

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL



**Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación,
en niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.**

Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora:

Cruzado Silva, Rubit Magali

Asesor:

Cóndor Huamán, Maximiliano

Código ORCID

0000-0002-3545-8439

CAJAMARCA – PERÚ

2022

PALABRAS CLAVE

Actividades lúdicas, aprendizaje en comunicación

Key Words

Play activities, learning to communicate

Línea de investigación

Área: Ciencias Sociales

Subárea: Ciencias de la Educación

Disciplina: Educación General

Línea de Investigación: Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje

TITULO

Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación, en
niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.

RESUMEN

La investigación desarrollada en enfocó determinar que las actividades lúdicas mejoren el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 - Shaullo. Para lo cual desarrolla una investigación aplicada preexperimental en una muestra escogida a conveniencia de 20 niños de cinco años, de quienes se tomó datos con apoyo de una lista de cotejo antes y después. Los resultados del pretest indicaron que los niños presentan un aprendizaje en comunicación en nivel proceso para el 75% siendo un total de niños. Posteriormente se evidencia que los niños mejoraron este aprendizaje en comunicación, dando a conocer que lograron alcanzar el nivel logro destacado el 75% de niños, asimismo solo un 25% aún exhiben logro previsto. Consecuentemente, al tener datos no normales y haciendo uso de los signos de Wilcoxon, se contrastó la hipótesis de investigador manifestándose que las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.

ABSTRACT

The research developed focused on determining that play activities improve learning in communication of children of IE N° 135 - Shaullo. For which it develops a pre-experimental applied research in a sample chosen at convenience of 20 children of five years of age, from whom data was taken with the support of a checklist before and after. The results of the pretest indicated that the children presented a learning in communication at a process level for 75% of the total number of children. Subsequently, it is evident that the children improved this learning in communication, showing that 75% of the children managed to reach the outstanding achievement level, while only 25% still show expected achievement. Consequently, having non-normal data and making use of the Wilcoxon signs, the researcher's hypothesis was contrasted, showing that play activities improve the children's learning in communication at IE N° 135 - Shaullo.

ÍNDICE

Palabras Clave.....	ii
Título.....	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Índice	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Antecedentes y fundamentación científica.....	1
1.1.1 Antecedentes	1
1.1.2 Fundamentación científica.....	7
1.2 Justificación de la investigación.....	24
1.3 Problema	25
1.4 Conceptuación y operacionalización de variables	27
1.4.1 Definición conceptual	27
1.4.2 Definición operacional.....	28
1.4.3 Operacionalización de variables	28
1.5 Hipótesis.....	30

1.6	Objetivos	30
METODOLOGÍA		31
2.1	Tipo y diseño de investigación.....	31
2.2	Población – Muestra.....	31
2.3	Técnicas e instrumentos de investigación	32
2.4	Procesamiento y análisis de la información	33
RESULTADOS		34
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN		39
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		41
AGRADECIMIENTOS		43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		44
ANEXOS Y APÉNDICES		47
Anexo 1. Lista de cotejo Actividades Lúdicas.....		48
Anexo 2. Lista de cotejo Aprendizaje en Comunicación		49
Anexo 3. Matriz de consistencia		50
Anexo 4. Validación de instrumento 1.....		51
Anexo 5. Validación de instrumento 2.....		54
Anexo 6. Matriz de Datos		58
Anexo 7. Sesiones de aprendizaje		60
Anexo 8. Evidencias.....		78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables	29
Tabla 2 Estudiantes matriculados IE N° 135 Shaullo 2019	32
Tabla 3 Estudiantes de 5 años matriculados IE N° 135 Shaullo 2019	32
Tabla 4 Pretest Aprendizaje Comunicación.....	34
Tabla 5 Postest Aprendizaje Comunicación	35
Tabla 6 Comparación pretest y postest aprendizaje comunicación	36
Tabla 7 Prueba normalidad	37
Tabla 8 Rangos de Wilcoxon.....	37
Tabla 9 Estadístico de Wilcoxon	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pretest aprendizaje en comunicación	34
Figura 2. Posttest aprendizaje en comunicación	35
Figura 3. Comparación Pretest y Posttest	36

INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes y fundamentación científica

1.1.1 Antecedentes

A nivel Internacional

Moyolema (2015), su trabajo de investigación tiene como objetivo solucionar un problema metodológico en esta institución, que incide directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Para ello el método de investigación se basa en un enfoque cualitativo porque los datos que se obtienen del estudio se recopilan para determinar las características del problema y es de tipo cuantitativo porque nos permite tabular los datos que nos permite tabular, graficar y análisis interpretativo que identifique las brechas en el proceso de enseñanza y aprendizaje por la falta de uso de actividades educativas creativas y lúdicas adecuadas para que los niños logren un mejor desarrollo del pensamiento crítico y crítico, incompatibles con el proceso normal de aprendizaje. Por ello, como producto final e innovación pedagógica de esta propuesta, se presenta una guía multimedia con un abanico de actividades didácticas lúdicas basadas en JCLIC, que pueden utilizar los docentes. Como asistente de aprendizaje interactivo para que sus clases sean más activas. y divertido, y promover el desarrollo del pensamiento crítico en sus alumnos.

A nivel Nacional.

Calle (2020), su investigación surge de la necesidad de los estudiantes de aplicar actividades de juego libre para mejorar las habilidades de comunicación de los niños. El objetivo principal de este proyecto es establecer actividades divertidas para mejorar las habilidades comunicativas. Se sustenta en la aplicación de estrategias antes, durante y después, sustentado también por Solé y Cruz (2009) que se debe aplicar

en lecturas tontas y actividades que deben aplicar los docentes Sustentada en Ernesto Itoraldi Tagli (2016), que afirma que el aprendizaje experiencial debe ser utilizado en la diversión. Para llevar a cabo el siguiente proyecto se realiza un análisis diagnóstico del contexto del problema, encontrando que los niños son retrasados mentales, las lecciones son monótonas y repetitivas por la falta de emoción, es por ello que se desarrolla el FODA A, construyendo un árbol de problemas, objetivos y matriz coherente y examinar los fundamentos teóricos que sustentan el problema propuesto y brindan soluciones para construir el estudio. El resultado esperado de la implementación del proyecto de innovación diseñado es que los niños y niñas de segundo grado demuestren un alto nivel de comprensión lectora, por lo que es importante que los docentes se formen en estrategias de comprensión lectora. y actividades recreativas. La principal conclusión es la realización de actividades lúdicas para mejorar las habilidades comunicativas y con ello la capacidad comunicativa y la comprensión lectora de los alumnos.

Chavez de la Cruz y Inoñan (2019). Su presente investigación basado en la teoría de las actividades de ocio y la comunicación oral de Jean Piaget. Los métodos utilizados son de tipo probabilístico (aleatorio simple) y de tipo probabilístico descriptivo. La comunidad estuvo conformada por 181 estudiantes de cuarto grado Chiclayo 10828, y se aplicó una muestra modificada arrojando un total de 123 unidades analizadas. De igual manera, se aplicó un cuestionario a docentes y estudiantes para recolectar información sobre los hechos del tema, así como también para probar las actividades lúdicas sistemáticas y probar la comunicación oral. Finalmente, luego de aplicada la correlación de Pearson, se finalizó la relación entre las actividades lúdicas y la metodología de desarrollo de la comunicación oral.

Taype y Casaverde (2019). su presente investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de incidencia de los talleres de actividades lúdicas para una mejor pronunciación oral en los niños de 3 años. El estudio se desarrolló utilizando métodos cuantitativos, correlaciones, tendencias no experimentales transversales y métodos de investigación inferencial, se utilizó una muestra no probabilística equivalente a la población total. Relaciones entre los datos de las variables del problema, una muestra de estimación de conveniencia, cuya lista de verificación incluye 16 ítems aplicados para la comparación. Si las actividades de ocio incluyen la articulación oral, estos ítems se gradúan. en una escala de Likert. En cuanto a la variable actividad lúdica, los resultados indicaron que el 72,73% de los niños mostró mejora en la pronunciación oral a través de actividades lúdicas. Podemos concluir que un gran porcentaje del juego tiene un efecto positivo, pero aún puede ser mejorado por las estrategias que utilizan para realizar este tipo de actividad en los niños y a través de esto promueve una comunicación más efectiva. Con respecto a la variable pronunciación, los resultados indican que el 70% de los niños no tienen problemas de pronunciación, y podemos concluir que más de la mitad de los niños tienen una pronunciación uniforme, es decir, pronuncian palabras que no encuentran dificultad, pero también hay una minoría que sufre de algunos problemas fonémicos y morfológicos y semánticos, y por lo tanto necesita ayuda en la optimización. Se han identificado talleres o actividades lúdicas que inciden en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y así mejorar la pronunciación en niños de 3 años. Es una correlación de 0,963 con un significado bidireccional de 0,01, por lo que hay un nivel muy alto de correlación positiva. Mientras tanto, se deben seguir fomentando las actividades de ocio como estrategias para que los niños mejoren la pronunciación oral.

Ventura (2017), su investigación tiene como objetivo desarrollar un programa de actividades recreativas basado en inteligencias múltiples para mejorar la comprensión de los medios, y el tipo de investigación es hipótesis, descripción y diseño de estudio. Es análisis. Para la recolección de datos se aplicó un cuestionario a docentes y estudiantes y para el análisis e interpretación de los datos recolectados se utilizó estadística descriptiva y presentación en forma tabular, y se destacaron gráficas de frecuencias y estadísticas. Estos resultados se agregan en dos grandes bloques: el cuestionario del docente y el CE2 Student Performance Test, y se convierten en gráficos estadísticos para ayudarlos a visualizar y concluir que las actividades divertidas del programa basadas en la inteligencia dual mejorarán las habilidades. Las habilidades de comunicación de los estudiantes mejorarán el rendimiento de comprensión de lectura.

Flores y Gallegos (2017). En la educación básica ordinaria, durante el primer año de la educación primaria, se da prioridad al aprendizaje de la lectura y la escritura por parte del alumno, pero la adquisición de estas habilidades está condicionada a su desarrollo. El desarrollo de la conciencia fonémica, la espontaneidad, el dominio de los movimientos, la capacidad de pronunciar y pronunciar varias y correctas palabras son los atributos de la expresión oral, es por ello que, si mediante la realización de estas habilidades, los niños pueden leer y escribir, por lo que este educativo El logro es producto del proceso de estimulación de la expresión oral, por supuesto, esta habilidad se desarrolla y fortalece en el proceso. Formación inicial. Asimismo, los principales medios de comunicación humana son el lenguaje oral, el sonido y el habla que le permiten al niño expresar y comprender pensamientos, ideas, sentimientos, conocimientos y actividades, en tanto que el lenguaje hablado es el resultado de un proceso de imitación y maduración a través de la riqueza de los estímulos presentes en el ambiente. Como parte del

estudio se analizaron estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión verbal en sus cuatro etapas pedagógicas: montaje, manipulación de materiales, expresión verbal y presentación. Donde las escuelas y las aulas tengan una fuerte apuesta por generar espacios de interacción verbal, donde los niños y niñas hablen y escuchen, entiendan lo que dicen los demás y así potenciar las habilidades lingüísticas. El estudio se estructura de la siguiente manera: También presenta resultados donde se puede comprobar que “las estrategias de estilo de juego mejoran el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años.

