencial para fortalecer el aprendizaje.

4.2.4 Determinación de la Cobertura

4.2.4.1 Definición Geográfica. El trabajo de investigación se desarrollará en la Institución Educativa Lehninger que se ubica en le zona urbana del Departamento de Arequipa, Provincia de Arequipa, Distrito del Cercado con dirección en la Calle Palacio Viejo Nro. 304.

Figura 1

Mapa geográfico



Fuente: Google maps

4.2.4.2 Definición de la Muestra. La población está compuesta por 254 estudiantes que conforman el Nivel Inicial, Primaria y Secundaria de la Institución Educativa Lehninger que se encuentra ubicada en una zona urbana del Departamento de Arequipa, Provincia de Arequipa, Distrito del Cercado con dirección en la calle Palacio Viejo Nro. 304.

La muestra de este trabajo de investigación está conformada por un total de 24 estudiantes de ambos sexos del aula del segundo grado de Educación Primaria.

4.2.4.3 Definición Temporal. El periodo de ejecución comprende desde el 06 de marzo hasta el 21 de diciembre.

Tabla 2

Cronograma de fases

FASES	TEMPORIZACIÓN
Diagnóstico	01 de marzo al 31 de marzo
Familiarización	03 de abril al 07 de abril
Ejecución	10 de abril al 30 de noviembre
Control	04 de diciembre al 21 de diciembre

Fuente: Elaboración propia

4.2.4.4 Definición y Construcción de Técnicas. En esta investigación se emplea la técnica de la observación a través de la cual se recogió información tomando en cuenta docentes y alumnos de la Institución Educativa Lehninger. Los instrumentos utilizados fueron: la encuesta y prueba diagnóstica, ficha de aplicación y lista de cotejo. La encuesta está direccionado a la plana docente y directiva de la institución educativa con la finalidad de conocer las fortalezas y debilidades que presentan los alumnos en las habilidades comunicativas y el nivel de influencia de los distintos tipos de juego en la experiencia educativa de los menores.

A los estudiantes se aplicó la prueba diagnóstica y la lista de cotejo para evidenciar el nivel de logro de la competencia, posteriormente se elaboró fichas de aplicación incluyendo el juego como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas y se evaluó el nivel de captación en las sesiones de aprendizaje, lo cual nos permitió evidenciar la información de una manera más precisa recogiendo los resultados del problema y dificultades que los estudiantes evidenciaron.

4.2.5 Trabajo de Campo

Este trabajo de campo se inició en el mes de marzo con la recolección de datos en dirección a los docentes, se implementó una encuesta referente al desarrollo de las habilidades comunicativas y el juego como estrategia didáctica para su mejora, a su vez en dirección a los estudiantes se utilizó la prueba diagnóstica, la lista de cotejo y fichas

de aplicación para obtener datos estadísticos seguidamente estos datos fueron procesados y tabulados mediante el uso del software informático Microsoft Excel en su versión 2021. Posteriormente, se realizó la interpretación y análisis de los resultados los cuales podrán visualizarse en las conclusiones del estudio.

CAPITULO V PRUEBA DE DISEÑO

5.1 Aplicación de la Propuesta de Solución

En el proceso de crear la propuesta, se elaboró el Proyecto “Aplicamos el juego como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas en los estudiantes de primaria” en relación con las metas específicas las cuales fueron aplicadas en diversas etapas, los datos estadísticos obtenidos durante el presente trabajo han sido tabulados y analizados, generando los logros alcanzados.

5.1.1 Fundamentación

El presente plan de acción detalla las actividades que se realizarán con la finalidad de mejorar el desarrollo de la capacidad de hablar, escribir, leer, y escuchar, así como el proceso de aprendizaje en el área de comunicación. Este proyecto surge ante la necesidad de mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas, lo cual servirá como base a futuros aprendizajes en las aulas.

Para lograr el objetivo se propone el juego como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje, incentivando la participación activa de los estudiantes.

5.1.2 Objetivos

- Diagnosticar y evidenciar la problemática, el deficiente desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de primaria.
- Sensibilizar a los docentes del nivel primaria en la utilidad del juego como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas.

- Involucrar a los estudiantes en los juegos sensorio-motrices, simbólicos y reglamentados; para mejorar sus habilidades comunicativas.
- Proponer los problemas que presentan los estudiantes al hablar, escribir, leer y escuchar y motivar a los estudiantes a que los resuelvan desarrollando sus habilidades comunicativas.

5.1.3 Materiales

- Sillas
- Mesas de trabajo
- Pizarra y plumones

5.1.4 Metas

Tabla 3

Cuadro de metas



Docentes	08
Niños	14
Niñas	10
TOTAL	32

Fuente: Elaboración propia

5.1.5 Recursos

- Recursos Humanos: Directora, docente, auxiliar y los niños(as).
- Recursos Económicos: Fondos propios.

5.1.6 Cronograma de Actividades

Tabla 4

Cronograma de actividades

N°	Actividad	Propósito	CRONOGRAMA											
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D		
FASE I: DIAGNÓSTICO														
DIRECCIÓN 1.														
1	Elección de instrumentos	Establecer los instrumentos efectivos ante el problema	01											
2	Elaboración de la encuesta para tutores	Establecer criterios de correspondencia para las dimensiones	06											
3	Aplicación de los instrumentos	Aglomerar los datos obtenidos	13											
4	Tabulación, evaluación e interpretación de resultados	Identificación de los valores obtenidos	13											
5	Conclusiones	Reconocimiento de incidencias	13											
DIRECCIÓN 2.														
1	Selección de instrumentos	Identificación el mejor instrumento	14											
2	Elaborar lista de cotejo y prueba diagnóstica	Definición de ítems	15											
3	Aplicación de instrumento	Aglomerar datos	16											
4	Tabulación, evaluación e interpretación de resultados	Identificación de los valores obtenidos	17											
5	Elaborar conclusiones	Reconocimiento de incidencia	17											
FASE II: FAMILIARIZACIÓN														
DIRECCIÓN 1.														
1	Planificación de sesión de trabajo	Obtener autorización de dirección		03										
2	Invitación a todos los participantes	Lograr la máxima participación posible de los participantes		04										
3	Elaborar hoja de ruta de la sesión de trabajo	Definición de aspectos		04										

4	Desarrollo de la sesión	Involucrar docentes y padres de familia	06									
5	Aplicar la encuesta de satisfacción	Conocer la repercusión de las actividades	06									
DIRECCIÓN 2.												
1	Planificación sesión	Definición de recursos	03									
2	Desarrollo de sesión	Involucrar participantes	06									
3	Selección de estudiantes	Inclusión de materiales	06									
FASE III: EJECUCIÓN												
DIRECCIÓN 2.												
1	Planificación del proyecto	Definición de recursos										06
2	Desarrollo de sesión	Involucrar a todos los participantes	12	15	19	17	14	18	16	06	al	29
3	Incluir fichas de observación	Conocer la repercusión de las sesiones	12	15	19	17	14	18	16	06	al	29
FASE IV: CONTROL												
DIRECCIÓN 2.												
1	Tabulación, análisis e interpretación de resultados	Identificar valores por objetivos										04
2	Elaboración de conclusiones	Conocer repercusión de la sesión										05

Fuente: Elaboración propia

5.2 Evaluación

Para una mejor aplicación de la propuesta de solución la evaluación está dividida por etapas para una mejor disposición didáctica. Obteniendo los siguientes resultados:

FASE I: DIAGNÓSTICO.

Durante la presente fase se realizó el diagnóstico, se aplicó la encuesta a los docentes con el fin de recoger información que confirme la existencia de la problemática, los resultados obtenidos el 62% evidenciaron que los estudiantes presentan problemas en el desarrollo de las habilidades comunicativas lo que perjudica sus aprendizajes en todas las áreas. Para corroborar estos resultados se elaboró dos pruebas diagnósticas a los estudiantes para conocer el desarrollo de las habilidades comunicativas: leer y escribir y

también una lista de cotejo para conocer el desarrollo de las habilidades comunicativas: hablar y escuchar. Los resultados obtenidos en las pruebas diagnósticas evaluadas nos indican que el 85% de los estudiantes presenta una carencia en el desarrollo de las habilidades comunicativas: leer y escribir, el 67% de los estudiantes presenta una carencia en las habilidades comunicativas: hablar y escuchar.

FASE II: FAMILIARIZACIÓN

En esta fase se desarrolló el taller de sensibilización dirigido a los docentes donde se abordó el tema de manera interactiva logrando captar el interés de los participantes con el propósito de incluir el juego como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje, al concluir se aplicó una encuesta de satisfacción en la cual los resultados nos demuestran que un 75% los docentes reconoce que incluir el juego como estrategia didáctica para la mejora del desarrollo de las habilidades comunicativas en sus sesiones de aprendizaje mejoraría el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes y además el 87% reconoce que el proyecto presentado es viable debido a que la aplicación del juego es un aporte significativo que contribuye a mejorar el logro de aprendizaje en los estudiantes, comprometiéndose de forma voluntaria a participar en las actividades propuestas.

Con los estudiantes se trabajó una sesión de aprendizaje basada en el juego: sensorio-motriz, simbólico y reglamentado para sensibilizar a los estudiantes con el desarrollo de este proyecto, concluida la sesión se obtiene que el 100% de los estudiantes se sienten involucrados y presentan propuestas de actividades para poder lograr mejorar las habilidades comunicativas.

FASE III: EJECUCIÓN

Durante la fase de la ejecución se realizaron 15 sesiones de aprendizaje aplicando el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes del segundo grado de primaria, los resultados obtenidos son los siguientes,

en la primera sesión de aprendizaje denominada “Aprendemos la oración y sus clases” con el propósito de identificar y diferenciar las clases de oraciones se obtuvo el siguiente resultado el 58,33% de los estudiantes alcanzaron un nivel de aprendizaje logrado (A), mientras que el 41,67% se encontraban en un nivel de aprendizaje en proceso (B) como se observa en los resultados todavía no son satisfactorios debido a que aún no se ha logrado la totalidad de los alumnos; comparados estos resultados con la última sesión de aprendizaje denominada “Leemos la lectura El pan” con el propósito de identificar información implícita y explícita en el texto, concluida la sesión se obtuvo como resultado que el 33,33% alcanzaron un nivel de aprendizaje destacado (AD) el 58,33 alcanzaron un nivel logrado (A) y sólo un 8,33% se ubicó un nivel de proceso (B) estos resultados presentan una mejora del 92% en el desarrollo de las habilidades comunicativas al incluir el juego como estrategia metodológica, evidenciando un mayor logro de aprendizajes en todas las áreas.

Esto se evidencia más cuando se compara con la prueba diagnóstica en la cual se obtiene que los estudiantes presentaban un nivel logrado de 15% el incremento de los porcentajes del nivel de aprendizaje en un 77% sugiere que la aplicación del juego como estrategia didáctica contribuye de manera significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego como estrategia didáctica contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas en el proceso enseñanza aprendizaje debido a que los estudiantes adquieren conocimientos de manera sencilla y natural. Además, su influencia positiva se extiende de manera significativa al logro de aprendizajes en diversas áreas, consolidando así su relevancia en el ámbito educativo.

SEGUNDA: El juego sensorio-motriz en el desarrollo de las habilidades comunicativas evidenció progreso en la comunicación debido a que estimula y desarrolla las capacidades cognitivas de los estudiantes, mejorando así su comprensión del entorno ya que el desarrollo de estas habilidades es fundamental para la interacción social porque facilita escribir con coherencia, hablar con claridad, escuchar y comprender.

TERCERA: El juego simbólico en el proceso educativo demostró un aumento significativo en el nivel de logro de aprendizajes en las diversas áreas ya que desempeña un papel crucial en su desarrollo social, emocional y físico mejorando las habilidades comunicativas de los estudiantes y la adquisición de conocimientos que tienen un impacto fundamental en sus capacidades de expresión oral y escrita.

CUARTA: El juego reglamentado como aporte en el desarrollo de las habilidades comunicativas proporcionó mejoras el lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión por tanto el juego es una actividad inherente y motivadora para lograr aprendizajes significativos.

RECOMENDACIONES

-El Ministerio de Educación debe modificar los programas curriculares incluyendo con más énfasis el juego como estrategia didáctica, con el objetivo de promover el desarrollo de las habilidades comunicativas y así incrementar el porcentaje del nivel logrado de aprendizajes en los estudiantes.

-La Institución Educativa debe gestionar y desarrollar convenios estratégicos con la comunidad para tener acceso a los campos deportivos y áreas verdes con el fin de realizar actividades recreativas que incluyan el juego como herramienta educativa.

-Los directivos deben promover jornadas de capacitación a los docentes mediante grupos de interaprendizaje con el objetivo de implementar el juego para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

-Los docentes deben implementar en sus sesiones de aprendizaje el juego como estrategia didáctica con el propósito de mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas y mejorar el nivel de logro de los aprendizajes en las diversas áreas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anoli, C. (2019). El juego y su experiencia educativa. *Revista Ciencia e Investigación*, 6 (2), 14 –16.
- Azicenag, A. (2019). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5 (2), 132 –149.
- Coloma, M. (2020). Aprendizaje y juego a lo largo de historia. *La Razón Histórica. Revista Hispanoamericana de Historia de las Ideas*, (40), 23-31.
<https://www.revistalarazonhistorica.com/40-2/>
- Constitución Política del Perú [Const]. Art. 13 y 14. 29 de diciembre de 1993 (Perú).
- Diaz, P. (2018). El juego y el aprendizaje. *Revista ciencia educativa*, 2, 132 –149.
- Fernandez, E. (2019). *Desarrollo comunicativo en estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Pública de Ventanilla – Callao* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/caa00623-5d0d-4911-aba1-7f56eef9d801>
- Fournier, A. (2019). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje. *Revista Ciencia y Educación*, 9 (1), 22 –27.
- Gimenez, C. (2023). El juego y las habilidades comunicativas. *Revista Ciencia y Educación*, 18 (1), 5 –8.
- Pérez, F. (2020). Habilidades comunicativas.
https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1_desarrollo_comunicativo_y_sgnos_de_alarma.pdf 55
- Ley General de Educación N°28044. Derogación, modificatorias y complementarias de la Ley N°23384; así como los demás dispositivos que se opongan a la presente ley.
29 de juliode2003

Mayorga Santana, V., Ramón Santana, A y Sánchez Reyes, L. (2020). Desarrollo psicomotriz en niños en el contexto del confinamiento por la pandemia del COVID 19. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6 (4), 203 – 219.

<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1617>

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa curricular de Educación Inicial.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Salud del Perú. (1995). *Test de desarrollo psicomotor de 2 – 5 años*.

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/342585/TEPSI__Test_de_desarrollo_psicomotor._Dos_a_cinco_a%C3%B1os_20190716-19467-rnxsnn.pdf

Olarte Rojas, V. (2020). *Estudio del desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años del nivel*

inicial en dos instituciones de mi Perú-Callao [Tesis de maestría, Universidad

San Ignacio de Loyola].

<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/8827d504-76bc-4f7c-a591-e94027c4144d>



ANEXOS

ANEXO 1: Instrumentos de Diagnóstico



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega

ENCUESTA AL DOCENTE

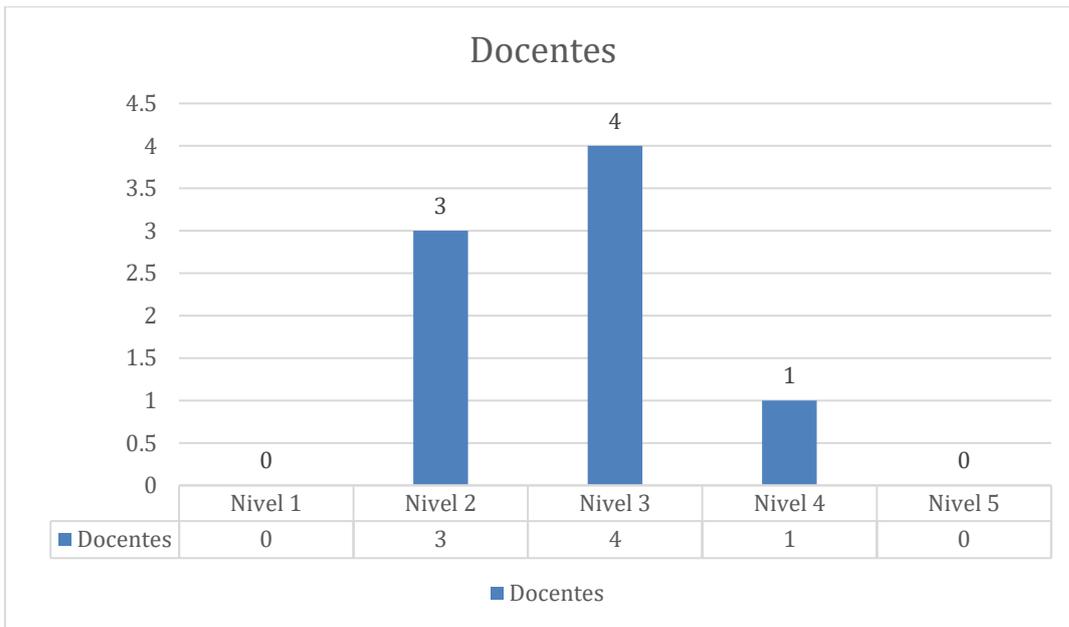
Estimado docente Lehninger, la presente encuesta tiene como propósito “Conocer acerca del Desarrollo de las Habilidades Comunicativas en las Sesiones de Aprendizaje” por lo que se le solicita responder con veracidad.

Instrucciones: La encuesta tiene 10 preguntas las cuales debes marcar con una equis (X) seleccionando el número de la tabla de acuerdo a la opción que considere correcta, donde:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nro.	ITEMS	1	2	3	4	5
	Desarrollo de las habilidades comunicativas					
1	Considera usted que los estudiantes tienen bajo rendimiento en el área de comunicación.					
2	Considera que el desarrollo de las habilidades comunicativas repercute en el aprendizaje de los estudiantes.					
3	Considera usted que los estudiantes presentan dificultades en la comunicación, debido al bajo desarrollo de las habilidades comunicativas.					
4	Cree que es importante desarrollar las habilidades comunicativas para asegurar el logro de los aprendizajes en todas las áreas.					
5	Considera que la habilidad comunicativa que presenta mayor dificultad es el leer.					
	El juego como estrategia didáctica					
6	Usted en sus sesiones de aprendizaje utiliza el juego como estrategia didáctica.					
7	Considera usted que el juego contribuye a desarrollar las habilidades comunicativas.					
8	Cree usted que los docentes de primaria no utilizan con frecuencia el juego como estrategia didáctica por considerar que requiere demasiado tiempo para su aplicación.					
9	Considera usted importante utilizar el juego para asegurar logros de aprendizaje de una forma adecuada al nivel del desarrollo del niño.					
10	Cree usted que el aprendizaje aplicando el juego puede contribuir a mejorar los logros de aprendizaje en los estudiantes.					

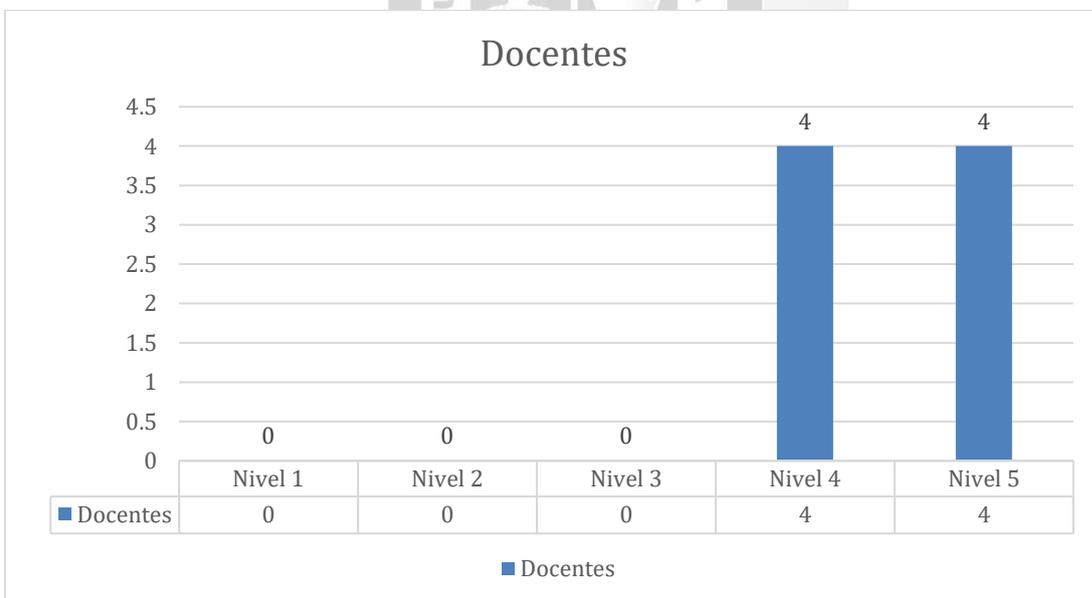
Resultados de la pregunta 1.



Interpretación.

El 50% de los docentes considera que los estudiantes a veces presentan problemas de rendimiento en el área de comunicación, el 37% considera que casi nunca presentan problemas de rendimiento, y solo el 13% considerado casi siempre.

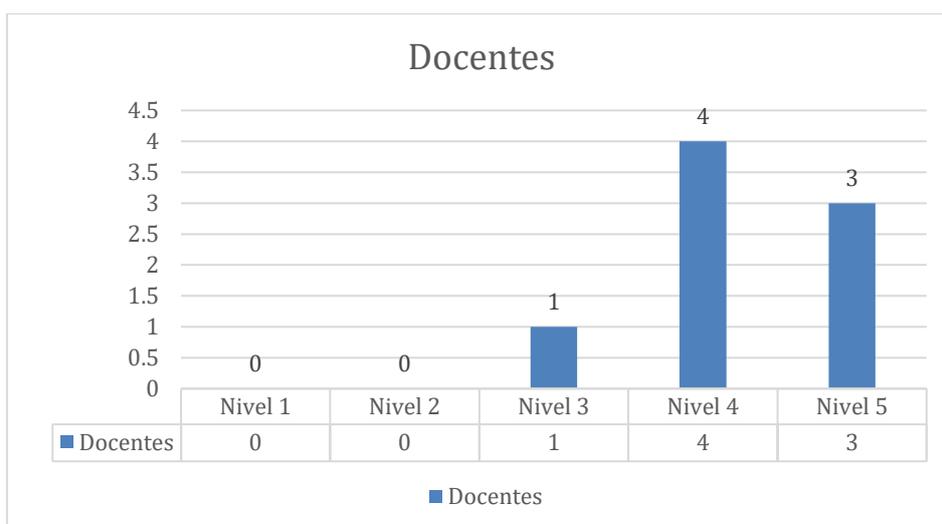
Resultados de la pregunta 2.



Interpretación.

El 50% de los docentes considera que siempre las habilidades comunicativas repercuten en el aprendizaje, el 50% considera que casi siempre repercuten en el aprendizaje.

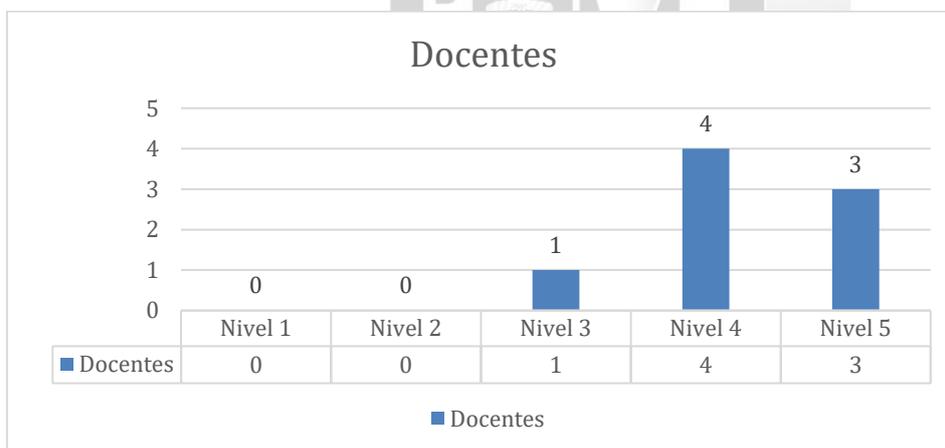
Resultados de la pregunta 3.



Interpretación.

El 50% de los docentes considera que los estudiantes casi siempre presentan problemas en la comunicación debido al bajo desarrollo de las habilidades comunicativas, el 38% siempre presentan problemas en la comunicación debido al bajo desarrollo de las habilidades comunicativas, y solo el 12% considera que a veces presentan problemas en la comunicación debido al bajo desarrollo de las habilidades comunicativas

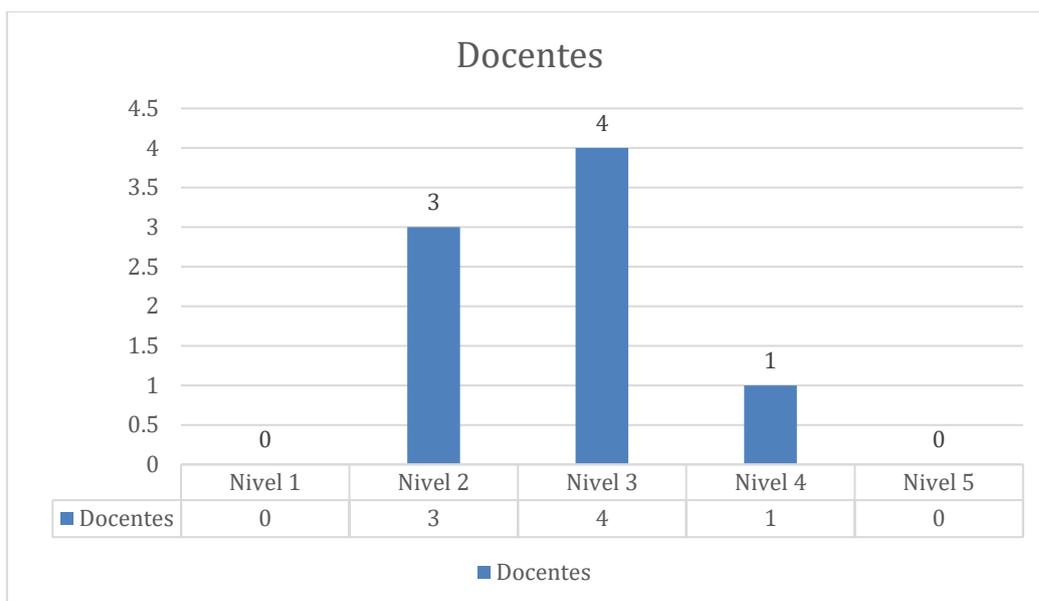
Resultados de la pregunta 4.



Interpretación.

El 50% de los docentes considera que casi siempre las habilidades comunicativas brindan mayores facilidades para el aprendizaje de otras áreas, el 38% que siempre las habilidades comunicativas brindan mayores facilidades para el aprendizaje de otras áreas, y solo el 12% que a veces las habilidades comunicativas brindan mayores facilidades para el aprendizaje de otras áreas.