Hinojosa (2016). Su trabajo de investigación actual tiene como objetivo comprender los efectos del uso del programa de juegos de ALAC en el aprendizaje comunicativo de los estudiantes de sexto grado. En cuanto a la metodología, se diseñó el estudio cuasiexperimental, y la muestra fue determinada por el método de muestreo intencional no probabilístico, como resultado de la homogeneidad de las dos partes con un total de 50 estudiantes. Para la recolección de datos, se aplicó una prueba de entrada y una prueba de salida al dispositivo. De acuerdo a los resultados se logró el objetivo general del estudio determinar el efecto del programa de actividades recreativas “ALAC” en el aprendizaje comunicativo de los estudiantes de sexto grado; De igual manera, al comparar los grupos control y experimental en el experimento se obtuvo el valor de Mann-Whitney $U_{zc} < -1.96$ y $p = 0.000$, observándose que si hay diferencia significativa es $p < 0.05$, en el experimento ensayo en el grupos de control y experimentales: La aplicación del programa fun ALAC tiene un impacto significativo en el aprendizaje comunicativo de los estudiantes de 6° grado durante el ciclo escolar.

A nivel local

Rodas (2018). Este estudio se realizó en niños y niñas de 5 años IE. No. 393 de El Capuli, con el objeto de determinar el efecto de las actividades recreativas en la educación de los niños y niñas. Para ello se aplicaron tres actividades lúdicas, Ola Ola, El Rey Manda y bloques de construcción, las cuales fueron seleccionadas por los estudiantes según sugerencia del autor del estudio en colaboración con el docente de la clase. En la investigación se utilizan la observación y la entrevista como técnicas e instrumentos propios de la investigación. Esta técnica se utilizó durante 4 meses. Los resultados del análisis muestran que existe un impacto en las actividades de aprendizaje de los niños y niñas, ya que pueden crear y mejorar el aprendizaje en las actitudes y el comportamiento por un lado y por otro lado es el aprendizaje de habilidades físicas. Asimismo, son de desarrollo de capacidades, donde prima la imaginación y la creatividad, cuando se trata de capacidades y habilidades físicas. A nivel educativo, el efecto se traduce en una mejora significativa en el rendimiento académico de todos los niños y niñas. Quedan algunos aspectos por explorar, como la creación de escalas para medir las mejoras en las actitudes de aprendizaje y las capacidades físicas o la creatividad e imaginación de los niños de cinco años. Asimismo, lo que queda por confirmar en estudios posteriores es si la mejora del rendimiento académico de todos los niños y niñas debe ir siempre de la mano de la realización de actividades lúdicas.

1.1.2 Fundamentación científica

A. La teoría genética cognitiva de Piaget:

La contribución esencial de Piaget, en el campo de la educación, fue el haber demostrado que el niño tiene maneras específicas de pensar, lo cual lo diferencian del adulto.

Desde el punto de vista del proceso del aprendizaje, Piaget, en su Teoría determina las diversas etapas del desarrollo cognitivo, desde la infancia hasta la adolescencia. En tal sentido, Piaget, divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos o estadios.

El Periodo Sensorio motriz: que comprende de 0 a 2 años de edad, durante cual la conducta del niño es esencialmente sensorio motriz, no hay representación interna de los acontecimientos del entorno, ni piensa mediante conceptos. Por ejemplo, a fines del primer año, el infante percibe los objetos en el presente y no se percata cuando desaparecen, se pierden o alejan de su vista.

Al término del segundo año, el infante a desarrollado su concepto espacial y responde a situaciones de conocimiento espacial y causalidad. Es decir, cuando el infante es capaz de ubicar los lugares de interés en la casa, podemos decir que ha desarrollado su concepto espacial.

El Periodo Pre-operacional: que abarca desde los 2 a los 6 años de edad. Es la etapa del pensamiento y el lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente: imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado. Es decir, en este periodo, el infante hace uso de señales o símbolos en sus diversas actividades y juegos.

El Periodo de las Operaciones Concretas: quiere decir que en este periodo el pensamiento del niño está centrado en el mundo de las cosas reales o concretas. Además, en este periodo los niños ya son capaces de realizar agrupamientos, como: las seriaciones, clasificaciones, correspondencias. Por ejemplo, pueden clasificar los objetos de acuerdo a su tamaño, color y forma. Realizar seriaciones de objetos, animales o cosas de acuerdo a su especie, género o naturaleza. Así como reconocer el término excluido.

El Periodo de las Operaciones Formales: en este periodo el pensamiento del adolescente es lógico y reflexivo. Tiene la capacidad de pensar sobre los enunciados, plantearse varias hipótesis y posibilidades para la solución de un determinado problema. Es el periodo de la estabilización de los intereses vocacionales, por eso el adolescente se preocupa por la selección de una carrera profesional.

B. La teoría de la instrucción de Bruner.

Bruner, psicólogo estadounidense, es otra de las grandes personalidades en el campo de la Psicología y partidario de las Teorías Cognitivas del Aprendizaje. El interés por la evolución de las habilidades cognitivas del niño y por la necesidad de estructurar adecuadamente los contenidos educativos, lo llevó a desarrollar su Teoría, que en ciertos aspectos se parece a la de Piaget, pero que en vez de cuatro estadios o periodos, habla de tres modelos de aprendizaje y de cuatro principios de instrucción. Los modelos de aprendizaje que propone Bruner son:

El Modelo Enactivo: en el cual se aprende haciendo cosas, actuando imitando y manipulando objetos. Es el modelo que usan con mayor frecuencia los niños pequeños. En tal sentido los maestros, deben inducir a los estudiantes a utilizar este modelo de aprendizaje, proporcionándoles demostraciones y ofreciéndoles materiales

pertinentes, así como actividades de representación de roles, modelos y ejemplos de conductas.

El Modelo Icónico: este modelo implica el uso de imágenes o dibujos durante el proceso del aprendizaje. La representación icónica es especialmente útil para los niños en el Periodo Pre – operacional y en el de las Operaciones Concretas. Por tal motivo, Bruner recomienda el uso de la televisión y otro tipo de materiales visuales.

El Modelo Simbólico: es el que hace uso de la palabra escrita y hablada en el proceso del aprendizaje. Bruner, sostiene que el lenguaje es el principal sistema simbólico, con el que se adquieren y almacenan los conocimientos y con el que se comunican las ideas.

El Principio de Motivación: Bruner, sostiene que el aprendizaje depende de la disposición o predisposición de la persona para aprender. Los niños tienen un deseo natural por aprender, una curiosidad adicional por el aprendizaje.

Principio de Instrucción: afirma que el aprendizaje puede incrementarse seleccionando métodos de enseñanza que se adecúen al nivel de desarrollo cognitivo y de comprensión del niño.

Principio de Secuenciación: Considera que la ordenación de contenidos influye en la facilidad con que se produce el aprendizaje en el estudiante. Esto se refiere la organización de unidades de aprendizaje, en el marco de un área determinada.

El Principio de Reforzamiento: manifiesta que los refuerzos utilizados en el aula son importantes, porque el refuerzo aumenta la posibilidad o probabilidad de que la conducta reforzada se repita.

C. La teoría sociocultural de Vygotsky.

Este autor le da un carácter social al aprendizaje al afirmar que el pensamiento y el lenguaje de los infantes comienza como funciones separadas, pero se conectan de manera íntima durante los años preescolares los infantes aprenden a usar el lenguaje como mecanismos de pensar.

Los infantes adquieren al inicio gran parte de su conocimiento cultural por medio del habla abierta (por medio de conversaciones con los demás, especialmente con sus padres y profesores). Luego aplican este conocimiento y lo conectan con otro conocimiento por medio del habla interna (pensamiento mediado por el lenguaje: automática).

Desde el punto de vista del proceso del aprendizaje, este psicólogo soviético, en su Teoría la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que viene a ser la distancia entre el nivel del desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial, sostiene que existen dos niveles evolutivos:

* Al primer nivel evolutivo de aprendizaje se lo denomina Nivel de Desarrollo Real (NDR), que consiste en lo que el infante o niño ya es capaz de hacer por su propia cuenta. Es decir, cuando el niño puede resolver problemas por sí solo en un momento determinado.

* Al segundo nivel evolutivo de aprendizaje se lo llama Nivel de Desarrollo Potencial (NDP), que consiste en lo que el infante o niño está próximo a lograr con la ayuda de los demás.

Esta disciplina tiene estrecha relación con el proceso de socialización ya que permite reconocer los principales rasgos psicológicos del estudiante, las necesidades y destrezas, así como diferentes características del desarrollo humano.

D. Teoría del juego como anticipación funcional de Groos.

Para Karl Groos, los juegos son un objeto especial de investigación psicológica, siendo el primero en establecer el papel de los juegos como fenómeno en el desarrollo del pensamiento y la actividad. Se basan en estudios darwinianos que muestran que sobrevivirán las especies mejor adaptadas a las condiciones ambientales cambiantes. Entonces el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es un ejercicio prefuncional, fundamental en la vida adulta, que contribuye al desarrollo de las funciones y habilidades que permiten a los niños realizar las actividades que hacían cuando crecían. Esta tesis de previsión laboral es un ejercicio preparatorio necesario para la edad adulta, que se alcanza sólo en la infancia tardía y, según él, “específicamente para jugar y prepararse para la vida”.

Esta visión estableció el principio de que: “Un gato que juega con un ovillo de lana aprenderá a atrapar ratones, y un niño que juega con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, también propuso la teoría de las funciones simbólicas. A su juicio, el simbolismo nacerá del ejercicio anterior al sugerir que el perro atrapa a otro que activa sus instintos y crea la imaginación. Desde este punto de vista, hay una imaginación simbólica porque el sujeto no tiene acceso al contenido de los símbolos (incapaz de cuidar a un niño real, actúa "como si" con su muñeca).

E. Actividades lúdicas

Definición

La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje. (Martínez, 2008).

Didáctica lúdica El estudiante, a través de la lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación específica creada utilizando la analogía del mundo real, con fines educativos.

George Bernard Shaw sostiene que un entorno lúdico mejora el aprendizaje, ya que aprendemos el 20 % de lo que escuchamos, el 50 % de lo que vemos y el 80 % de lo que hacemos. Con un ambiente divertido basado en métodos experienciales, mejoramos el aprendizaje en un 80%. (Echeverri y Gómez, 2009).

Froebel (2010), Los espectadores consideran la forma más adecuada de introducir a los niños en el mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y desarrollo de la naturaleza en un ambiente acogedor. Escuela de Amor y Libertad.

Las actividades lúdicas permiten que los estudiantes aprendan de manera más significativa en un ambiente educativo, porque crean una activación de algunos elementos básicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que son de gran importancia en el desarrollo de los niños El desarrollo del pensamiento de los niños, a través de estas actividades. El niño crea más y mejores conocimientos. (Moyolema, 2015, p. 25)

Asimismo, asume que la actividad del juego, además de ayudar al niño a renovarse y disfrutar de un ambiente más libre y afectivo, pues además de todo esto, el niño utiliza una estrategia a través de la cual promueve más conocimientos y un desarrollo más fácil, que lo refuerza. Una actividad como parte de tu comprensión diaria. (Moyolema, 2015, p. 26)

Objetivos

Martínez (2008) muestra los siguientes:

- i. Enseñar a los estudiantes cómo tomar decisiones sobre los problemas.

- ii. Asegurar que los estudiantes puedan adquirir experiencia práctica de trabajo en equipo y análisis de actividades organizacionales.
- iii. Contribuir a la asimilación de conocimientos teóricos.
- iv. Prepara a los estudiantes para resolver problemas de la vida y de la comunidad.

Características

Roso (2012) dice que las características son las siguientes:

1. Despertar el interés por el tema.
2. Plantea la necesidad de decisiones.
3. Crean en los estudiantes las habilidades para trabajar de manera coherente y cooperar entre sí para completar tareas juntos.
4. Piden aplicar los conocimientos adquiridos en diversas materias o temas afines.
5. Se utilizan para consolidar y comprobar los conocimientos adquiridos en las lecciones de presentación y para desarrollar habilidades.
6. Constituyen actividades de aprendizaje dinámicas, de tiempo limitado y con variaciones.
7. Acelera la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos en sus vidas.
8. Rompen los estereotipos del aula, del rol autoritario y educativo del docente, en el que se desata el potencial creativo de los alumnos.

Clasificación

A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización (Rivera, 2012). Las clasifica los Juegos lúdicos de la siguiente manera:

1. Para el desarrollo de habilidades.
2. Para la consolidación de conocimientos.
3. Para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)

Rivera (2012) clasifica los juegos lúdicos o actividades hilarantes en tres categorías a partir de experiencias didácticas donde se pone de manifiesto el uso y la importancia de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Facilitan el desarrollo de habilidades, mejoran el conocimiento y mejoran los valores.

Fases

Roso (2012), considera tres fases:

1. **Introducción.** Comprende los pasos o acciones que iniciarán o iniciarán el entretenimiento o juego, incluidos los acuerdos o convenciones que definen las reglas o tipos de juegos.
2. **Desarrollo.** En el que el rendimiento del alumno está determinado por las reglas del juego.
3. **Culminación.** La actividad lúdica o juegos alcanza su punto máximo cuando un jugador o grupo de jugadores intenta alcanzar un objetivo de acuerdo con las reglas establecidas, o cuando acumulan una mayor cantidad de puntos, lo que indica la capacidad para desarrollar contenidos, contenidos y habilidades de manera más eficiente.

A través de estas etapas se entiende que las actividades del juego educativo deben realizarse de forma sistemática, es decir, paso a paso para lograr el objetivo educativo, y el alumno es el principal autor del aprendizaje y tiene la capacidad para hacerlo.

Componentes estructurales

Ortiz (2009) indica son:

En el **intelectual-cognitivo**. - Observación, atención, lógica, imaginación, iniciativa, investigación científica, conocimientos, habilidades, hábitos, potencial creativo, etc.

En el **volitivo-conductual**. - Espíritu crítico y autocrítico, iniciativa, actitud, disciplina, respeto, perseverancia, aguante, responsabilidad, audacia, puntualidad, orden, regularidad, estrecha amistad, cooperación, lealtad, confianza en sí mismo, estímulo de la tradición fraterna, etc.

En el **afectivo-motivacional**. - Amistad íntima, cariño, actividad, trabajo en equipo, solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

La educación lúdica exige un enfoque interdisciplinario en el que participen profesores y alumnos y, por lo tanto, elimine asociaciones vacías entre diferentes temas. Las estructuras participativas deben diseñarse para aumentar la cohesión del grupo en el aula, superar las disparidades de capacitación y aumentar la responsabilidad de los estudiantes en el aprendizaje.

Los juegos como juego educativo tienen una serie de ventajas tanto dentro como fuera del entorno educativo, permitiendo que los niños se centren mejor, lo que contribuye al desarrollo de la imaginación y el autocontrol. Actividades que los niños pueden desarrollar en el aula.

Siente la capacidad de expresar opiniones críticas y autocríticas, lo que le puede ayudar a la disciplina, la responsabilidad y la precisión en sus funciones, fomentar la amistad estrecha y su capacidad de aportar espíritu de equipo, sentirse motivado y participar en su entorno con espíritu de equipo.

Velandia (2012), expresa los principios básicos como:

La participación. - Este es el principio básico del juego que es la expresión activa de las facultades físicas y mentales del jugador, en este caso del alumno. La participación es una necesidad humana inherente, porque se reconoce, se encuentra, que rechazarla es impedir que lo haga, y no compartir significa dependencia, aceptación del valor de la persona, del otro ya nivel educativo. Se refiere a un lingüista, enciclopedia y especialista en reproducción, no familiarizado con lo que se necesita hoy en día. La participación de los estudiantes constituye un contexto específico específicamente implantado con la aplicación del juego.

El dinamismo. - Hablar sobre el significado y la influencia del factor tiempo en las actividades de ocio. Cada juego tiene un principio y un final, por lo que el elemento del tiempo tiene el mismo significado básico que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso educativo.

El entretenimiento. Refleja las expresiones interesantes y atractivas que trae el juego, tiene un fuerte impacto emocional en los estudiantes y puede ser una de las principales razones para fomentar la participación activa de los estudiantes en el juego.

El desempeño de roles: Se basa en un modelo lúdico de actividad estudiantil y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia: Basado en el hecho de que el juego produce resultados tangibles y demuestra los tipos básicos de motivos para la participación activa en el juego. y movilizar todo el potencial físico e intelectual de los estudiantes.

F. Aprendizaje en comunicación

Biggs (1993) concluye que el aprendizaje depende de tres factores básicos: la motivación del receptor o alumno, la estrategia y los determinantes del logro o desempeño. La instrucción personalizada es una forma de satisfacer las diferentes necesidades de aprendizaje de los estudiantes durante sus estudios.

Castro y Ramírez (2015), Ven la enseñanza como un proceso de creación de condiciones y experiencias que ayudan a los estudiantes a adquirir, aplicar y retener conocimientos. Por lo tanto, las tres pruebas básicas del aprendizaje son la comprensión, la aplicación y la retención. Estas tres pistas solo ocurren cuando hay un sentido académico, es decir, un conocimiento que es de valor para el estudiante; Conocimiento utilizable satisfactorio con el que los alumnos pueden identificar y participar en pensamientos, sentimientos o acciones. (p. 28).

Cruz (2017), Se refiere al aprendizaje de acuerdo a las nuevas tendencias de desarrollo. En la mayor parte del trabajo realizado en pedagogía se ha concluido que la globalización a nivel transnacional ha traído cambios sociales y culturales significativos en el mundo y ha creado nuevas formas de aprender. (p. 94).

Bernardo (2015), Explica que el aprendizaje es el proceso mediante el cual adquirimos y mantenemos actitudes, conocimientos, comprensión, habilidades y capacidades que no son atribuibles a patrones de comportamiento genético o desarrollo físico. Los seres humanos tienen una capacidad innata para aprender en función de factores psicológicos.

Los enfoques de aprendizaje

Son los procesos de recopilación de cualquier información que cambie el comportamiento, los valores y la base de conocimientos de una persona. Es un proceso continuo que comienza en el feto humano y ocurre de muchas formas, incluido el aprendizaje instintivo, experiencial, consciente e intencional. (Corominas, 2016).

El enfoque profundo: Se refiere a un proceso de aprendizaje en el que los lazos sociales entre los alumnos se explotan ampliamente para lograr un resultado educativo deseado. Los estudiantes que siguen este enfoque reconocen la interdependencia estudiantil beneficiosa y desarrollan la responsabilidad personal, las habilidades sociales, el liderazgo, el trabajo en equipo y la resolución amistosa de conflictos.

El enfoque de logro: Según Barcalozano et al. (2000) es más ordenado, orientado y organizado. En el aprendizaje cooperativo, los estudiantes se forman en pequeños grupos cuyo trabajo es lograr ciertas metas u objetivos. Cada estudiante es responsable de su propio aprendizaje al mismo tiempo que participa en el trabajo en grupo.

El enfoque superficial: Barcalozano et al. (2000) Indica es un método de enseñanza centrado en el estudiante basado en teorías educativas constructivistas. La filosofía básica de este método de aprendizaje es que la mejor manera de aprender es "aprender haciendo". En este enfoque, el enfoque vivencial y vivencial del aprendizaje es más importante que el modelo centrado en el docente, donde todos los conceptos y oportunidades de aprendizaje surgen de las acciones realizadas por el docente.

Características del aprendizaje

El cambio en el aprendizaje puede no ser aparente hasta que surge una situación en la que puede ocurrir el nuevo comportamiento. (Delval, 2000).

Trilla (1998), El aprendizaje es un proceso continuo de obtención y uso de la información proporcionada a una persona. No es estático, una persona nunca deja de absorber nueva información. Mantiene la mente de una persona activa y consciente, pero también consciente del mundo que la rodea. (p. 48).

Aprendizaje en comunicación.

Los estudiantes de la escuela primaria ingresan al salón de clases con una base de habilidades de comunicación adquiridas desde el nivel inicial, y las habilidades de comunicación específicas y dirigidas se enseñan en pasos pequeños y concretos con explicaciones detalladas e ilustradas, gráficos y conexiones entre conceptos. Estas habilidades incluyen enseñar a los niños cómo manejar tareas y usar el conocimiento para resolver un problema. Puede llamarse aprendizaje básico de comunicación que incluye modelado, explicación, retroalimentación, práctica dirigida e independencia.

El MINEDU (2015), sostiene: El aprendizaje comunicativo se refiere a una filosofía educativa que valora los significados derivados en lugar de los aspectos inconexos de un sistema (como el idioma) aplicado en un enfoque basado en el sonido para la enseñanza de idiomas. Todo el enfoque del lenguaje sigue una filosofía constructivista y se ha desarrollado sobre la base de hallazgos en muchas áreas, incluidas la lingüística y la educación.

Los niños con problemas de aprendizaje enfrentan muchos desafíos en la escuela. Sin embargo, muchas de estas dificultades se pueden resolver organizando, cambiando o modificando la forma habitual en que se espera que los estudiantes estudien, completen la tarea o participen en clase.

El aprendizaje comunicativo se caracteriza por un enfoque de enseñanza flexible en el que los maestros planifican e implementan una variedad de formas de interactuar con el contenido, los procesos de aprendizaje, los estilos de aprendizaje, las prácticas y las estrategias. Esto lleva a un ambiente de aprendizaje más personalizado y proactivo que incluye estudiantes diversos en un ambiente de aprendizaje empático que incluye la confianza de los estudiantes en sus maestros.

Dimensiones del aprendizaje en comunicación

D1: Se comunica oralmente en su lengua materna.

Todos deben tener una actitud positiva hacia la comunicación intercultural y la negociación de las diferencias lingüísticas y culturales. Se debe hacer hincapié en el desarrollo de la competencia cultural e intercultural, la tolerancia (la publicación y el desarrollo son un ejemplo de tolerancia gramatical y de vocabulario) y la comprensión mutua. Las reglas para usar el lenguaje están determinadas culturalmente. Sospecho que cualquier persona que hable su idioma nativo o tenga habilidades de comunicación está interesada en enseñar o desarrollar habilidades de comunicación intercultural. Una forma convincente y contextual de comunicarse en su lengua materna.

El MINEDU (2016) lo define al respecto como la interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender pensamientos y emociones. Es un proceso activo de construcción de significado de

diferentes tipos de textos orales, presenciales o virtuales, en el que los estudiantes participan alternativamente como hablantes u oyentes. (p. 69)

Una actitud positiva hacia el campo de la comunicación implica tratar el lenguaje como meras palabras. Esto significa ser consciente del impacto del lenguaje en los demás y usarlo activamente. Esta idea es sustentada por Rodríguez (2017) al demostrar los procesos de comprensión verbal involucrados en la recepción de información, a través de una habilidad comunicativa conocida como escucha. (p. 41).