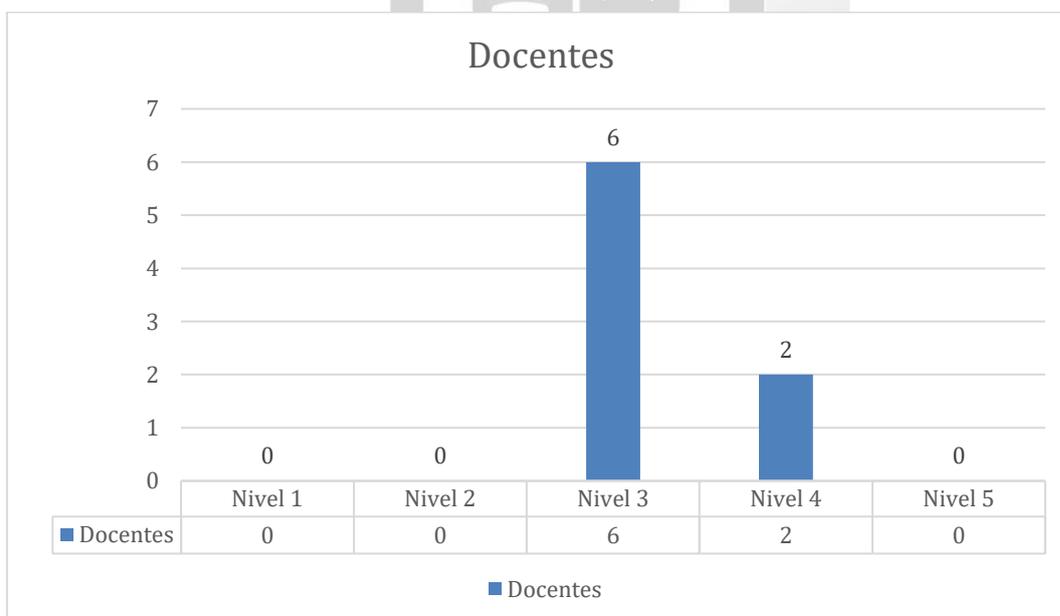
Resultados de la pregunta 5.



Interpretación.

El 50% de los docentes considera que a veces el leer es la habilidad comunicativa más difícil de aprender, el 38% que casi nunca el leer es la habilidad comunicativa más difícil de aprender, y solo el 12% que casi siempre el leer es la habilidad comunicativa más difícil de aprender.

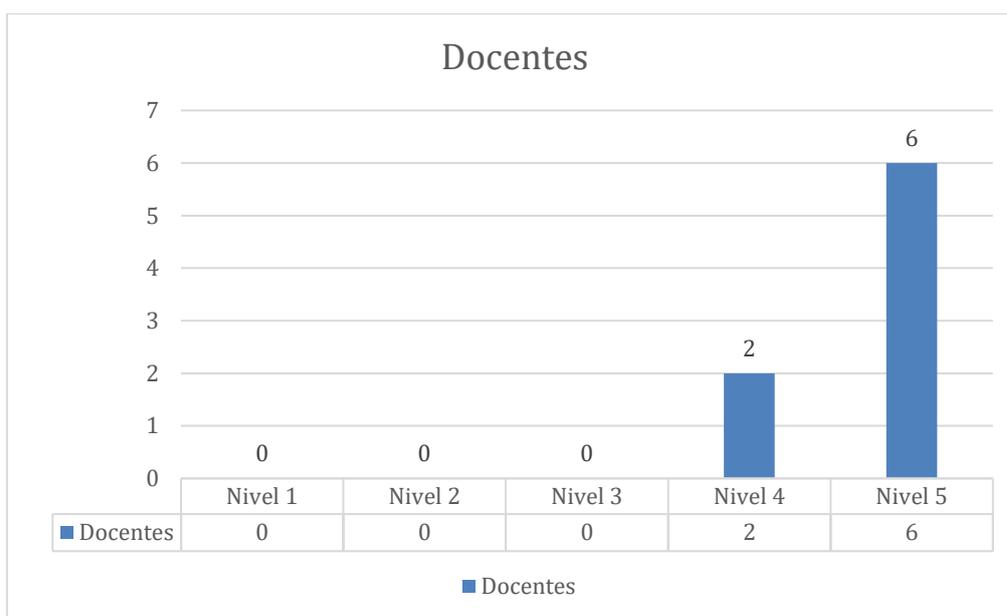
Resultados de la pregunta 6.



Interpretación.

El 75% de los docentes considera que a veces usan el juego como estrategia didáctica, el 25% considera que casi siempre usan el juego como estrategia didáctica.

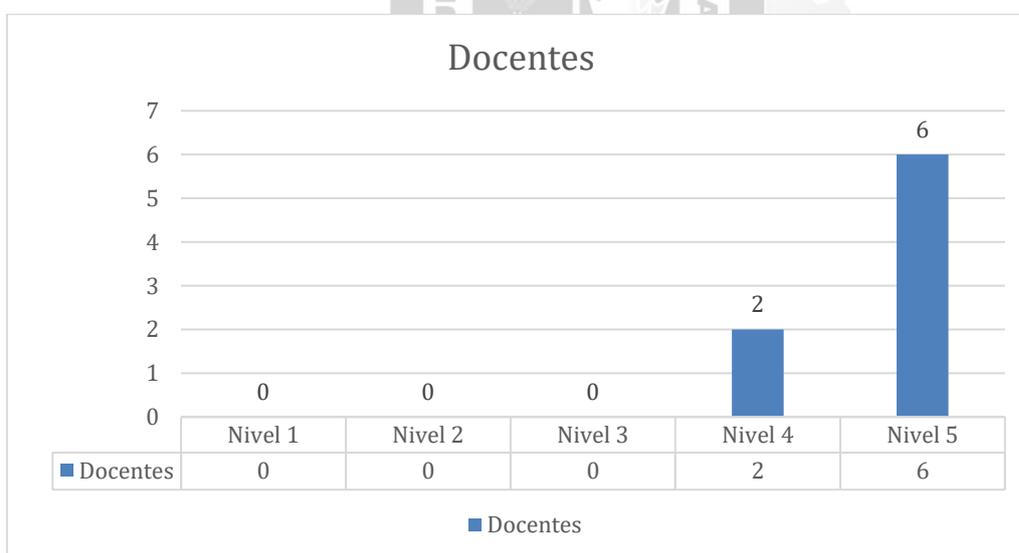
Resultados de la pregunta 7.



Interpretación.

El 75% de los docentes considera que el juego siempre contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas, el 25% considera que casi siempre contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas.

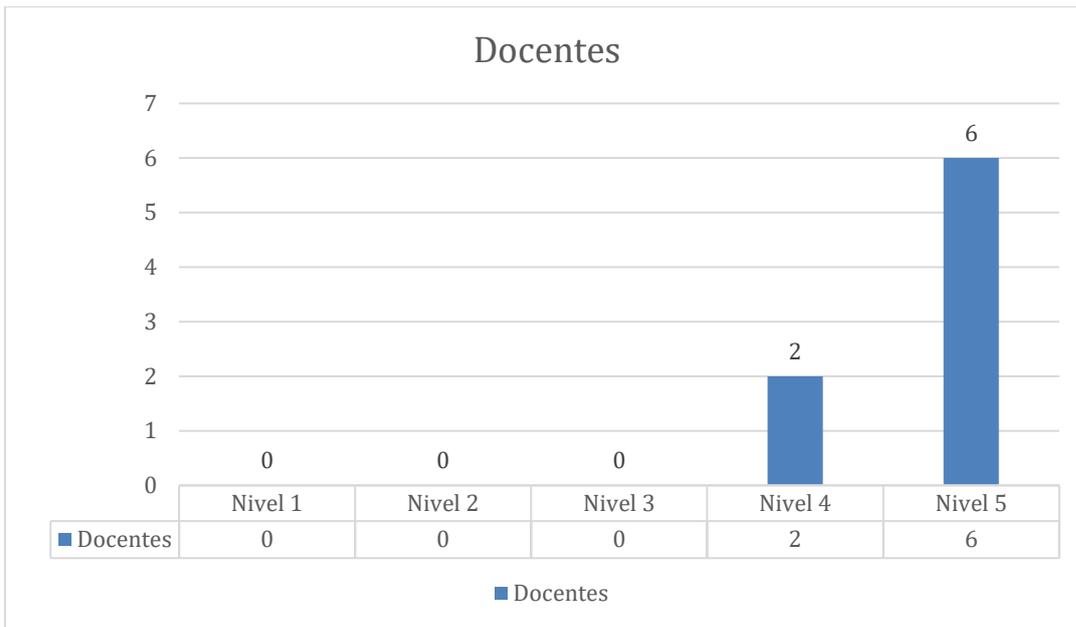
Resultados de la pregunta 8.



Interpretación.

El 75% de los docentes considera que el juego siempre es considerado como una herramienta que requiere demasiado tiempo para su aplicación, el 25% que el juego casi siempre es considerado como una herramienta que requiere demasiado tiempo para su aplicación.

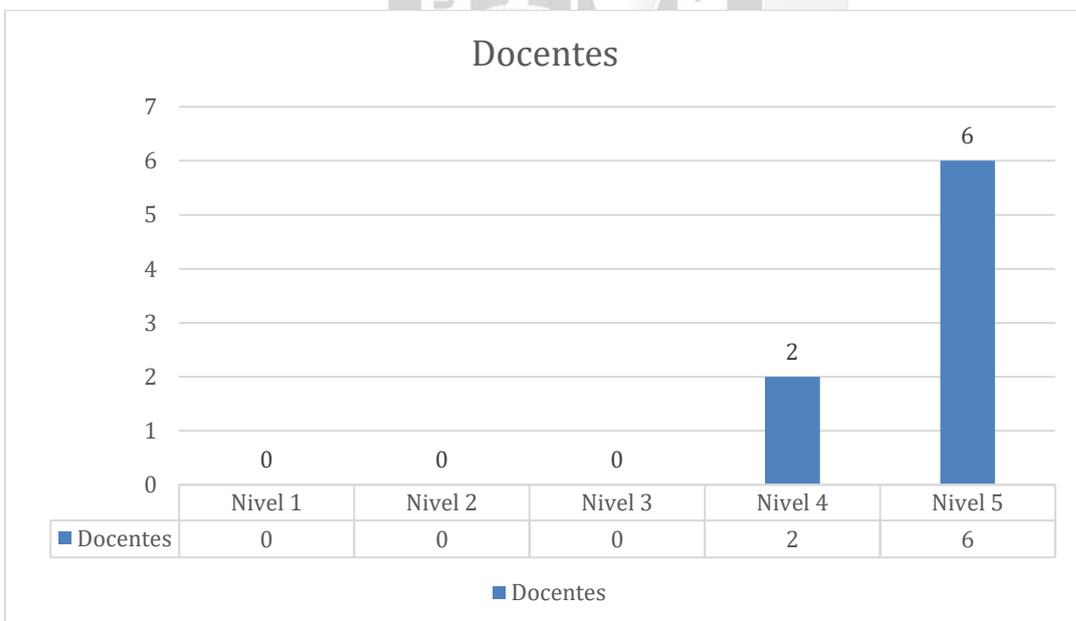
Resultados de la pregunta 9.



Interpretación.

El 75% de los docentes considera que siempre el juego permite garantizar los logros de aprendizaje, y el 25% considera que casi siempre el juego permite garantizar los logros de aprendizaje.

Resultados de la pregunta 10.



Interpretación.

El 75% de los docentes que siempre el juego contribuye a los logros de aprendizaje, y el 25% consideran que casi siempre el juego contribuye a los logros de aprendizaje.

Prueba diagnóstica-1



**INSTITUCION EDUCATIVA
PARTICULAR LEHNINGER**

				Grado	Sección	Nº Orden	Nota:
PRUEBA DIAGNÓSTICA				2	U		
COMUNICACIÓN	<i>Año</i>	<i>Mes</i>	<i>Día</i>				
	2023	Marzo					
PROFESORA DE LA ASIGNATURA:		PROF. GLENDA GONZALES MEZA					
Nombres y apellidos del alumno(a):							

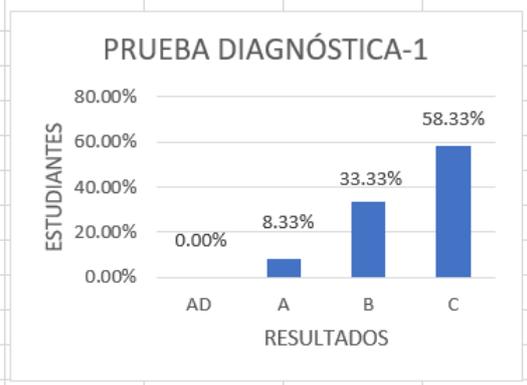
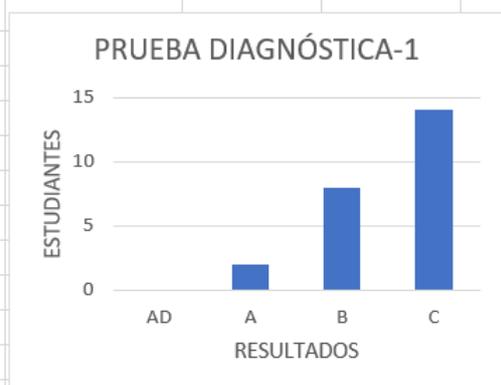
PRUEBA DIAGNÓSTICA DE ESCRITURA

1.- De todos los animales que conoces ¿Cuál es tu animal favorito? Dibújalo y escribe su nombre.

Mi animal favorito es

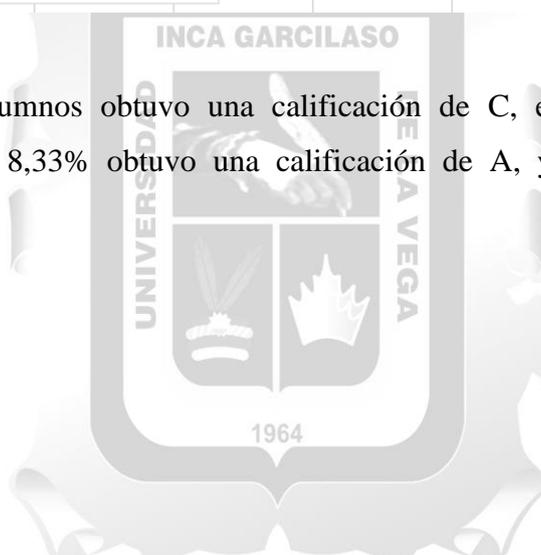
Resultados de la prueba diagnóstica de escritura.

Nivel de logro	N° de estudiantes	Frecuencia porcentual
AD	0	0.00%
A	2	8.33%
B	8	33.33%
C	14	58.33%
TOTAL	24	100.00%



Interpretación.

El 58,33% de los alumnos obtuvo una calificación de C, el 33,33% obtuvo una calificación de B, el 8,33% obtuvo una calificación de A, y el 0.0% obtuvo una calificación AD.



Prueba diagnóstica-2



**INSTITUCION EDUCATIVA
PARTICULAR LEHNINGER**

Grado	Sección	Nº Orden	Nota:
-------	---------	----------	-------

PRUEBA DIAGNÓSTICA

COMUNICACIÓN	<i>Año</i>	<i>Mes</i>	<i>Día</i>
	2023	Marzo	

2 U

PROFESORA DE LA ASIGNATURA:	PROF. GLENDA GONZALES MEZA
Nombres y apellidos del alumno(a):	

PRUEBA DIAGNÓSTICA DE LECTURA

1.- Une con una línea la palabra con su dibujo.

Gato



2.- Une con una línea la palabra con su dibujo.

Tijeras



3.- Une con una línea el dibujo con su tarjeta.



Mango

Manzana

Mandarina

4.- Une con una línea el dibujo con su tarjeta.



Carrito

Canasta

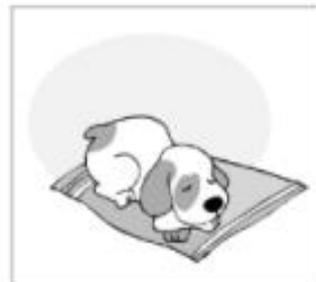
Cometa

5.- Une con una línea la oración con su imagen.

José y Teresa barren el salón.



El perro muerde el zapato.



6.- Lee la oración y marca con un aspa(X) la respuesta.

El partido de fútbol duró media hora porque los jugadores llegaron muy tarde.

¿Cuánto duró el partido de fútbol?

- a Media hora.
- b Una hora.
- c Dos horas.

7.- Lee la oración y marca con un aspa(X) la respuesta.

Paola juega con un trompo y Mario patea una pelota.

¿Con qué juega Paola?

- a Con una pelota.
- b Con un trompo.
- c Con una cometa.

8.- Lee la oración y marca con un aspa(X) la respuesta.

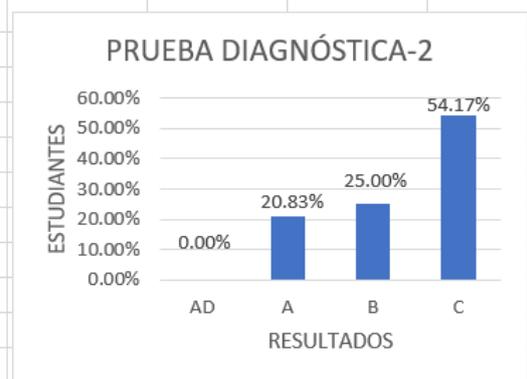
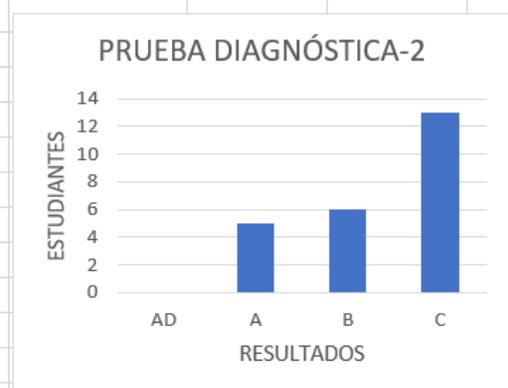
Marta felicitó a su hijo Toño porque ganó el concurso de adivinanzas.

¿Por qué Marta felicitó a Toño?

- a Porque era su cumpleaños.
- b Porque obtuvo una buena nota.
- c Porque ganó un concurso.

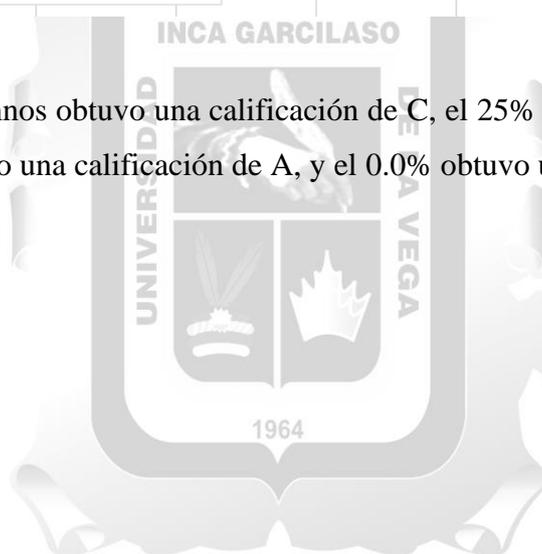
Resultados de la prueba diagnóstica de lectura.

Nivel de logro	N° de estudiantes	Frecuencia porcentual
AD	0	0.00%
A	5	20.83%
B	6	25.00%
C	13	54.17%
TOTAL	24	100.00%



Interpretación.

El 54,17% de los alumnos obtuvo una calificación de C, el 25% obtuvo una calificación de B, el 20,83% obtuvo una calificación de A, y el 0.0% obtuvo una calificación AD.





Habilidades Comunicativas

A). DATOS GENERALES

1. Institución educativa
2. Sección.....
3. Turno:.....
4. Fecha: Hora de inicio:.....Hora de término:.....
5. Nombre completo del estudiante:.....

B). INSTRUCCIONES:

En este instrumento encontrarás 24 ítems sobre las Habilidades comunicativas orales de los estudiantes. Para responderlas necesitarás un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente: SI () NO ()

SI= Cumple con el ítems.

NO= No cumple con el ítems.

Asimismo, es importante que leas con mucha atención cada ítem y que observes detenidamente al estudiante antes de contestar.

MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS ÍTEMS

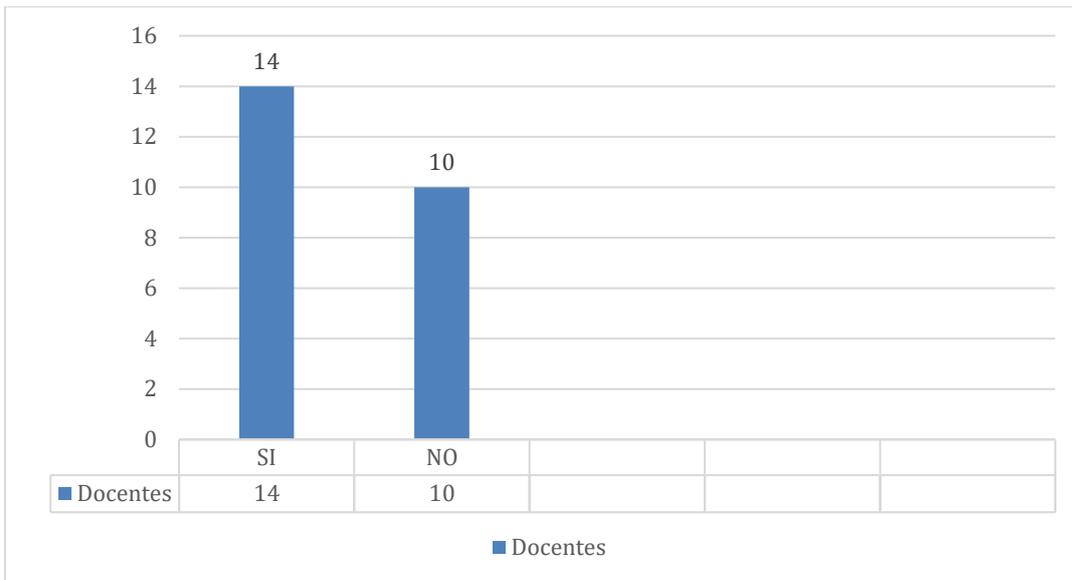
N°	ITEMS	SI	NO
HABLAR			
01	Expresa con espontaneidad sus ideas..		
02	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.		
03	Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.		
04	Hace preguntas relacionadas a lo que escucha.		
05	Acompaña su hablar con gestos espontáneos y naturales.		

ESCUCHAR			
1	Presta atención y omite cualquier actividad cuando alguien le habla.		
2	Sigue las consignas que indican los demás.		
3	Escucha con atención las opiniones demás, sin interrumpir.		
4	Escucha y señala algunos objetos con los que está jugando (a pedido del adulto).		
5	Escucha a sus compañeros y aporta ideas sobre el tema.		

OBSERVACIONES:.....

Se agradece de antemano su participación y se le comunica que una vez obtenidos los resultados de la investigación se les dará a conocer oportunamente.

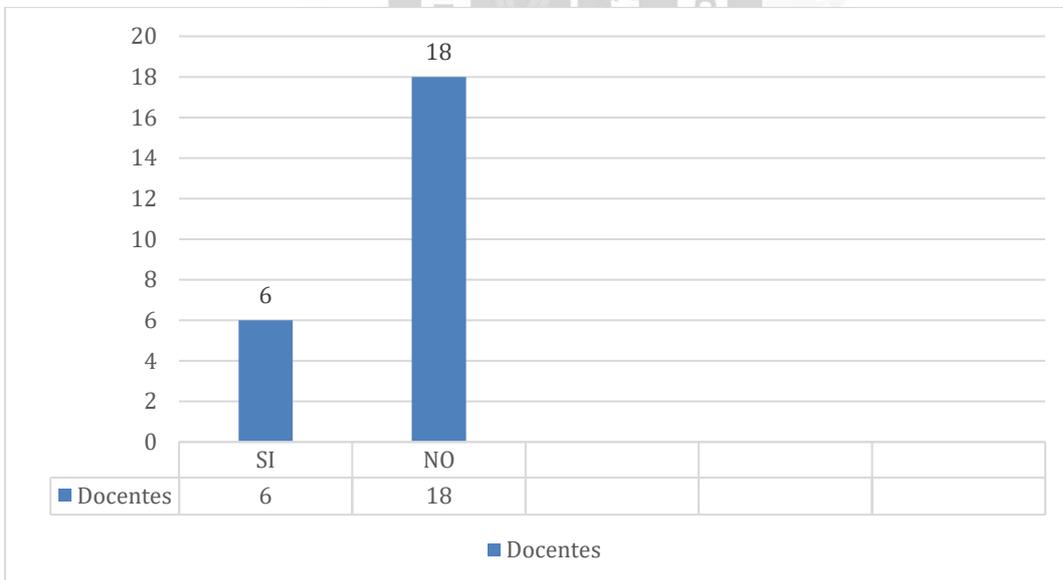
Resultados de la pregunta 1 (hablar)



Interpretación.

El 58,33% de los estudiantes expresa sus ideas con espontaneidad, el 41,66% de los estudiantes no expresa con espontaneidad sus ideas.

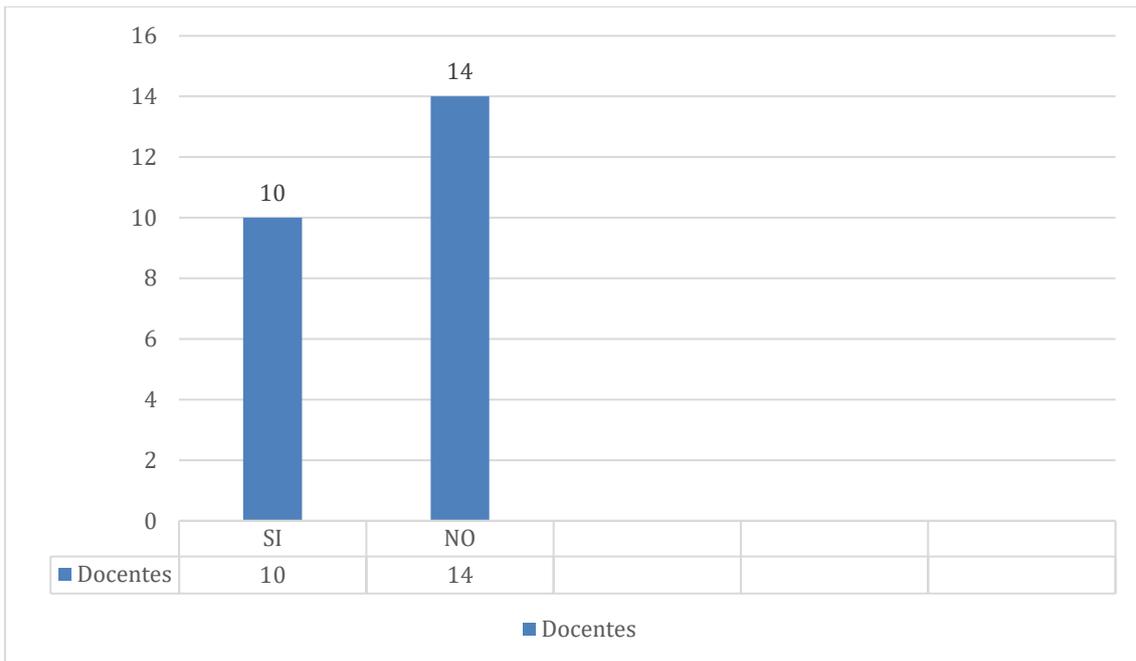
Resultados de la pregunta 2 (hablar)



Interpretación.