Sostiene Rodríguez (2017), Produce oralmente, la capacidad de comunicarse como resultado de la adquisición de una lengua materna; Está intrínsecamente relacionado con el desarrollo de la capacidad cognitiva de un individuo para interpretar el mundo y comunicarse con los demás. Comunicarse en un idioma nativo requiere que el individuo conozca el vocabulario, la gramática funcional y la función del idioma. Incluye el conocimiento de los principales tipos de interacción verbal, la diversidad de textos literarios y no literarios, las principales características de diferentes registros y estilos lingüísticos, la diversidad del lenguaje, la comunicación en diferentes contextos. (p. 42)

D2: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

Una actitud positiva hacia la comunicación en lengua materna implica una actitud crítica y constructiva. Una apreciación de las cualidades estéticas, la voluntad de luchar por ellas y el interés en interactuar con los demás. Esto incluye la conciencia del impacto del idioma en los demás y la necesidad de comprender y utilizar el idioma en el diálogo de una manera positiva y socialmente responsable. Cuanto mejor y mejor lea la gente, mejor podrá realizar las tareas más importantes de la vida pública y mayor será su nivel de alfabetización. Es un requisito previo para el desarrollo económico, la consolidación cultural, la calidad de la democracia y la afirmación de la posición internacional. Para Minedu

(2016), los orígenes definitivos de la lengua han permanecido esquivos hasta el momento, a pesar de numerosas teorías, todas las cuales apuntan a su primer uso. (p. 72)

Un niño, antes de que sepa el significado de las palabras, incluso antes de que se dé cuenta de que pueden significar, está interesado en las combinaciones de sonidos en las palabras. Sánchez (2015) afirma que el habla puede definirse como una expresión del individuo, mientras que la palabra escrita es vista como un sustituto de ese habla o una forma de habla. Aunque el idioma es un sistema común de habla habitual a través del cual los miembros de una sociedad se comunican y, por lo tanto, puede considerarse el idioma principal, solo un pequeño porcentaje de los idiomas tienen la forma de lenguaje escrito, y la mayoría de las culturas se transmiten oralmente. La escritura en sí puede considerarse opcional, porque es un conjunto de hábitos, que se pueden cambiar a voluntad, y cuya forma es arbitraria en relación con lo que se comunica oralmente. (p. 123)

D3: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

La educación en la lengua materna es un proceso que comienza en la educación primaria y afecta el rendimiento en todos los niveles. Para que la enseñanza en la lengua materna sea efectiva, el proceso educativo y pedagógico debe estar bien planificado. En otras palabras, necesita un buen programa para una educación efectiva. Por lo anterior, para el Minedu (2016), esta habilidad define el conocimiento sobre la relación entre el lenguaje hablado y escrito, es decir, el lenguaje escrito determina el lenguaje hablado, y puede ayudar en el aprendizaje y aprendizaje de idiomas. En primer lugar, debes asegurarte de que lo que quieres aprender es conocimiento y no lenguaje. Saber el significado de la oración, es decir, lo que le corresponde en el mundo real, es mucho más importante que saber la ortografía y la pronunciación. Una oración para

recordar es: El lenguaje no es más que un medio para expresar e intercambiar conocimiento o significado. (s. 77). La lengua materna debe enseñarse desde el comienzo de la educación primaria para que los individuos desarrollen sus habilidades lingüísticas y les permita hacer un uso correcto, fluido y eficaz de la lengua materna. Sánchez (2015) afirma que la educación creada por la humanidad para el registro, representa sentido y comunicación. El texto se volvió algo ambiguo. El significado está codificado en el texto. Con el formato correcto, el texto puede expresar una gran cantidad de significado en una página. Una vez combinado con el significado, el texto se vuelve igualmente importante. Texto mezclado con significado en el pensamiento. Por lo tanto, el razonamiento textual puede incorporar más ideas a medida que los lectores asocian más y más significados. Con el texto ampliado se contribuye al establecimiento de un patrón de pensamiento común entre personas de la misma lengua escrita (p. 123).

Minedu (2016), en este punto define esta habilidad como expresar y comunicar sentimientos o ideas entre personas a través del habla y la audición, sonidos orales o audibles organizados y asegurando su uso entre personas específicas durante un período de tiempo determinado. tiempo. Desde el punto de vista anterior, esto muestra que el lenguaje tiene como objetivo transmitir una idea interna (original) y expresar lo que está dentro de un hablante en particular. Pero no siempre es así en los casos en que en algún momento un determinado hablante no domina la lengua que utiliza como medio de comunicación.

1.2 Justificación de la investigación

La investigación tuvo como meta determinar si las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.

A la muestra de estudio, se les aplicó una lista de cotejo de entrada (test inicial); luego se desarrollarán actividades de aprendizaje relacionadas con las variables independiente: actividades lúdicas y dependiente: aprendizaje en comunicación, al término del desarrollo de actividades se administrará a los integrantes de la muestra una lista de cotejo de salida, cuyos resultados permitirán comparar los logros alcanzados.

Teóricamente se justifica con las teorías Bruner, dado que el niño aprende haciendo cosas, actuando imitando y manipulando objetos. Según Vygotsky los infantes adquieren al inicio gran parte de su conocimiento cultural por medio del habla abierta, luego aplican este conocimiento y lo conectan con otro conocimiento por medio del habla interna, y sobre todo con la teoría de Gross dado que establece que el papel de los juegos son factores que desarrollan el pensamiento y la actividad mental del niño.

La importancia del estudio es que se trata de niños y niñas que viven en áreas rurales, con ciertas características, que deben ser tratados de manera similar a las áreas urbanas, porque las habilidades y competencias extraescolares son las mismas.

Los usuarios beneficiarios directamente serán los niñas y niños que integrarán la muestra de estudio y los docentes de educación inicial e indirectamente los padres de familia y las autoridades involucradas y responsables de la educación en esta parte del país.

Como aporte científico, dicho estudio trabajará evaluando como las actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje en comunicación del niño o niña, investigaciones aún no han trabajado ambas variables, por tanto, aportará con resultados que servirán para otras investigaciones.

1.3 Problema

La comunicación humana nació cuando nuestros antepasados, en su lucha por la supervivencia y respondiendo a sus instintos, se vieron obligados a transmitir sus impresiones, sentimientos y emociones a quienes les rodeaban. Para ello, utilizaron expresiones faciales y sonidos que componen el lenguaje biológico.

Poco a poco, aparecieron el lenguaje oral y las expresiones visuales. Esto se expresó en pinturas rupestres, jeroglíficos e imágenes, por lo que por primera vez el hombre pudo expresar gráficamente sus pensamientos.

El pensamiento humano se ha vuelto más complejo. La invención de la imprenta supuso un gran cambio en la sociedad, haciendo que las imágenes jugaran un papel fundamental en el campo del arte. Pero con el surgimiento y desarrollo de los medios visuales de comunicación (cámara, película, video) la imagen adquiere una fuerza universal gozosa que inevitablemente la convierte en una forma lingüística, un lenguaje simbólico.

Hoy en día, no sólo los adultos, sino también los niños, quedan fascinados por el maravilloso mundo de las imágenes, pues el lenguaje simbólico, al igual que otros lenguajes, trata muchos temas e incluye muchas imágenes diferentes, que llaman la atención de estas personas. quien la vio caracterizado, que marcó su importancia en la sociedad.

En ese sentido, el interés de este estudio es considerar la necesidad de saber cómo los niños de cinco años decodifican, interpretan y analizan imágenes lúdicas a través de la percepción visual, el pensamiento y la imaginación. , además de contribuir positivamente a mejorar la capacidad expresiva y comunicativa de los niños, incluidos aquellos que aún no saben descifrar y manejar el lenguaje escrito y hablado.

Por tanto, los resultados obtenidos pueden contribuir al campo de la formación inicial, especialmente en el campo de la comunicación, permitiendo la comprensión, valoración y valoración de la imagen en general y facilitando el

desarrollo de la percepción intuitiva, el pensamiento creativo y la imaginación simbólica, así como la capacidad de aprender sin dificultad.

Por lo expuesto, me he planteado el siguiente problema de investigación: ¿cómo incide las Imágenes Lúdicas, como estrategias en el aprendizaje, del Área de Comunicación, de los niños y niñas de 5 años de edad, de la Institución Educativa N° 135 de Shaullo Chico, distrito Baños del Inca - Cajamarca - año 2015?

Por todas las ventajas mencionadas anteriormente se puede decir que este trabajo de investigación se convierte en un instrumento fundamental para las maestras, niños y niñas de Educación Inicial ya que les permitirá crear actividades educativas empleando las imágenes lúdicas como estrategias de aprendizaje.

¿Las actividades lúdicas, como estrategias en el aprendizaje, repercuten en las actividades educativas, proporcionando la mejor comprensión de lo que se está tratando?

¿La aplicación de las actividades lúdicas, como estrategias en el aprendizaje, despierta el interés de los estudiantes en descubrir algo nuevo?

¿La aplicación de estas estrategias, dejará notar en los estudiantes la creación de actividades educativas?

Por todas las ventajas mencionadas anteriormente se puede decir que este trabajo de investigación se convierte en un instrumento fundamental para las maestras, niños y niñas de Educación Inicial ya que les permitirá crear actividades educativas empleando las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje.

Problema general

¿De qué manera las imágenes lúdicas mejorarán el aprendizaje en el área de comunicación de los niños(as) de la IE N°135 - Shaullo?

Problemas específicos

¿Cuál será el nivel del aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 – Shaullo en el pretest?

¿Cuál será el nivel del aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 – Shaullo en el postest?

¿Cuál será el cambio del pretest al postest del aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 – Shaullo?

1.4 Conceptuación y operacionalización de variables

1.4.1 Definición conceptual

Variable independiente: Actividades lúdicas

Son juegos educativos que permiten el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, y despiertan la curiosidad de los niños por el mundo que les rodea, porque aprenden mejor y su aprendizaje es lógico, logrando así un mejor desarrollo humano.

Variable dependiente: Aprendizaje en comunicación

MINEDU (2015), El aprendizaje comunicativo tiene como objetivo desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes, y solo de esta manera los estudiantes pueden adquirir habilidades para producir y comprender diferentes textos, en diferentes situaciones y con diferentes personas, diferentes diálogos. El objetivo es que los alumnos alcancen un alto nivel de comunicación y potencien su trasfondo cultural a través del léxico o vocabulario, que tengan un fuerte juicio crítico, y que adquieran el hábito de leer o crear literatura. Escribiendo sus propios libros, los alumnos se convierten en autores de diferentes textos u obras. (p. 16).

1.4.2 Definición operacional

Variable independiente: Actividades lúdicas

Comprenderá evaluar cada dimensión, y se le dará una valoración a cada ítem de Nunca =1, A veces = 2, Casi siempre = 3, Siempre = 4.

Variable dependiente: Aprendizaje en comunicación

Será operacionalizada con sus dimensiones: Se comunica oralmente en su lengua materna, Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna y Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. Su medición se realizará con la lista de cotejo donde se determinará el nivel, valorizando cada ítem con nunca = 1, a veces = 2, casi siempre = 3, siempre = 4 y de este se obtendrá en qué etapa o nivel se encuentran los estudiantes si están en inicio = 12 a 21 pts, proceso = 22 a 31 pts, logro previsto = 32 a 41 pts o logro destacado = 42 a 48 pts).

1.4.3 Operacionalización de variables

Tabla 1
Operacionalización de Variables

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR
V.I. Actividades Lúdicas	Actividad flexible	Relaciona con otra información previa que ha aprendido. Utiliza técnicas de retención para recordar lo aprendido.
	Actividad activa o participativa	Realiza su Proyecto de Aprendizaje en toma de contenidos relacionados con el juego. A través del juego lúdico, se puede lograr un verdadero aprendizaje significativo.
	Actividad inductiva e integradora	Realiza preguntas sobre lo que está aprendiendo. Utiliza el juego lúdico como una actividad metodológica para el desarrollo del aprendizaje.
V.D. Aprendizaje en Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.
	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto

Fuente: Elaborada por el autor

1.5 Hipótesis

Las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.

1.6 Objetivos

Objetivo General

Determinar que las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.

Objetivos Específicos

Identificar el nivel de aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 - Shaullo, con un pretest.

Identificar el nivel de aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 - Shaullo, con un postest.

Comparar los resultados del pretest y postest del aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 – Shaullo

METODOLOGÍA

2.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

El tipo de investigación fue aplicada, según Hernández, Fernández y Baptista (2010) dado que se trata de un tipo de investigación centrada en encontrar mecanismos o estrategias que permitan lograr un objetivo concreto.

Diseño de investigación

El diseño de la investigación es preexperimental, con pretest y postest.