El 75% de los estudiantes no expresa ideas nuevas, el 25% de los estudiantes expresa ideas nuevas.

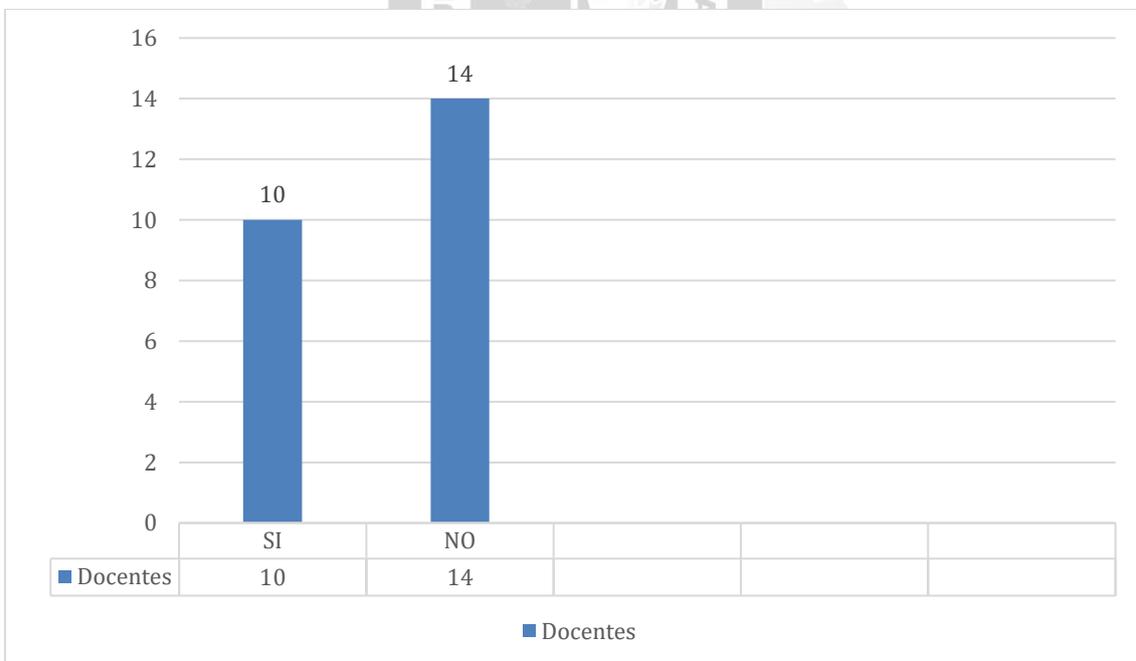
Resultados de la pregunta 3 (hablar)



Interpretación.

El 58,33% de los estudiantes no hace preguntas referentes al tema, el 41,66% de los estudiantes si hace preguntas respecto al tema.

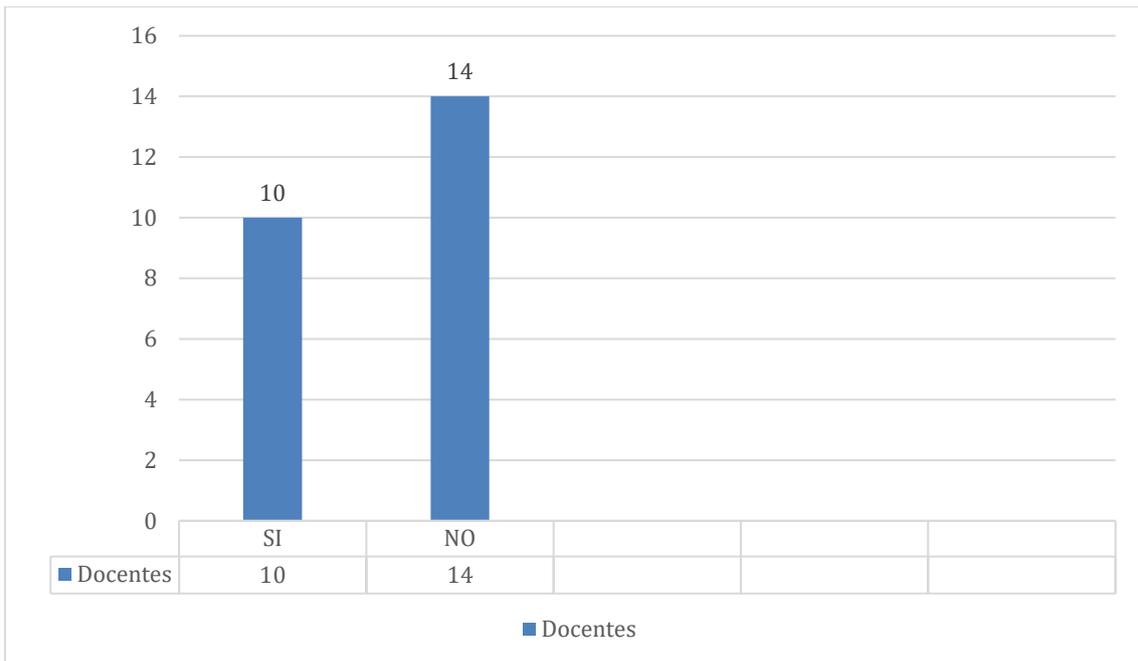
Resultados de la pregunta 4 (hablar)



Interpretación.

El 58,33% de los estudiantes no hace preguntas referentes a lo que escucha, el 41,66% de los estudiantes si hace preguntas respecto a lo que escucha.

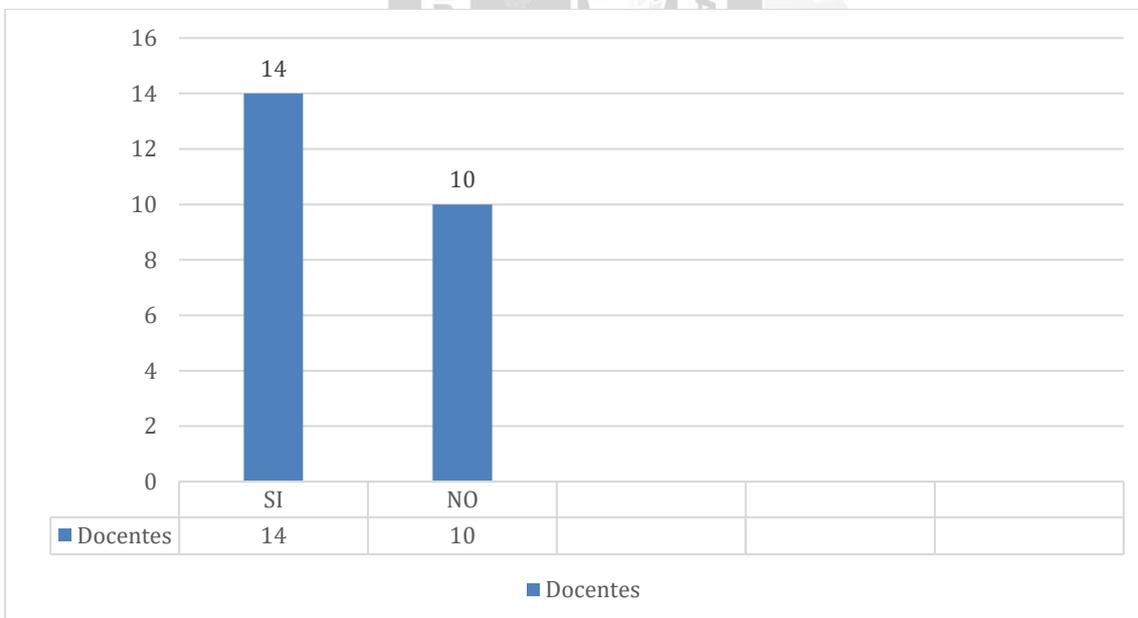
Resultados de la pregunta 5 (hablar)



Interpretación.

El 58,33% de los estudiantes no acompaña su hablar con gestos espontáneos y naturales, el 41,66% de los estudiantes si acompaña su hablar con gestos espontáneos y naturales

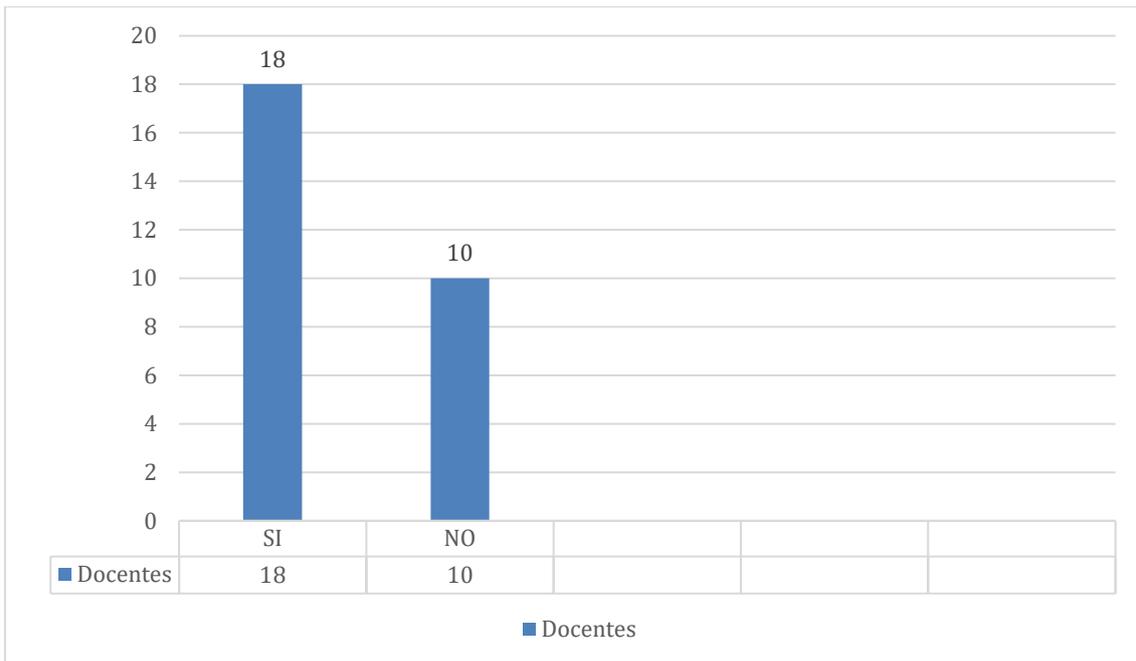
Resultados de la pregunta 1 (escuchar)



Interpretación.

El 58,33% de los estudiantes presta atención y omite cualquier actividad cuando alguien le habla, el 41,66% de los estudiantes no presta atención ni omite cualquier actividad cuando alguien le habla.

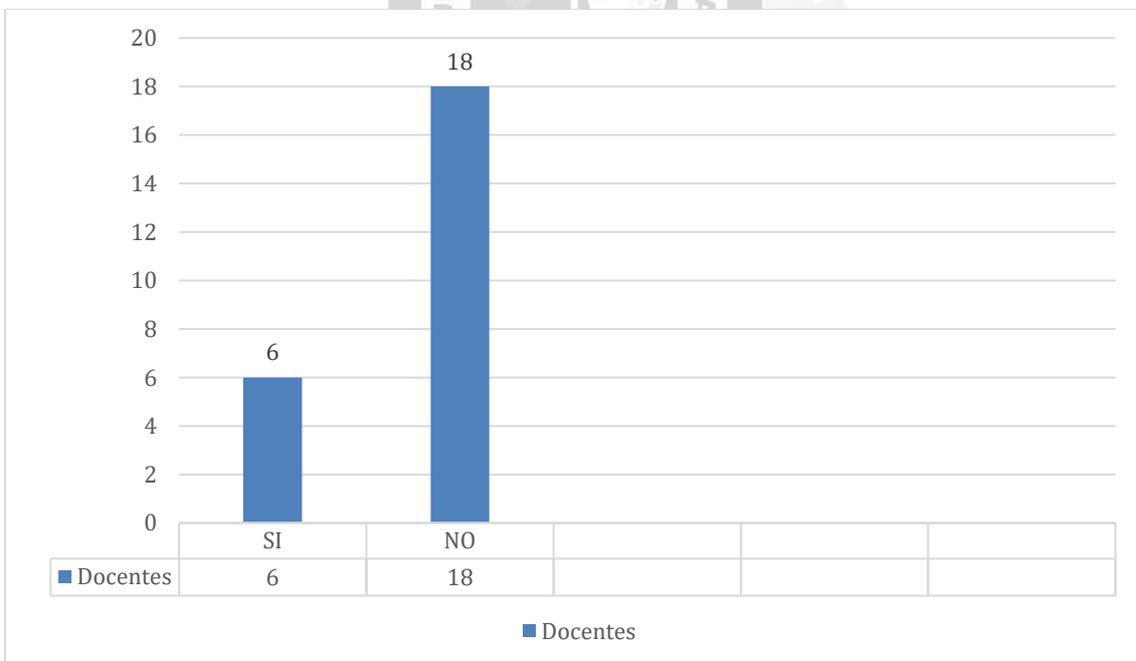
Resultados de la pregunta 2 (escuchar)



Interpretación.

El 75% de los estudiantes siguen las consignas que le indican los demás, el 25% de los estudiantes no sigue las consignas que le indican los demás.