M: O1-----X-----O2

Donde:

M: Muestra de Estudio

O1: Pre test.

X: variable (Actividades Lúdicas).

O2: Pos test.

2.2 Población – Muestra

Población

Estuvo conformado por los 50 estudiantes de la IE N° 135 Shaullo, Baños del Inca, Cajamarca.

Tabla 2*Estudiantes matriculados IE N° 135 Shaullo 2019*

SECCIONES	SEXO		TOTAL
	H	M	
5 años	12	8	20
4 años	10	7	17
3 años	8	5	13
Total	30	20	50

Fuente: Nóminas de matrícula 2019**Muestra**

Se ha seleccionado a conveniencia a 20 estudiantes de 5 años de edad de la IE N° 135 Shaullo 2019.

Tabla 3*Estudiantes de 5 años matriculados IE N° 135 Shaullo 2019*

SECCIONES	SEXO		TOTAL
	H	M	
5 años	12	8	20

Fuente: Nóminas de matrícula 2019**2.3 Técnicas e instrumentos de investigación**

Para dicha investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnica: Observación.**Instrumento:** Lista de cotejo:

Este instrumento de observación se empleó para recolectar la información, para lo cual se diseñará 2 instrumentos.

El primer instrumento sirvió para recoger la información las actividades lúdicas, comprende 12 ítems y se puntuará en los valores siguientes: Nunca=1, A veces = 2, Casi siempre = 3, Siempre = 4

El segundo instrumento fue para observar el nivel de aprendizaje en comunicación, comprende 12 ítems y se puntuará de la siguiente manera: Nunca=1, A veces = 2, Casi siempre = 3, Siempre = 4

Inicio = 12 a 21

Proceso = 22 a 31

Logro previsto = 32 a 41

Logro destacado = 42 a 48

Los instrumentos se validaron por juicio de expertos y con el coeficiente alfa de Cronbach, arrojando el valor de 0.894 indicándose así que es un instrumento confiable.

2.4 Procesamiento y análisis de la información

Para procesar los datos de búsqueda se utilizó Excel. El tipo de análisis estadístico será del tipo descriptivo utilizado para organizar, describir y presentar datos cuantitativos. Con los signos de Wilcoxon, se comparan las medias y las desviaciones estándar del conjunto de datos y se determina si la diferencia entre estos parámetros es estadísticamente significativa o simplemente una diferencia aleatoria.

RESULTADOS

O1. Identificar el nivel de aprendizaje en comunicación de los niños(as) en un pretest.

Tabla 4
Pretest Aprendizaje Comunicación

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	0	0,0
	Proceso	15	75,0
	Logro previsto	5	25,0
	Logro destacado	0	0,0
	Total	20	100,0

Fuente: Matriz de datos

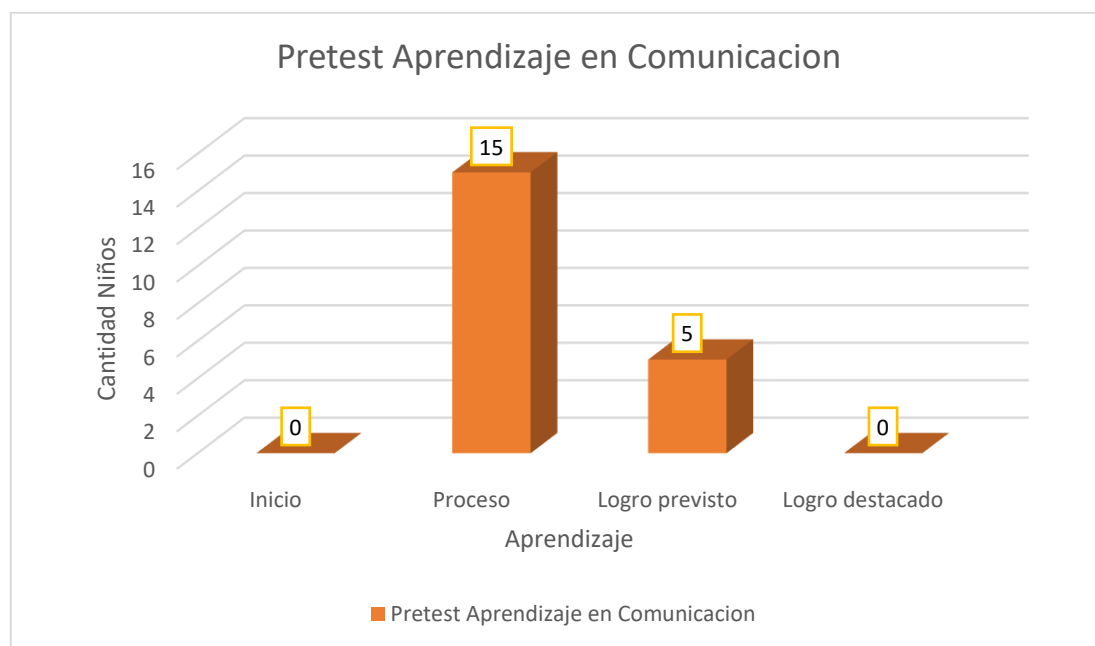


Figura 1. Pretest aprendizaje en comunicación

Se aprecia de la tabla y figura que el aprendizaje en comunicación que revelan los estudiantes en el pretest, se ubica en proceso para el 75% de ellos siendo 15 niños, en tanto solo un 25% que son 5 niños evidencian logro previsto. Ningún niño refleja aprendizaje en inicio y/o logro destacado.

O2. Identificar el nivel de aprendizaje en comunicación de los niños(as) en un postest.

Tabla 5
Postest Aprendizaje Comunicación

	Frecuencia	Porcentaje	
Inicio	0	0,0	
Proceso	0	0,0	
Válido	Logro previsto	5	25,0
	Logro destacado	15	75,0
Total	20	100,0	

Fuente: Matriz de datos

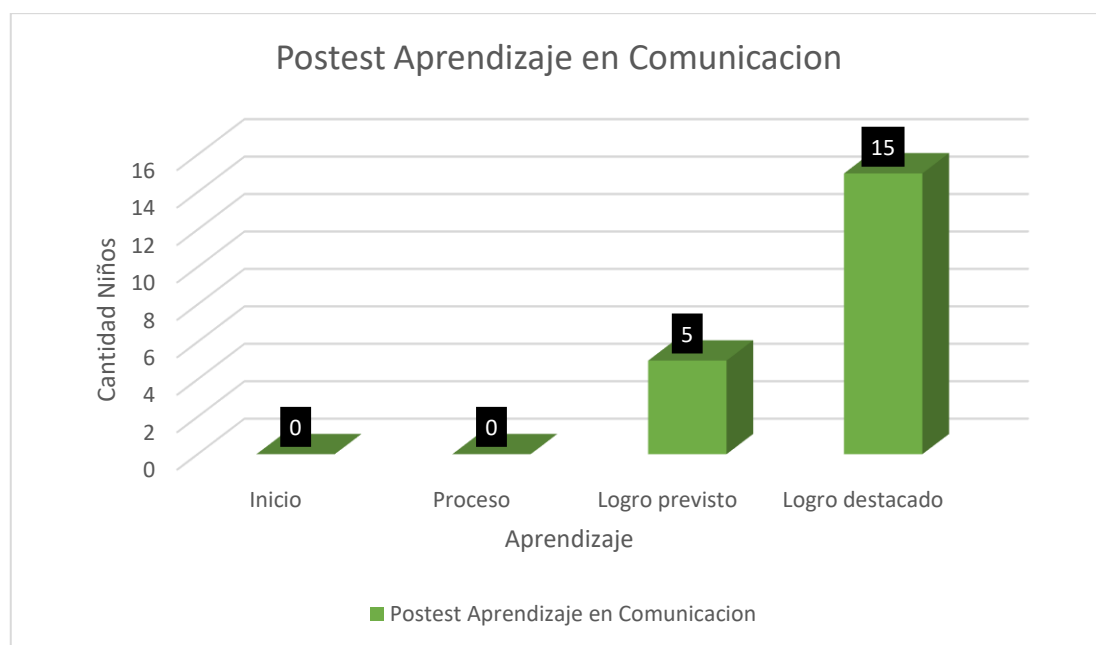


Figura 2. Postest aprendizaje en comunicación

Se infiere de la tabla y figura que el aprendizaje en comunicación en el postest, los estudiantes exhiben logro destacado el 75% de ellos siendo 15 niños, en tanto, solo 5 niños que representa el 25% aun evidencian logro previsto. Ningún niño refleja aprendizaje en inicio y/o proceso.

O3. Comparar los resultados del pretest y postest del aprendizaje en comunicación de los niños(as)

Tabla 6
Comparación pretest y postest aprendizaje comunicación

		F-Pretest	%-Pretest	F-Postest	%-Postest
Válido	Inicio	0	0,0	0	0,0
	Proceso	15	75,0	0	0,0
	Logro previsto	5	25,0	5	25,0
	Logro destacado	0	0,0	15	75,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Fuente: Tablas 4 y 5

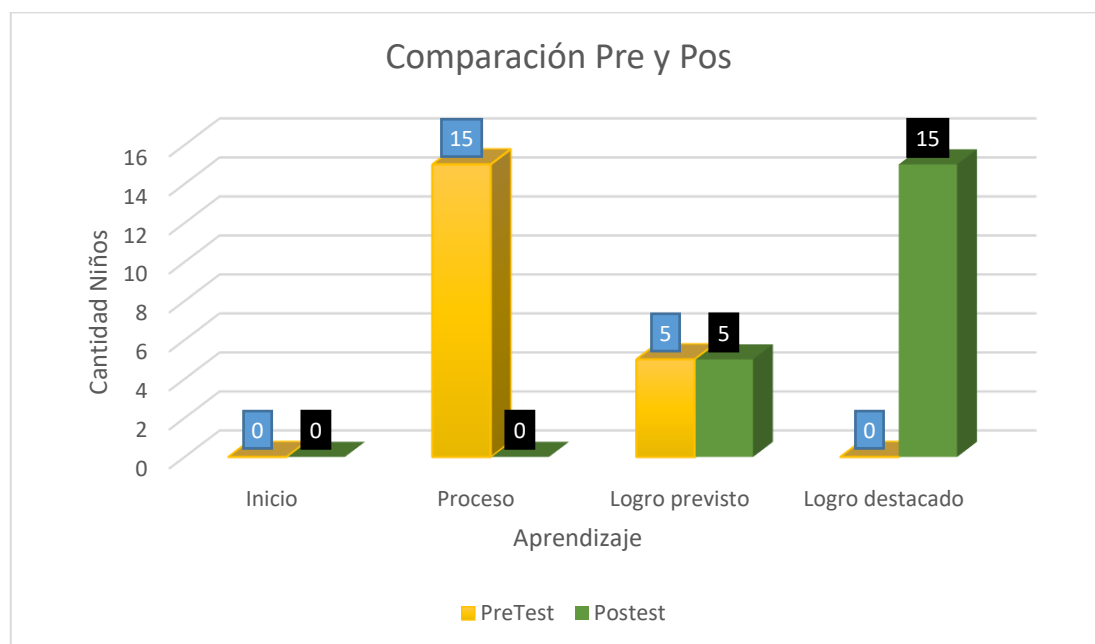


Figura 3. Comparación Pretest y Postest

Se subraya de la tabla y figura que el aprendizaje en comunicación, inicialmente los niños se encontraban en proceso el 75%, y 25% en logro previsto, después de las sesiones se da a conocer que los niños presentan mejoras evidenciando así en el postest el 25% de niños aun manifiestan logro previsto, en tanto, el 75% alcanzó el nivel logro destacado, lo cual refleja que hubo cambios del antes al después. Por, ultimo ningún niño evidencia ya tener aprendizaje en inicio y/o en proceso.

Prueba de normalidad

A fin de contrastar la hipótesis previamente se analizó la normalidad de datos.

Tabla 7

Prueba normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre Aprendizaje Comunicación	,846	20	,005
Pos Aprendizaje Comunicación	,667	20	,000

Fuente: Matriz de datos

Según la prueba de Shapiro-Wilk para muestras menores a 50 individuos, los valores p fueron 0.05 y 0.00 siendo estos menores a 0.05, por lo que se elige emplear una prueba no paramétrica los Signos de Wilcoxon para evaluar los cambios en el aprendizaje de comunicación de los niños.

Tabla 8

Rangos de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Aprendizaje Comunicacion -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre Aprendizaje Comunicacion	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Pos Aprendizaje Comunicacion < Pre Aprendizaje Comunicacion

b. Pos Aprendizaje Comunicacion > Pre Aprendizaje Comunicacion

c. Pos Aprendizaje Comunicacion = Pre Aprendizaje Comunicacion

Los rangos de Wilcoxon dan a conocer que los signos obtenidos son positivos, los cuales representa que los datos del postest son mayores a los del pretest, en consecuencia, se evidencia mejoras en el aprendizaje de comunicación.

Tabla 9
Estadístico de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a	
Pos Aprendizaje Comunicacion - Pre Aprendizaje Comunicacion	
Z	-3,948 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Finalmente, el estadístico que indica Wilcoxon, muestra un $p=0.00$, este es menor que 0.05, dándose a conocer que la hipótesis planteada se comprueba lo cual indicamos que Las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Análisis

Los datos de la investigación tomaron en cuenta trabajar con 20 niños de 5 años elegidos a conveniencia para saber cómo mejorarían su aprendizaje en comunicación a través de la aplicación de actividades lúdicas, ahora bien se da a conocer que inicialmente la mayoría de niños, 15 niños siendo el 75%, evidenciaba tener dicho aprendizaje en el nivel proceso, posteriormente se evidencia mejoras significativas, dándose a conocer que el 75% de los niños, siendo 15, mejoraron su aprendizaje en comunicación hasta alcanzar el nivel logro destacado, esto gracias a las sesiones de aprendizaje empleadas basadas en las actividades lúdicas. Finalmente, indicamos que al tener datos no normales con ayuda del estadístico Signos de Wilcoxon manifestamos que se evidencia cambios positivos del pretest hacia el postest, con lo cual se corrobora la hipótesis de investigación y se establece que las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 - Shaullo

Discusión

Dichos resultados que se dan a conocer se comparan con las investigaciones consultadas, así pues, Calle (2020), con sus resultados manifiesta que implementar las actividades lúdicas estas mejoran las habilidades comunicativas y por ende la comprensión lectora en los estudiantes. Por su parte, Chevez de la Cruz y Inoñan (2019), concluyó que las actividades lúdico metodológicas se relacionan con el desarrolla de la comunicación oral.

Taype y Casaverde (2019), mencionan que la actividad lúdica empleada evidencia en el 72,73% de los niños mejoras en la pronunciación oral y tiene un efecto positivo e incentiva una comunicación más efectiva. Finalmente determinó que los talleres de actividades lúdicas inciden en el proceso enseñanza- aprendizaje, mejorando la pronunciación en los niños de 3 años.

Ventura (2017), empleado un Programa de actividades Lúdicas basadas en las Inteligencias Múltiples logró fortalecer las capacidades comunicativas en los estudiantes, mejorando su desempeño en la comprensión de textos. Flores y Gallegos (2017), indican que las estrategias metodológicas lúdicas optimizan el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años. A esto se complementa lo que dice Hinojosa (2016) que la aplicación del Programa “ALAC” de actividad lúdica influye significativamente en el aprendizaje de comunicación en estudiantes.

Por otro lado, Rodas (2018), da a conocer que existe influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas, potencian las capacidades, siendo la capacidad de imaginación y creatividad la más beneficiada, respecto a la aptitud y la habilidad física.

Alineando esto, Piaget, en su Teoría determina las diversas etapas del desarrollo cognitivo, desde la infancia hasta la adolescencia. En tal sentido, Vygotsky le da un carácter social al aprendizaje al afirmar que el pensamiento y el lenguaje de los infantes comienza como funciones separadas, pero se conectan de manera íntima durante los años preescolares los infantes aprenden a usar el lenguaje como mecanismos de pensar.

Así pues, Groos, manifiesta que el juego desarrolla el pensamiento y de la actividad, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Se ha logrado identificar que el nivel de aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 - Shaullo, en el pretest, destacó el nivel proceso el 75% de los niños que fueron 15, solo el 25% de niños que fueron 5 alcanzaron el logro previsto.

Se ha logrado identificar que el nivel de aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 - Shaullo, en el postest, alcanzaron el nivel logro destacado el 75% de los niños que fueron 15, solo el 25% de niños aun evidencia estar en el nivel logro previsto.

La comparativa de resultados del pretest y postest del aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 – Shaullo, se denota que en el pretest el 75% de niños estaban en el nivel proceso, ahora en el postest el 75% de niños alcanzo el nivel logro destacado, lo cual representan avances satisfactorios.

Finalmente se ha contrastado la hipótesis de investigación con los Signos de Wilcoxon, para datos no normales, indicándose que Las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 – Shaullo.

RECOMENDACIONES

A la institución para que programa más actividades lúdicas en todos los niveles para afianzar el aprendizaje en comunicación en los niños.

Considerar otros instrumentos para evaluar el aprendizaje en comunicación

Considerar investigaciones que trabajen con dos grupos, uno experimental y otro control a fin de evaluar certeramente el aprendizaje en comunicación

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento está dedicado a Dios, mi mamá y hermana que desde el cielo me iluminaron para seguir adelante a mis colegas y profesores que me guiaron y dieron todo su apoyo para realizar esta investigación también agradezco al profesor Jaime por su apoyo para realizar esta investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Pearson educación.
- Bernardo, D. (2019). *Aprendizaje de comunicación en estudiantes de 1er grado de primaria en una institución privada, 2016-2018*. Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo.
- Biggs, J. B. (2005). *Calidad del aprendizaje universitario*. Madrid: Narcea.
- Calle, M. (2020). *La actividad lúdica libre para el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas del segundo grado de la I.E.E José Granda del distrito de San Martín de Porres*. Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú. Repositorio <http://hdl.handle.net/20.500.12404/16104>
- Castro, M., Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare Electronic Journal*, 1-32. Doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11>.
- Chevez de la Cruz, D. y Inoñan, A. (2019). *Actividades Lúdico – Metodológicas para desarrollar la comunicación oral en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo. Repositorio <https://hdl.handle.net/20.500.12692/40571>
- Cruz, C., Reyes, P. y Barón, N. (2017). Comunicación y ambientes de aprendizaje. Una estrategia para mejorar los desempeños en el aula. *Revista de Investigaciones UCM*, 17(30), 83-99. Doi: <http://dx.doi.org/10.22383/ri.v17i30.100>
- Flores, L. y Gallegos, N. (2017). *Aplicación de estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la expresión oral en niños de cuatro años de la institución educativa particular Percy Gibson Moller del distrito de Cerro Colorado, Arequipa, 2016*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Repositorio <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3551>

- Froebel, F. (2010). Federico Froebel. Obtenido de PROPUESTA PEDAGÓGICA: <http://federicofroebelenlahistoria.blogspot.com>
- Hinojosa, R. (2016). *Programa ALAC de actividad lúdica en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 6to. de primaria de la I.E. “José Antonio Encinas”-Huarochirí 2015*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo. Repositorio <https://hdl.handle.net/20.500.12692/7932>.
- Echeverri, J. y Gomez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Obtenido de <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/lo-ludico-como-componente-de-lo-pedagogico.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú (2015). *Rutas del Aprendizaje. Versión 2015. ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? VI – VII Ciclos. Comunicación en entornos virtuales*. Lima. Perú.
- Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “c” y “d” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Repositorio. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/tesis%20actividades%20l%20c3%9adicas%20educativas.pdf>
- Piaget, J. (1997). *Psicología de la inteligencia*. España: Morata.
- Piaget, J., & Hindelher, B. (1969). *Psicología del Niño*. Buenos Aires: Medica Panamericana.
- Rivera, J. (2012). *Educación*. Obtenido de Didáctica Lúdica: <http://es.slideshare.net/jm77/didctica-lidica>

- Rodas, L. (2018). *Influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa N° 393 El Capulí - San Miguel 2015*. Tesis de grado, Universidad San Pedro. Repositorio <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/4866>
- Rodríguez, J., & Lucena, J. (2015). *EAE*. Obtenido de Procesamiento de información par la investigación utilizando el programado Excel: <http://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2015/09/Procesamiento-de-datos-con-Excel-10-de-abril-.pdf>
- Taype, M. y Casaverde, S. (2019). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación oral en niños de 3 años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada-Abancay-2018*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. Repositorio. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/688>
- Ventura, M. (2017). *Programa de Actividades Lúdicas y el Aprendizaje en la Comprensión de Textos del Área de Comunicación en los Estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 107 Daniel Alcides Carrión G., del Distrito de Santa Anita*. Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Repositorio <https://hdl.handle.net/20.500.12893/7142>

ANEXOS Y APÉNDICES

Anexo 1. Lista de cotejo Actividades Lúdicas

Apellidos y nombres:

Edad:

Instrucciones:

Se presenta situaciones diversas para poder observar a cada estudiante y se registra la valoración de las actividades lúdicas que demuestra el niño o niña de 5 años de edad IE N° 135 Shaullo.

Nunca =1, A veces = 2, Casi siempre = 3, Siempre = 4

N°	Ítems	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Expresas tus cualidades personales durante los juegos.				
2	Imitas las actividades que realizan tus padres en casa				
3	Expresas de manera clara las formas de jugar.				
4	Escenificas acciones que ocurren en tu casa o escuela.				
5	Realizas juegos que incluyen baile o música.				
6	Haces juegos donde necesitas hacer ejercicios.				
7	Juegas en la computadora y lo sugieres a tus compañeros				
8	Te gusta jugar con los objetos que hay en la escuela.				
9	En tus juegos incluyes pinturas y dibujos.				
10	Aprendes a contar con los juguetes que hay en la escuela.				
11	Aprendes a leer mirando imágenes que trae la profesora				
12	Te gusta jugar en grupo y siempre ser ganador				
13	Juegos dibujando e interpretando las imágenes				
14	Juegas con instrumentos musicales.				
15	Tus tareas lo haces jugando y cantando				

Anexo 2. Lista de cotejo Aprendizaje en Comunicación

Apellidos y nombres:

Edad:

Instrucciones:

Se presenta situaciones diversas para poder observar a cada estudiante y se registra la valoración para identificar el nivel de aprendizaje del niño o niña de 5 años de edad IE N° 135 Shaullo.