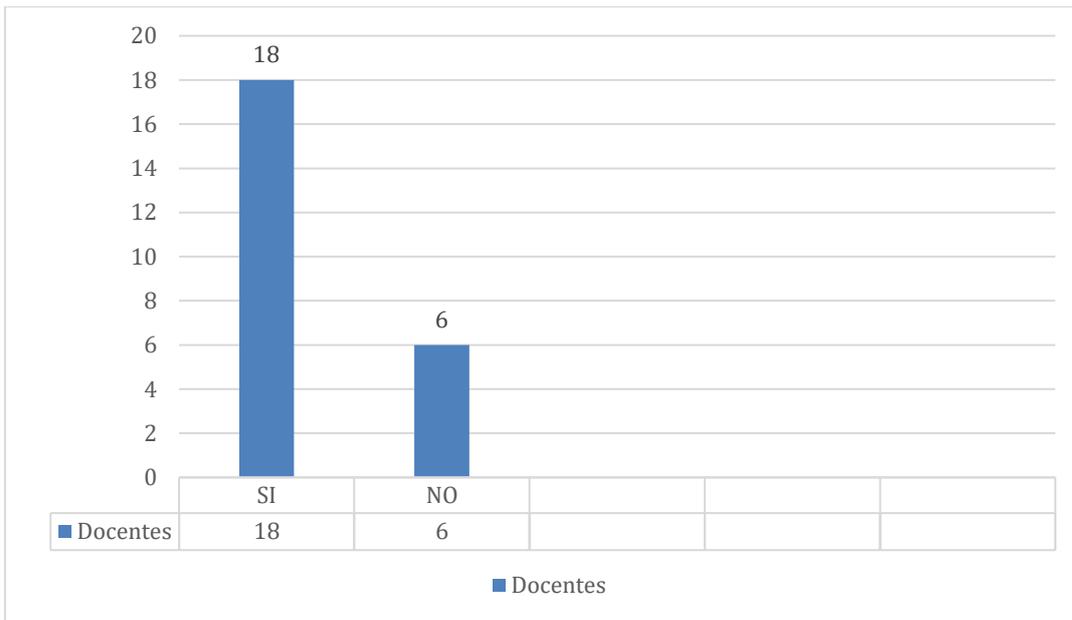
Resultados de la pregunta 3 (escuchar)



Interpretación.

El 75% de los estudiantes de los no escucha con atención la opinión de los demás, el 25% de los estudiantes presta atención a la opinión de los demás.

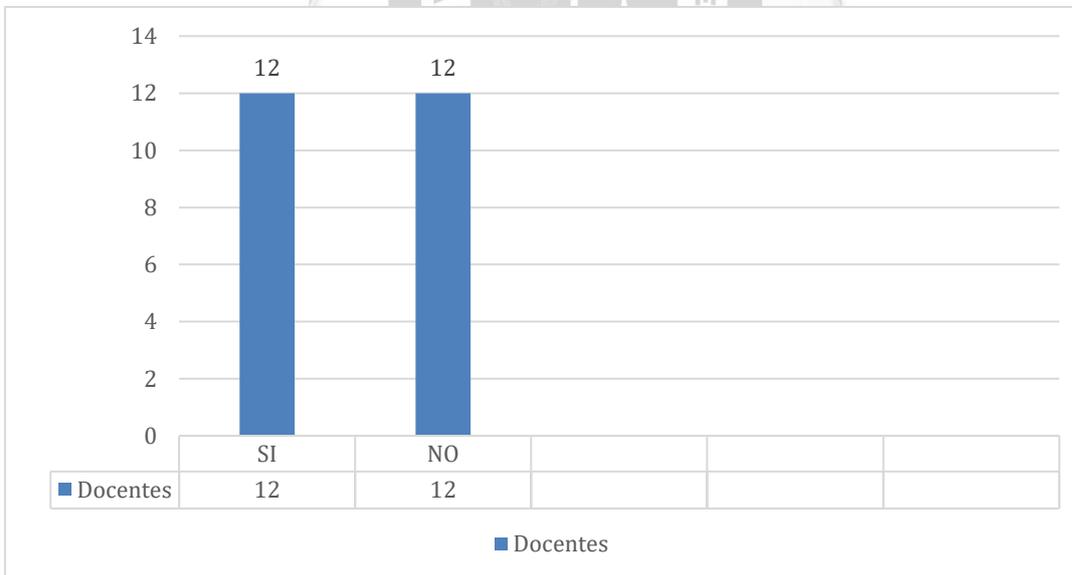
Resultados de la pregunta 4 (escuchar)



Interpretación.

El 75% de los estudiantes escucha y señala algunos objetos con los que esta jugando, el 25% de los estudiantes no escucha y señala algunos objetos con los que esta jugando.

Resultados de la pregunta 5 (escuchar)



Interpretación.

El 50% de los estudiantes escucha a sus compañeros y aporta ideas sobre el tema, el 50% de los estudiantes no escucha a sus compañeros ni aporta ideas sobre el tema.

ANEXO 2: Encuesta de Satisfacción



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

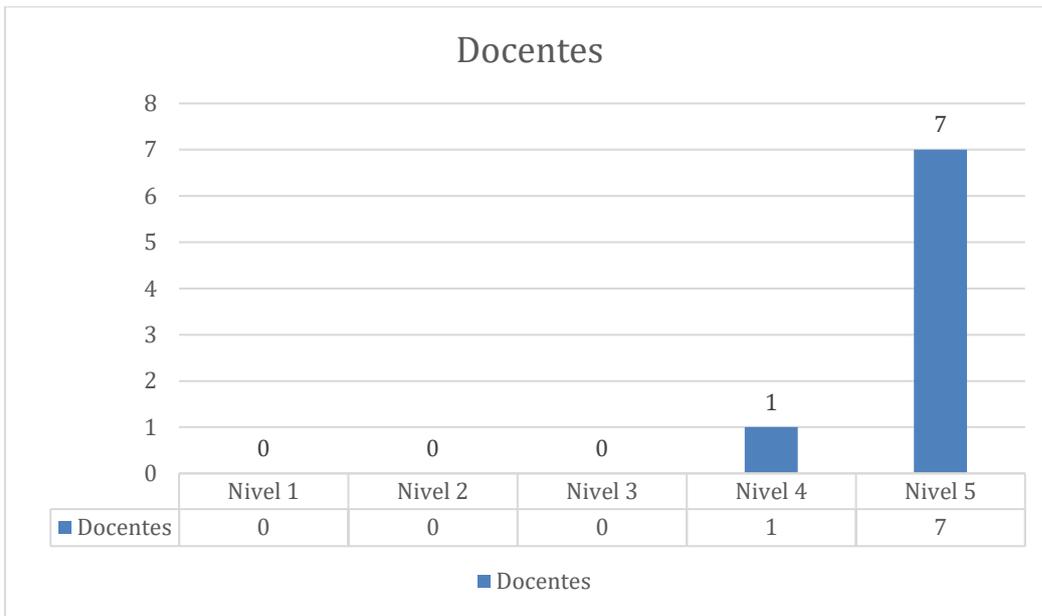
Estimado docente Lehninger, la presente encuesta tiene como propósito “Evaluar la Presentación del Proyecto” por lo que se le solicita responder con veracidad.

Instrucciones: La encuesta tiene 5 preguntas las cuales debes marcar con una equis (X) seleccionando el número de la tabla de acuerdo a la opción que considere correcta, donde:

En desacuerdo	Poco de acuerdo	Nivel de acuerdo medio	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

Nro.	ITEMS	1	2	3	4	5
1	Considera usted que la información recibida sobre “El desarrollo de las habilidades comunicativas” cumple con sus expectativas.					
2	Cree usted que la propuesta de incluir “El juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades comunicativas” es un aporte significativo y viable para el aprendizaje de los estudiantes.					
3	Usted considera que la participación activa de los estudiantes facilitará la aplicación del proyecto.					
4	Usted considera que la ejecución del proyecto mejorará el logro de aprendizajes en las diferentes áreas.					
5	Usted estaría dispuesto a participar en el proyecto “Apliquemos el juego como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas”.					

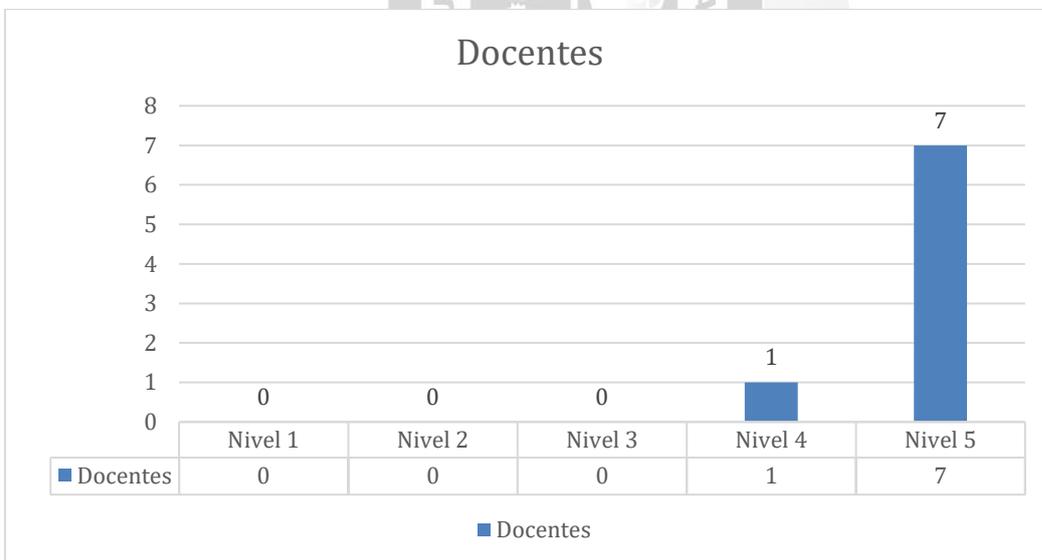
Resultados de la pregunta 1.



Interpretación.

El 88% de los docentes está totalmente de acuerdo con la información recibida en el presente estudio, el 12% de los docentes está de acuerdo con la información recibida en el presente estudio.

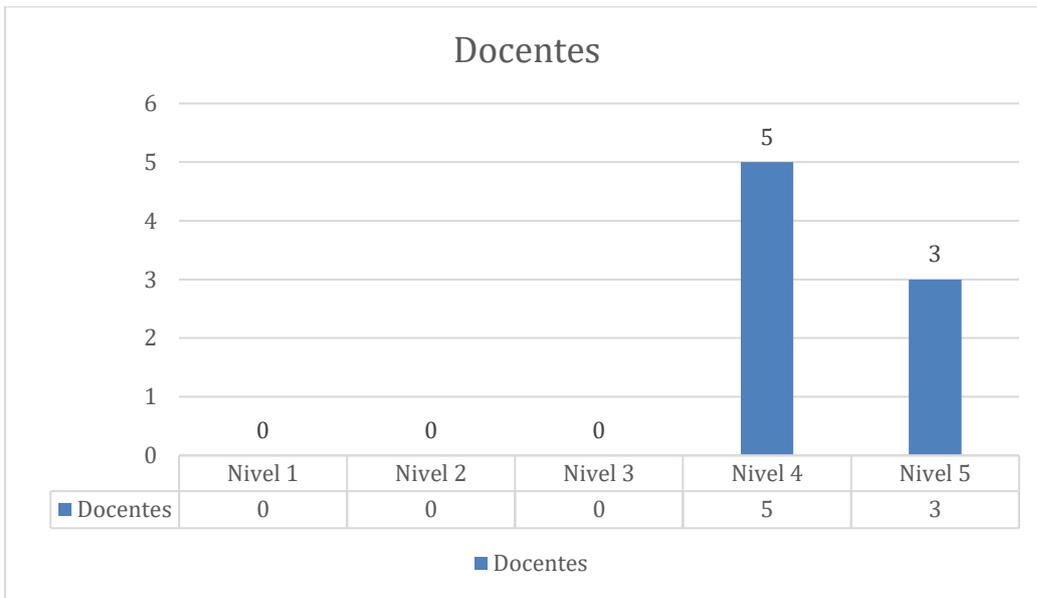
Resultados de la pregunta 2.



Interpretación.

El 88% de los docentes está totalmente de acuerdo en que la propuesta expuesta en el estudio contribuye a mejorar las habilidades comunicativas, el 12% de los docentes está de acuerdo en que la propuesta expuesta en el estudio contribuye a mejorar las habilidades comunicativas.

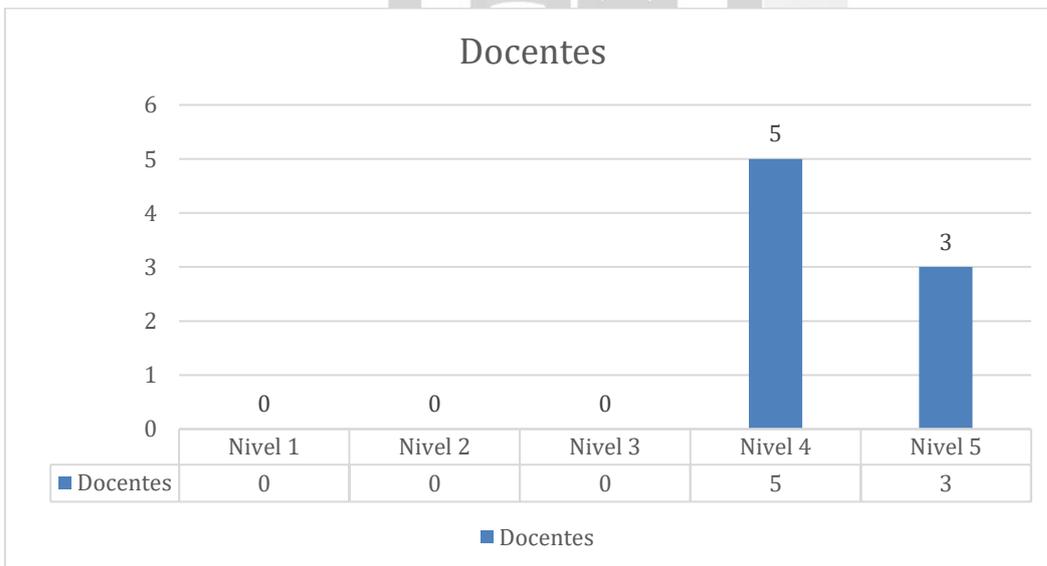
Resultados de la pregunta 3.