Nunca =1, A veces = 2, Casi siempre = 3, Siempre = 4

N°	Ítems	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Obtiene información del texto oral.				
2	Infiere e interpreta información del texto oral.				
3	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.				
4	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.				
5	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.				
6	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral				
7	Obtiene información del texto escrito.				
8	Infiere e interpreta información del texto.				
9	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.				
10	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada				
11	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.				
12	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto				

LEYENDA: Evaluación del aprendizaje

Inicio = 12 a 21

Proceso = 22 a 31

Logro previsto = 32 a 41

Logro destacado = 42 a 48

Anexo 3. Matriz de consistencia

“Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación, en niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO	TECNICA / INSTRUMENTO
¿De qué manera las imágenes lúdicas mejorarán el aprendizaje en el área de comunicación de los niños(as) de la IE N°135 - Shaullo?	<p>Objetivo General Determinar que las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.</p>	<p>Hipótesis General Las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en comunicación de los niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.</p>	<p>Variable Independiente Actividades lúdicas</p>	PRE-EXPERIMENTAL	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumentos Lista de Cotejo</p>
				CUANTITATIVO	
		pre y postest	$M \quad O_1 \quad \overset{X}{\longleftrightarrow} \quad O_2$		
	<p>Objetivos Específicos</p>		<p>Variable Dependiente Aprendizaje en comunicación</p>	<p>Poblacional 50 niños de la IE N° 135 Shaullo</p>	
	Identificar el nivel de aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 - Shaullo, con un pretest.			<p>Muestra 20 niños de 5 años de edad IE N° 135 Shaullo</p>	
Identificar el nivel de aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 - Shaullo, con un postest.					
Comparar los resultados del pretest y postest del aprendizaje en comunicación de los niños(as) de la IE N°135 - Shaullo					

Anexo 4. Validación de instrumento 1 (JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Gurbillón Díaz Amparo Hermelinda

Grado Académico: Magister

Título de la Investigación: **Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación, en niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.**

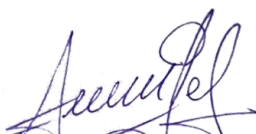
Autor: **CRUZADO SILVA RUBIT MAGALI**

ITEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión / indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	

EVALUACION: **No válido, Mejorar ()** **Válido, Aplicar (X)**

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

Fecha: **Cajamarca, 12 de agosto de 2021.**



Gurbillón Díaz Amparo H.
DNI: 26689423

Ficha de validación de instrumento 1

(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Machuca Cabrera Yanet Jackelin

Grado Académico: Magister

Título de la Investigación: **Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación, en niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.**

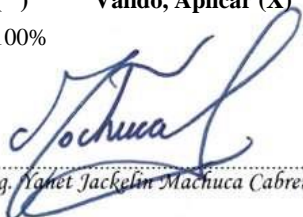
Autor: **CRUZADO SILVA RUBIT MAGALI**

ITEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión / indicador		Pertinencia con principios de la metodología científica (prop. coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	

EVALUACION: No válido, Mejorar () Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

Fecha: **Cajamarca, 17 de agosto de 2021.**


 Mg. Yanet Jackelin Machuca Cabrera

Ficha de validación de instrumento 1

(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Zelada Vásquez María Luz

Grado Académico: Magister

Título de la Investigación: **Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación, en niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.**

Autor: **CRUZADO SILVA RUBIT MAGALI**

ITEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión / indicador		Pertinencia con principios de la metodología científica (propiedad, coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	

EVALUACION: No válido, Mejorar () Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

Fecha: **Cajamarca, 17 de agosto de 2021.**


María Luz Zelada Vásquez

Anexo 5. Validación de instrumento 2

Escala: Aprendizaje en Comunicación

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,894	12

(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Gurbillón Díaz Amparo Hermelinda

Grado Académico: Magister

Título de la Investigación: **Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación, en niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.**

Autor: **CRUZADO SILVA RUBIT MAGALI.**

ITEM	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X	
2	X		X		X	
3	X		X		X	
4	X		X		X	
5	X		X		X	
6	X		X		X	
7	X		X		X	
8	X		X		X	
9	X		X		X	
10	X		X		X	
11	X		X		X	
12	X		X		X	

EVALUACION: No válido (x), Mejorar (x)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

Fecha: **Cajamarca, 12 de agosto de 2021.**



Gurbillón Díaz Amparo H.

Ficha Validación de instrumento 2

(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Machuca Cabrera Yanet Jackelin

Grado Académico: Magister

Título de la Investigación: **Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación, en niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.**

Autor: **CRUZADO SILVA RUBIT MAGALI.**

ITEM	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X	
2	X		X		X	
3	X		X		X	
4	X		X		X	
5	X		X		X	
6	X		X		X	
7	X		X		X	
8	X		X		X	
9	X		X		X	
10	X		X		X	
11	X		X		X	
12	X		X		X	

EVALUACION: No válido (x), Mejorar (x)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

Fecha: **Cajamarca, 17 de agosto de 2021.**


Mg. Yanet Jackelin Machuca Cabrera

Ficha Validación de instrumento 2

(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Zelada Vásquez María Luz

Grado Académico: Magister

Título de la Investigación: **Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en comunicación, en niños(as) de IE N° 135 - Shaullo.**

Autor: **CRUZADO SILVA RUBIT MAGALI.**

ITEM	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X	
2	X		X		X	
3	X		X		X	
4	X		X		X	
5	X		X		X	
6	X		X		X	
7	X		X		X	
8	X		X		X	
9	X		X		X	
10	X		X		X	
11	X		X		X	
12	X		X		X	

EVALUACION: No válido (x), Mejorar (x)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

Fecha: **Cajamarca, 15 de agosto de 2021.**



María Luz Zelada Vasquez.

Anexo 6. Matriz de Datos

Aprendizaje en Comunicación Pretest													
Item	Pre1	Pre2	Pre3	Pre4	Pre5	Pre6	Pre7	Pre8	Pre9	Pre10	Pre11	Pre12	PreTotal
1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	25
2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	25
3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	25
4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	25
5	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	25
6	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	30
7	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	30
8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	30
9	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	30
10	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	30
11	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	31
12	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	31
13	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	31
14	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	31
15	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	31
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36

Aprendizaje en Comunicación Posttest													
Item	Pos1	Pos2	Pos3	Pos4	Pos5	Pos6	Pos7	Pos8	Pos9	Pos10	Pos11	Pos12	PosTotal
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	46
7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	46
8	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	46
9	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	46
10	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	46
11	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	46
12	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	46
13	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	46
14	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	46
15	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	46
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48

Anexo 7. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N° 135-"Shaullo Chico".
2. ÁREA : Comunicación.
3. CICLO : II - de-5 años.
4. APRENDIZAJE ESPERADO : Reconoce que el Papá es el Rey del Hogar.
5. ACTITUDES : Amor y estima personal.
6. EVALUACIÓN : Permanente.
7. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN : Lista de cotejo.
8. FECHA Y HORA : 28-10- 2015. 9.30 a.m.
9. Directora : Delia Patricia Silva Loli.
10. Docente practicante : Justina H. Cruzado Silva.
Rubit M. Cruzado Silva.

II. MATRIZ ORGANIZATIVA DE LOS SABERES:

1. **DOMINIO:** *desarrollando* consociando a Papá como Rey del Hogar.
2. **COMPETENCIA:** comprensión y expresión oral.
3. **CAPACIDAD:** escucha con atención diversas narraciones o relatos por períodos prolongados, sin interrupciones.
4. **INDICADOR:** reconoce sin dificultad a papá como rey del hogar.


CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Dialoga con sus padres sobre la importancia del papá como Rey del Hogar. 	
---------------	--	---

TABLA DE VALORES Y NIVEL DE LOGRO DE LOS DOCENTES.

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
AD	Muy bueno	Evidencia autonomía, creatividad y un manejo relevante en todas sus actividades y acciones educativas.
A	Bueno	Demuestra el cumplimiento de sus acciones pedagógicas y manejo interdisciplinar de su sesión de aprendizaje.
B	Regular	Evidencia que los logros previstos, en su compromiso con la docencia, se encuentran en proceso de su realización.
C	Deficiente	Demuestra dificultades en el desarrollo de sus acciones educativas y en los diferentes ámbitos de su interacción, en el tiempo previsto.

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

RECOMENDACIONES:



.....

.....

.....

DIRECTORA.



DOCENTE DE AULA.

.....

DOCENTE PRACTICANTE.

.....

DOCENTE PRACTICANTE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE.

I. DENOMINACIÓN: .

ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES DE LOGRO (PROCESOS COGNITIVOS)	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Mat.	NÚMERO Y OPERACIONES/CAMBIO Y RELACIONES/ GEOMETRÍA.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Participa en actividades en diferentes espacios y contextos identificándose como parte de su grupo social. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Elabora normas para jugar a la tiendita. ➢ Disfruta al realizar actividades matemáticas mediante el juego. 	Guía de observación.

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

MO-MEN-TOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
INICIO	ACTIVIDADES PERMENTES UTILIZACIÓN DE LOS SECTORES ACTIVIDADES DE RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Recepción de los niños: saludan a la maestra y compañeros que se encuentran en el aula. ➢ Los niños y las niñas se dirigen a los sectores según preferencias. ➢ Expresan lo que realizaron, como y para que lo hicieron. ➢ Al terminar ordenan los materiales que utilizaron. ➢ Uso de los servicios higiénico, rezo, canto, uso de los carteles. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Niños ➢ Docente ➢ Carteles ➢ Calendario
	DESPERTANDO EL INTERÉS SABERES PREVIOS NUEVO CONOCIMIENTO CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE APLICACIÓN DE LO APRENDIDO METACOGNICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Se les motivará con la poesía: "La tiendita". ➢ Se le pregunta: ¿les gustó la poesía? ¿Cuántos niños fueron a la fiesta? ¿Cuántas niñas fueron a la fiesta? ¿Cuántas mamás fueron a la fiesta? ¿Cuántos papás fueron a la fiesta? ➢ Hoy aprenderemos que la tienda es como un mercado pequeño, en donde se compra distintos productos. Y formulamos las siguientes preguntas: ¿Qué productos ➢ Se les invita a los niños y niñas salir al patio a realizar juegos de agrupaciones primero libremente y luego por consignas ¿Qué grupo habrá ganado? , ¿Dónde habrá más niños? , ¿Dónde habrá menos niños? , luego se les muestra una caja con material estructurado: chapas, palitos de chupetes y bloques lógicos, invitamos a describir las características del material, luego invitamos a separar de tal manera que todas no estén juntas ¿Qué podemos hacer para que todos los materiales no estén entreverados? , se incentiva a participar y luego clasifican se les. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Tiempo ➢ siluetas
MO-MEN-TOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES

		<p>invita a responder ¿en todas las agrupaciones habrá la misma cantidad de elementos? , ¿Hay muchos? , ¿Hay pocos? , ¿Hay uno? o ¿no hay ninguno? Aceptado su expresión oral e incentivando a responder: mucho, pocos, uno, ninguno.</p> <ul style="list-style-type: none"> > Se les entrega una hoja para que dibujen y pinten lo que realizan. > Se les pregunta. > ¿Qué hemos aprendido? ¿Le gustó? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado para aprender? > Llevan a sus casas hojas para reforzar lo que aprendieron. > Participa en actividades de aseo. > Salen al baño. > Se lavan las manos. > Abren sus loncheras y limpian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja
FINAL	<p>ACTIVIDAD GRÁFICA PLÁSTICA</p> <p>ACTIVIDAD DEL CUERPO Y EL ESPACIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Se les mostrará cuatro pedazos de sandía (siluetas) ¿Son iguales? , ¿Por qué? Mencionamos cual tiene muchas pesas, cuales tiene pocos, cuales tienen una y cual ninguna; se les entrega una hoja con la figura de pedazos de sandía para que realicen al consigna pegar bolitas de papel simulando que sean las pepas, luego la pintan con tempera negra. > Inicio: Se les presenta a los niños (as) el material utilizar y sobre las reglas a cumplir, el juego es el "Gusanito". > Desarrollo: Se formará dos filas, agarrándose por la espalda y simulan ser un gusanito, al escuchar el sonido del silbato se desplazarán hacia un lado y si escuchan el sonido de la pandereta tendrán que irse al otro lado. > Relajación: Cada niño(a) se ubica frente a un compañero y se les pide que inhalen mientras que la profesora cuenta hasta tres, luego que exhalen para que se relajen. > Cierre: Se les pregunta ¿Qué les pareció el juego? , ¿cómo se sintieron? , ¿Estuvo fácil? , ¿Les gustaría realizarlo de nuevo? , etc. > Rutinas: Ordenamos materiales para la salida, rezo, canto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material estructurado • Pandereta • Hojas • Colores • lápiz

.....
JUSTINA HERMINIA CRUZADO SILVA
DOCENTE PRACTICANTE.