Interpretación.

El 62% de los docentes está de acuerdo en que la participación activa de los estudiantes ayuda a desarrollar las mejoras expuestas, el 38% de los docentes está totalmente de acuerdo en que la participación activa de los estudiantes ayuda a desarrollar las mejoras expuestas.

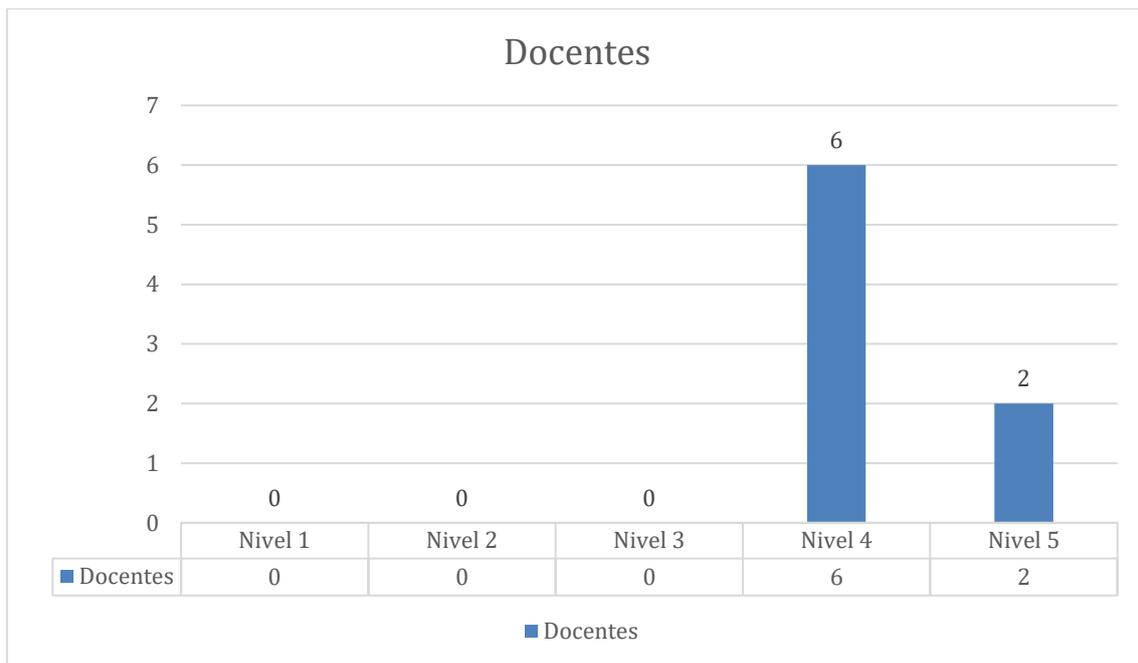
Resultados de la pregunta 4.



Interpretación.

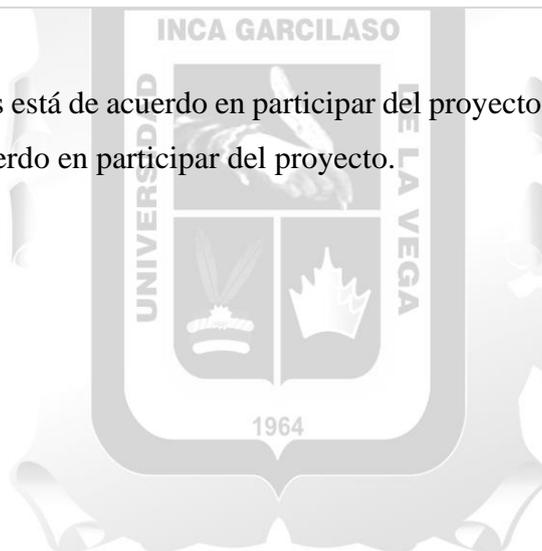
El 62% de los docentes está de acuerdo con que el proyecto funcionará, el 38% de los docentes está totalmente de acuerdo en que el proyecto funcionará y conseguirá los objetivos.

Resultados de la pregunta 5.



Interpretación.

El 75% de los docentes está de acuerdo en participar del proyecto, el 25% de los docentes está totalmente de acuerdo en participar del proyecto.



ANEXO 3: SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (noviembre)

<p>LUNES 06 Competencia: Escribe diversos tipos de textos.</p> <p>Propósito: Identificamos y diferenciamos las clases de oraciones.</p> <p>Sesión: "Aprendemos: La oración y sus clases"</p>	<p>MARTES 07 Competencia: Se comunica oralmente.</p> <p>Propósito: Difundamos en nuestra comunidad el aniversario de nuestro colegio.</p> <p>Sesión: "Marchemos para difundir el aniversario de nuestro colegio"</p>	<p>MIÉRCOLES 08 Competencia: Se comunica oralmente.</p> <p>Propósito: Incentivamos el amor y respeto a nuestra I.E.</p> <p>Sesión: "Festejando con alegría a mi Institución Educativa Lehninger"</p>	<p>JUEVES 09 Competencia: Escribe diversos tipos de textos.</p> <p>Propósito: Usamos el acróstico como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos.</p> <p>Sesión: "Escribimos sobre la historia de nuestra visita a los museos"</p>
<p>LUNES 13 Competencia: Escribe diversos tipos de textos.</p> <p>Propósito: Usamos el acróstico como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos.</p> <p>Sesión: "Elaboramos afiches sobre el buen trato"</p>	<p>MARTES 14 Competencia: Lee diversos tipos de textos.</p> <p>Propósito: Empleamos el cuento como estrategia didáctica para desarrollar la comprensión de textos.</p> <p>Sesión: "Leemos la lectura: Los valores"</p>	<p>MIÉRCOLES 15 Competencia: Lee diversos tipos de textos.</p> <p>Propósito: Empleamos el cuento como estrategia didáctica para desarrollar la comprensión de textos.</p> <p>Sesión: "Leemos la lectura: El respeto"</p>	<p>JUEVES 16 Competencia: Escribe diversos tipos de textos.</p> <p>Propósito: Usamos el acróstico como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos.</p> <p>Sesión: "Elaboramos un acróstico"</p>
<p>LUNES 20 Competencia: Se comunica oralmente.</p> <p>Propósito: Empleamos gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice.</p> <p>Sesión: "Descubrimos y potenciamos nuestros talentos"</p>	<p>MARTES 21 Competencia: Escribe diversos tipos de textos.</p> <p>Propósito: Usamos el acróstico como estrategia didáctica para desarrollar la producción de textos.</p> <p>Sesión: "Redactamos la historia de nuestro colegio"</p>	<p>MIÉRCOLES 22 Competencia: Se comunica oralmente.</p> <p>Propósito: Explicamos el tema y el propósito comunicativo del texto oral.</p> <p>Sesión: "Participamos con entusiasmo en el concurso de deletreo"</p>	<p>JUEVES 23 Competencia: Se comunica oralmente.</p> <p>Propósito: Empleamos gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice.</p> <p>Sesión: "Recitamos poesías con amor a nuestro querido colegio"</p>
<p>LUNES 27 Competencia: Se comunica oralmente.</p> <p>Propósito: Explicamos el tema y el propósito comunicativo del texto.</p> <p>Sesión: "Entrevistamos para conocer a nuestros docentes"</p>	<p>MARTES 28 Competencia: Se comunica oralmente.</p> <p>Propósito: Expresamos oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Sesión: "Jugamos con nuestros amigos los títeres"</p>	<p>MIÉRCOLES 29 Competencia: Lee diversos tipos de textos.</p> <p>Propósito: Empleamos la lectura como estrategia didáctica para desarrollar la comprensión de textos.</p> <p>Sesión: "Leemos la lectura: El pan"</p>	

ANEXO 4: Sesión de Aprendizaje Nro. 1

Semana: 1



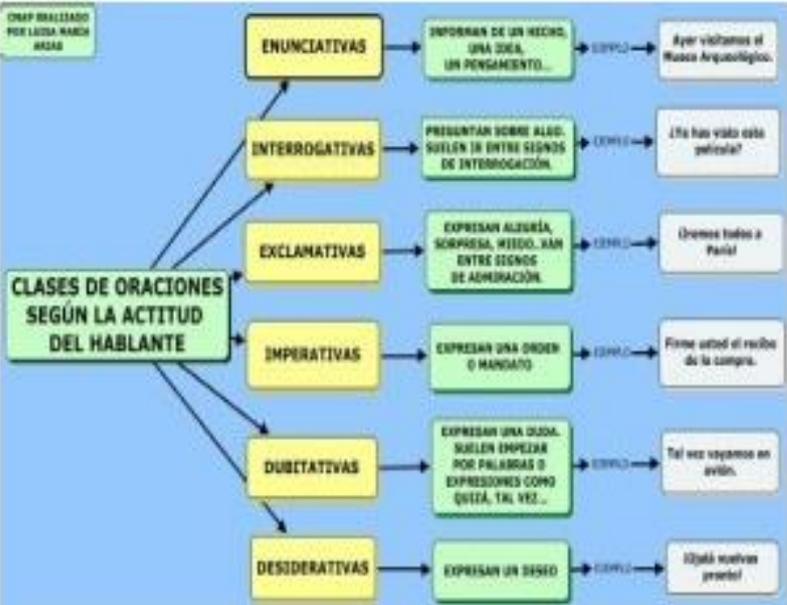
SESIÓN DE APRENDIZAJE

Título: "Aprendemos la oración y sus clases"

I. DATOS GENERALES			
ÁREA:	Comunicación	GRADO:	2do grado
DOCENTE:	Glenda Gonzales Meza	FECHA:	06 de noviembre del 2023

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	ACTIVIDADES
<p>Escribe diversos tipos de textos</p> <p>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</p> <p>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</p>	<p>-Adecúa su texto al destinatario y tipo textual de acuerdo al propósito comunicativo.</p> <p>-Escribe sus ideas de forma cohesionada en oraciones y párrafos.</p> <p>-Utiliza recursos ortográficos que contribuyen al sentido del texto</p>	<p>Participación activa</p> <p>Explicación</p> <p>Ficha de trabajo.</p>
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE		INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Ficha de actividades		Ficha de evaluación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:		
PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: El docente les indica que analicen la información del texto</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN ¿De qué o de quién se va a leer?</p> <p>UBICACIÓN Y ORGANIZACIÓN: Los estudiantes analizarán el tema y su importancia.</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué recuerdas de la oración? ¿Cuántas oraciones puedes identificar en el texto?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué diferencias encuentras entre las oraciones que has identificado? ¿Qué expresa cada una de estas oraciones?</p> <p>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>El día de hoy los estudiantes van a identificar y diferenciar las clases de oraciones</p> </div> <p>Los niños y niñas comentan y eligen las normas que cumplirán en este día:</p> <div style="border: 1px dotted black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Conversar evitando el bullicio.</i> - <i>Utilizar adecuadamente los materiales.</i> </div>	10 m.

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>PLANIFICA: El docente, les pide que lean el diálogo del libro de área y pedimos que comenten el tipo de oraciones encontradas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los estudiantes que respondan las interrogantes de la sección <i>Construye tus aprendizajes</i> del Libro del Área. • Leer la información presentada en el Libro del Área. • Organizar la información, junto a los estudiantes, y elaborar un esquema con esta. <p>TEXTUALIZA: Se les explicará a los niños la oración y sus clases en un mapa conceptual</p>  <pre> graph LR A[CLASES DE ORACIONES SEGÚN LA ACTITUD DEL HABLANTE] --> B[ENUNCIATIVAS] A --> C[INTERROGATIVAS] A --> D[EXCLAMATIVAS] A --> E[IMPERATIVAS] A --> F[DUBITATIVAS] A --> G[DESIDERATIVAS] B --> B1[INFORMAN DE UN HECHO, UNA IDEA, UN PENSAMIENTO...] B1 --> B2[Ayer visitamos el Museo Arqueológico.] C --> C1[PREGUNTAN SOBRE ALGO, SUELEN IR ENTRE SIGNOS DE INTERROGACIÓN.] C1 --> C2[¿Ha sido esta película?] D --> D1[EXPRESAN ALEGRÍA, SORPRESA, MIEDO, RAN ENTRE SIGNOS DE ADMIRACIÓN.] D1 --> D2[¡Oremos todos a Papá!] E --> E1[EXPRESAN UNA ORDEN O MANDATO.] E1 --> E2[Firme usted el recibo de la compra.] F --> F1[EXPRESAN UNA DUDA, SUELEN EMPEZAR POR PALABRAS O EXPRESIONES COMO QUÉ, TÚ, YÉ...] F1 --> F2[¿Tal vez viajemos en avión.] G --> G1[EXPRESAN UN DESEO.] G1 --> G2[¡Qué novia genial!] </pre> <p>REVISAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan el ejercicio planteado en <i>Utiliza la estrategia</i> elaborando un esquema diferente al propuesto en el Libro del Área • Explicar a los estudiantes que deben escribir, en sus cuadernos, dos oraciones por cada clase de oración estudiada. Se les pide a los niños que revisen cada parte de su texto a fin de verificar que haya seguido el orden planteado en el esquema 	<p style="text-align: center;">75 min</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>RETROALIMENTACIÓN: Se da un pequeño resumen sobre lo aprendido durante la sesión de clases, dando énfasis sobre la importancia del tema estudiado.</p> <p>METACOGNICIÓN: Dialogar a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo hice? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo logré superarlas.</p>	<p style="text-align: center;">5 min</p>

IV. ACTIVIDAD DE INDAGACION Y EXTENSION

Forman oraciones usando rompecabezas

Ficha de Aplicación Nro: 1

Semana:1

Evaluación de la oración



1. Organiza las siguientes palabras y forma la oración.

es la linda del **Mí** y unida mundo. familia más

• _____

para y **Camila** su examen. **Juan** estudian

• _____

2. Escoge el concepto que corresponde a cada definición.

Es un conjunto ordenado de palabras que expresan una idea con sentido completo.

- ♥ a. Sujeto
- ♥ b. Predicado
- ♥ c. Oración
- ♥ d. verbo

Es la persona, animal o cosa que realiza la acción.

- ♥ a. Sujeto
- ♥ b. Predicado
- ♥ c. Oración
- ♥ d. verbo

Es todo lo que se dice del sujeto incluyendo el verbo.

- ♥ a. Sujeto
- ♥ b. Predicado
- ♥ c. Oración
- ♥ d. verbo

3. Construye una oración con cada una de las siguientes imágenes y luego organízala según corresponda.



Oración:

Sujeto:

Predicado:

Verbo:



Oración:

Sujeto:

Predicado:

Verbo:

4. Une el sujeto, el verbo y el predicado y forma oraciones.

Sujetos

Juan y luz
Nosotros
Adriana
Mi abuelita

Verbo

Estudiamos
Trabajan
Compro
Preparo

Predicado

hasta tarde
un helado
a los animales
un banquete

♥ sujeto

predicado

Glenda Gonzales Meza

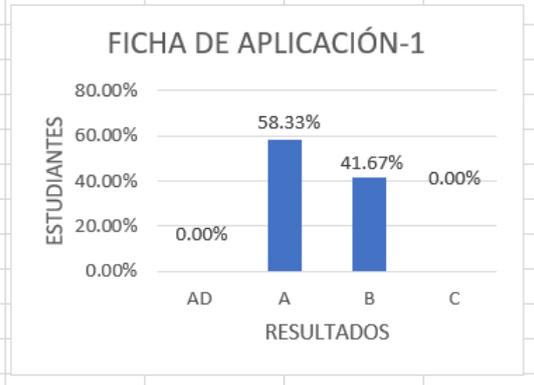
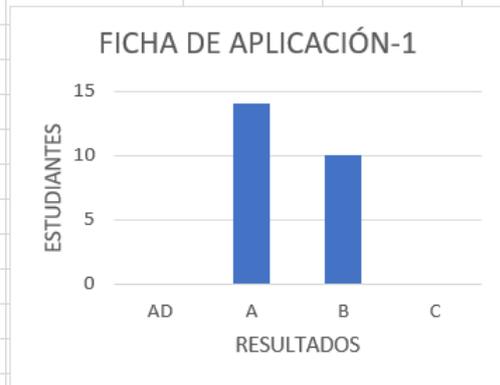
María Elena Salas Pariona

Docente

Coordinadora

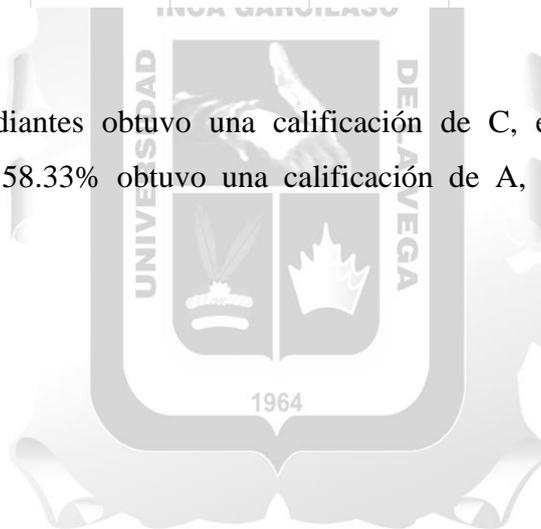
Resultados de la ficha de aplicación-1

Nivel de logro	N° de estudiantes	Frecuencia porcentual
AD	0	0.00%
A	14	58.33%
B	10	41.67%
C	0	0.00%
TOTAL	24	100.00%



Interpretación.

El 0,0% de los estudiantes obtuvo una calificación de C, el 41,67% obtuvo una calificación de B, el 58,33% obtuvo una calificación de A, y el 0.0% obtuvo una calificación AD.



ANEXO 5: Sesión de Aprendizaje Nro. 2



Semana: 4

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Título: "Comprensión de lectura"

I. DATOS GENERALES			
ÁREA:	Comunicación	GRADO:	2do grado
DOCENTE:	Glenda Gonzales Meza	FECHA:	29 de noviembre del 2023

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	ACTIVIDADES
<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <p>Obtiene información del texto escrito</p> <p><i>Infiere e interpreta información del texto</i></p>	<p>- Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto expositivo. Selecciona datos específicos e integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto con varios elementos complejos en su estructura, así como con vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.</p> <p>- Deduce características implícitas de personajes, seres, objetos, hechos y lugares, y determina el significado de palabras, según el contexto, y de expresiones con sentido figurado. Establece relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito, como intención-finalidad, tema y subtemas, causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de información relevante explícita e implícita.</p>	<p>Participación activa</p> <p>Explicación</p> <p>Ficha de trabajo.</p>
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Ficha de comprensión lectora		Ficha de evaluación de comprensión lectora

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:		
PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: ¿Qué quiere decir el autor en este texto?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Describen las imágenes que acompañan a los textos.</p> <p>UBICACIÓN Y ORGANIZACIÓN: Los estudiantes analizan la situación, comprenden den el problema elaboran un plan, ejecutan el plan, verifica y examina y piensan y responden</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿De qué trata la imagen? ¿De qué trata el texto?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: Reconocer oralmente el tipo de texto que van a leer. Responder las preguntas de la sección Antes de la lectura. Leer la información teórica sobre la estrategia de lectura y explicarla con sus propias palabras.</p> <p>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">El día de hoy los estudiantes IDENTIFICARÁN INFORMACIÓN IMPLICITA Y EXPLICITA EN EL TEXTO</p> <p>Los niños y niñas comentan y eligen las normas que cumplirán en este día:</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Conversar evitando el bullicio.</i> - <i>Utilizar adecuadamente los materiales.</i> </div>	10 m.

DESARROLLO	<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Qué entienden lo que quiere dar a conocer el título? - Anotan las hipótesis y se pide que ellos también anoten en sus cuadernos. - Preguntamos: ¿Hay relación entre lo que hemos estado viendo sobre las regiones y ecorregiones? Escribimos en la pizarra las ideas de los estudiantes al respecto. - Retomamos el propósito de la sesión y se pregunta: ¿Para qué leeremos este texto? Se comenta que leerán este texto para valorar nuestra riqueza agrícola ancestral. - Los ayudamos a determinar el propósito de su lectura: ¿Para qué vamos a leer este texto? ¿Cuál es nuestro propósito? <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide que cada uno haga una lectura silenciosa general del texto - Se selecciona a algunos niños o niñas para que lean en voz alta partes del texto; por ejemplo, cada párrafo, y por cada párrafo se plantea algunas preguntas para inferir o identificar el significado de algún término a partir de la lectura. - Realizar las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - a. Determinar palabras clave por cada párrafo. - b. Identificar cuántas ideas hay en cada párrafo. - c. Realizar anotaciones al margen o subrayar partes de cada párrafo. - d. A partir de esta identificación, construir y escribir una idea clara del contenido del párrafo. - Se pide leer las anotaciones que hicieron en cada uno de los párrafos y que expliquen con sus propias palabras el contenido del texto. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide que después de leer el texto, comenten a partir de estas preguntas: ¿De qué se habla en los textos?, ¿Qué información nos proporciona?, ¿Qué necesitaríamos saber a partir de la lectura del texto? - Resuelven una ficha de comprensión de textos - Dialogamos con los estudiantes a cerca del contenido del texto: ¿Qué ideas se desarrolla en el texto? Se hace un listado con las ideas que manifiestan los niños y preguntamos ¿De qué trata el texto? ¿Qué se dice de ello? - Comentamos las ideas y las escribimos. Solicitamos que estas ideas las ordenen y elaboren un círculo concéntrico 	75 min
CIERRE	<p>RETROALIMENTACIÓN: Se da un pequeño resumen sobre lo aprendido durante la sesión de clases, dando énfasis sobre la importancia del tema estudiado.</p> <p>METACOGNICIÓN: Dialogar a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo hice? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo logré superarlas.</p>	5 min

IV. ACTIVIDAD DE INDAGACIÓN Y EXTENSIÓN

Buscan el significado de las palabras que no conocen en el diccionario

Ficha de Aplicación Nro. 2



**INSTITUCION EDUCATIVA
PARTICULAR LEHNINGER**

				Grado	Sección	Nº Orden	Nota:
Comunicación				2	A		
LETRAS	Año	Mes	Día				
	2023						
PROFESORA DE LA ASIGNATURA:		PROF. GLENDA GONZALES MEZA					
Nombres y apellidos del alumno(a):							

El pan

El panadero fabrica el pan. Lo hace con harina de trigo. Primero amasa la harina con agua, sal y levadura. Después lo mete en el horno y se cocina.

Marca las alternativas correctas:

1.-¿Qué fabrica el panadero?

- A.-Harina
- B.-Pan
- C.-Levadura

2.-¿En dónde se mete para cocerlo?

- A.-En la cocina
- B.-En la fabrica.
- C.-En el horno.

3.-¿Con qué se hace el pan?

- A.-Agua y sal.
- B.-Sal y levadura.
- C.-Agua, sal y levadura.

4.-¿Cómo se titula la lectura?

- A.-La harina
- B.-El pan
- C.-El panadero

5.-Escribe Verdadero o Falso:

Después lo mete en el horno.

Lo hace con harina de trigo.

El panadero no hace el pan.

6.-¿Quién es el panadero?



Lee el texto y responde las preguntas **marcando una X** en la letra de la alternativa correcta.

Los osos y el invierno

En invierno, las fuentes de alimento de los osos son escasas, por lo que estos animales se retiran a cuevas abrigadas a dormir o a hibernar, hasta la próxima primavera.

Antes de hibernar, los osos devoran grandes cantidades de comida ya que durante su encierro, no comerán ni beberán agua y sólo se alimentarán de las reservas de grasa acumuladas.

Una vez instalados en sus cuevas, estos animales logran que su corazón lata más despacio, que su respiración se haga más pausada y que su temperatura corporal se asemeje o sea parecida a la de su entorno.



1. El texto que acabas de leer es...
 - a. un afiche.
 - b. un cuento.
 - c. una noticia.
 - d. una información.
2. En el texto se dice que durante el invierno los osos:
 - a. pasan hambre.
 - b. hibernan o duermen.
 - c. recolectan y guardan comida.
 - d. detienen sus corazón y no respiran.
3. ¿Cuál es el tema principal del texto?
 - a. Los osos y el invierno.
 - b. La comida de los osos.
 - c. Las costumbres de los osos.
 - d. Las cuevas donde viven los osos.

Glenda Gonzales Meza

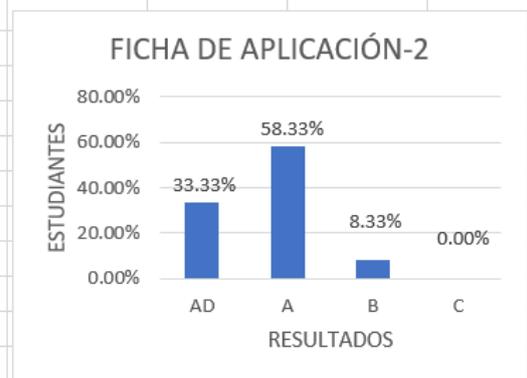
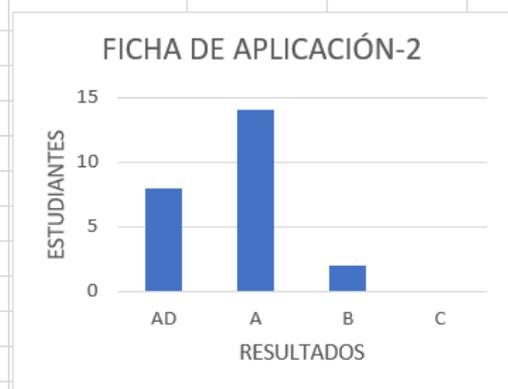
Docente

Maria Elena Salas Pariona

Coordinadora

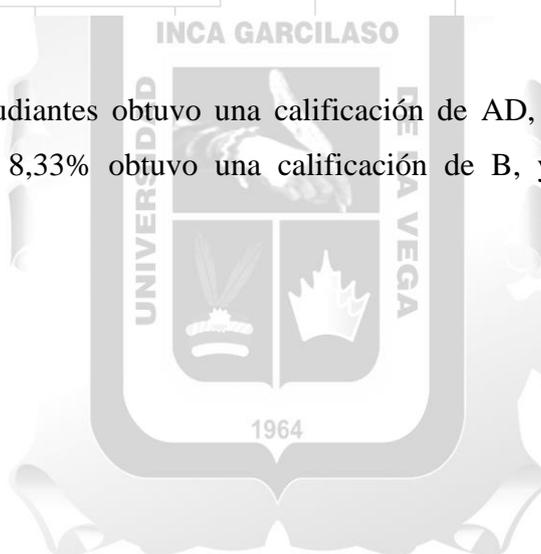
Resultados de la ficha de aplicación-2

Nivel de logro	N° de estudiantes	Frecuencia porcentual
AD	8	33.33%
A	14	58.33%
B	2	8.33%
C	0	0.00%
TOTAL	24	100.00%



Interpretación.

El 33,33% de los estudiantes obtuvo una calificación de AD, el 58,33% obtuvo una calificación de A, el 8,33% obtuvo una calificación de B, y el 0.0% obtuvo una calificación C.



ANEXO 6: EVIDENCIAS



Aplicación de la Prueba Diagnóstica a los estudiantes



Taller de Sensibilización a los docentes



Taller de Sensibilización a los estudiantes



Lectura y fichas de comprensión lectora



Creación y lectura de acrósticos por el Día del Colegio



Creación y narración de cuentos con títeres.



Lectura y creación de cartas a Papa Noel



Alumnos y docentes de la I.E.P. "LEHNINGER"