Prof. Aula "capullitos"



		<p>invita a responder ¿en todas las agrupaciones habrá la misma cantidad de elementos? , ¿Hay muchos? , ¿Hay pocos? , ¿Hay uno? o ¿no hay ninguno? Aceptado su expresión oral e incentivando a responder: mucho, pocos, uno, ninguno.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les entrega una hoja para que dibujen y pinten lo que realizan. ➤ Se les pregunta. ➤ ¿Qué hemos aprendido? ¿Le gustó? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado para aprender? ➤ Llevan a sus casas hojas para reforzar lo que aprendieron. ➤ Participa en actividades de aseo. ➤ Salen al baño. ➤ Se lavan las manos. ➤ Abren sus loncheras y limpian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja
FINAL	<p>ACTIVIDAD GRÁFICA PLÁSTICA</p> <p>ACTIVIDAD DEL CUERPO Y EL ESPACIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les mostrará cuatro pedazos de sandía (siluetas) ¿Son iguales? , ¿Por qué? Mencionamos cual tiene muchas pesas, cuales tiene pocos, cuales tienen una y cual ninguna; se les entrega una hoja con la figura de pedazos de sandía para que realicen al consigna pegar bolitas de papel simulando que sean las pepas, luego la pintan con tempera negra. ➤ Inicio: Se les presenta a los niños (as) el material utilizar y sobre las reglas a cumplir, el juego es el "Gusanito". ➤ Desarrollo: Se formará dos filas, agarrándose por la espalda y simulan ser un gusanito, al escuchar el sonido del silbato se desplazarán hacia un lado y si escuchan el sonido de la pandereta tendrán que irse al otro lado. ➤ Relajación: Cada niño(a) se ubica frente a un compañero y se les pide que inhalen mientras que la profesora cuenta hasta tres, luego que exhalen para que se relajen. ➤ Cierre: Se les pregunta ¿Qué les pareció el juego? , ¿cómo se sintieron? , ¿Estuvo fácil? , ¿Les gustaría realizarlo de nuevo? , etc. ➤ Rutinas: Ordenamos materiales para la salida, rezo, canto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material estructurado • Pandereta • Hojas • Colores • lápiz

SESIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N° 135-"Shaullo Chico".
2. ÁREA : Comunicación.
3. CICLO : II - de-5 años.
4. APRENDIZAJE ESPERADO : Identificando la letra S.
5. ACTITUDES : Amor y estima personal.
6. EVALUACIÓN : Permanente.
7. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN : Lista de cotejo.
8. FECHA Y HORA : 31-10- 2015. 9.30 a.m.
9. DIRECTORA : Delia Patricia Silva Loly.
10. DOCENTES PRACTICANTES : -Justina H. Cruzado Silva.
- Rubit Magali Cruzado Silva.

II. MATRIZ ORGANIZATIVA DE LOS SABERES:

1. **DOMINIO:** identificando la letra s.
2. **COMPETENCIA:** expresa espontaneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas.
3. **CAPACIDAD:** observa y escucha con atención en todo momento.
4. **INDICADOR:** identifica sin dificultad la letra s en todo tipo escritura.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

"IDENTIFICANDO LA LETRA S"

1. Aprendizaje esperado: **Reconocen la letra s.**
2. Actitudes : Respeto, disciplina y amor.
3. Evaluación : Elaboración de trabajos, dialogo y preguntas.

Fases	Estrategias	Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Recepción de niños y niñas: saludan a la maestra y a los compañeros que se encuentran en el aula.- Realizamos la Oración: "Niño Jesusito".- Entonamos la canción: "Un sapito verde".- La maestra les formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó la canción? ¿Cómo se sintieron al cantar? ¿Creen que es importante esta canción? ¿Les gustaría cantarla otra vez?	Papelote.

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora les muestra la imagen de un sapo y les formula las siguientes preguntas: ¿Qué están observando en la lámina? ¿Con qué letra se escribe la palabra sapo? ¿Qué otros animales o cosas se escribirán con la letra S? • Dialogamos sobre la importancia de la letra S para escribir correctamente. • La profesora entrega una hoja impresa para que repasen las sílabas punteadas y pinten: • La profesora pregunta: ¿Qué sílabas han repasado y pintado? ¿Les gustó repasar y pintar? • Después de recreo la profesora hace entrega a los niños y niñas otra hoja impresa para que repasen con su dedo, coloreen y deliñen la letra s. • La profesora pregunta. ¿Fue fácil repasar, colorear y deliñar la letra s? ¿En la próxima clase les gustaría conocer otro tipo de letras? 	<p>Papelote.</p> <p>Plumones.</p> <p>Papel bond.</p> <p>Colores.</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos la canción de despedida. • Con la ayuda de sus padres escriben cinco palabras que inicien con la letra s. 	

TABLA DE VALORES Y NIVEL DE LOGRO DE LOS DOCENTES.

97

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
AD	Muy bueno 20-18	Evidencia autonomía, creatividad y un manejo relevante en todas sus actividades y acciones educativas.
A	Bueno 17-15	Demuestra el cumplimiento de sus acciones pedagógicas y manejo interdisciplinar de su sesión de aprendizaje.
B	Regular 14-11	Evidencia que los logros previstos, en su compromiso con la docencia, se encuentran en proceso de su realización.
C	Deficiente 10-00	Demuestra dificultades en el desarrollo de sus acciones educativas y en los diferentes ámbitos de su interacción, en el tiempo previsto.

OBSERVACIONES:

.....

RECOMENDACIONES:

.....



MAG. DORA PATRICIA SILVA LOPEZ
 DIRECTORA I.E. N° 135 "Shaullo Chico"
 BANCOS DEL INCA

DIRECTORA.

[Handwritten signature]

DOCENTE DE AULA.

.....
 DOCENTE PRACTICANTE.

.....
 DOCENTE PRACTICANTE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N° 135-"Shaullo Chico".
2. ÁREA : Comunicación.
3. PROBLEMA DE APRENDIZAJE : La Dislexia, problemas para la lectura y la escritura.
4. CICLO : II - de-5 años.
5. APRENDIZAJE ESPERADO : Pronunciando correctamente la letra r.
6. ACTITUDES : Amor y estima personal.
7. EVALUACIÓN : Permanente.
8. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN : Lista de cotejo.
9. FECHA : 18-11- 2015.
- 10.HORA : De 3.00 a 3.45 p.m.
- 11.TIEMPO : 45 minutos.
- 12.NIÑO DEL PROGRAMA CORRECTIVO : CASTILLO CHUCCHUCÁN,
Russell Smith.
- 13.DIRECTORA : Delia Patricia Silva Loly.
- 14.DOCENTE PRACTICANTE : Justina H. Cruzado Silva.

II. MATRIZ ORGANIZATIVA DE LOS SABERES:

1. **DOMINIO:** Pronunciando correctamente la letra r.
2. **COMPETENCIA:** expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas.
3. **CAPACIDAD:** observa y escucha con atención en todo momento.
4. **INDICADOR:** Pronuncia sin dificultad la letra r en todo tipo palabras.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

PROGRAMA CORRECTIVO

"PRONUNCIANDO CORRECTAMENTE LA LETRA R"

1. Aprendizaje esperado: **Pronuncia correctamente la letra r.**
2. Actitudes : Respeto, disciplina y amor.
3. Evaluación : Elaboración de trabajos, dialogo y preguntas.

Fases	Estrategias	Materiales
INICIO	<p>*Recepción del niño: saluda a la maestra.</p> <p>*Realizamos la Oración: "Niño Jesusito".</p> <p>*Entonamos la canción: "LA Rana Ana".</p> <p>*La maestra les formula las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se llamó la canción?</p> <p>¿Cómo te sentiste al cantar?</p> <p>¿Crees que es importante esta canción?</p> <p>¿Te gustaría cantarla otra vez?</p>	Papelote.

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora le muestra la imagen de una rana y le formula las siguientes preguntas: ¿Qué has observado en la lámina? ¿Con qué letra se escribe la palabra rana? ¿Qué otros animales o cosas se escribirán con la letra r? • Dialogamos sobre la importancia de pronunciar correctamente la letra r. • La profesora le enseña a pronunciar correctamente la letra r acompañada por una vocal: ra - re - ri - ro - ru. • La profesora entrega una hoja impresa para que observe y coloree la imagen que se escribe con la letra r. • La profesora pronuncia juntamente con el niño las siguientes palabras con la letra r: <ul style="list-style-type: none"> - RATA - ROSA. - ROCOTO. - REMO. - RACIMO. - RISA. - RUTA. - RUDA. - RAMO. • La profesora pregunta: ¿Fue fácil pronunciar la letra r? ¿En la próxima clase te gustaría conocer y pronunciar otra letra y otras palabras? 	<p>Papelote.</p> <p>Plumones.</p> <p>Papel bond.</p> <p>Colores.</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos la canción de despedida. • Con la ayuda de sus padres escribe cinco palabras que inicien con la letra r. 	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INICIAL
N° 135 "SHAULLO CHICO
BAÑOS DEL INCA- CAJAMARCA.

PROGRAMA CORRECTIVO.

ÁREA: Comunicación.

PROBLEMA DE APRENDIZAJE: la dislexia.

PROBLEMAS: para la lectura y la escritura.

NOMBRE DEL NIÑO: CASTILLO CHUCCHUCÁN, Russell Smith.

FECHA: 19 de noviembre del 2015.

LISTA DE COTEJO

- | | |
|--|---------------|
| 1. Canta con alegría. | SI (X) NO () |
| 2. Escucha con atención. | SI (X) NO () |
| 3. Entiende el contenido de la canción. | SI (X) NO () |
| 4. Reconoce la letra r. | SI (X) NO () |
| 5. Participa activamente en todas las actividades. | SI (X) NO () |
| 6. Pronuncia correctamente la letra r. | SI (X) NO () |
| 7. Responde con acierto las preguntas. | SI (X) NO () |
| 8. Participa en la limpieza del aula. | SI (X) NO () |
| 9. Sabe cómo aprendió. | SI (X) NO () |
| 10. Está dispuesto a seguir aprendiendo. | SI (X) NO () |

PUNTAJE	
CALIFICATIVO	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N° 135-"Shaullo Chico".
2. ÁREA : Comunicación.
3. CICLO : II - de-5 años.
4. APRENDIZAJE ESPERADO : Reconoce la carta como Medio de Comunicación.
5. ACTITUDES : Amor y estima personal.
6. EVALUACIÓN : Permanente.
7. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN : Lista de cotejo.
8. FECHA Y HORA : 31-10- 2015. 9.30 a.m.
9. Directora : Delia Patricia Silva Loly.
10. Docente practicante : -Justina H. Cruzado Silva.
- Rubit Magali Cruzado Silva.

II. MATRIZ ORGANIZATIVA DE LOS SABERES:

1. **DOMINIO:** consociando la carta como Medio de Comunicación.
2. **COMPETENCIA:** comprensión y expresión oral.
3. **CAPACIDAD:** escucha con atención diversas narraciones o relatos por períodos prolongados, sin interrupciones.
4. **INDICADOR:** reconoce, sin dificultad, la carta como Medio de Comunicación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

"CONOCIENDO LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN"

1. Aprendizaje esperado: **Reconocen la Carta.**
2. Actitudes : Respeto y amor
3. Evaluación : Exposición de trabajos dialogo y preguntas

Fases	Estrategias	Materiales
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Recepción de niños y niñas: saludan a la maestra y a los compañeros que se encuentran en el aula. - Realizamos la Oración: "Niño Jesusito". - Entonamos la canción: "El Señor de los Milagros". - La maestra les formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó la canción? ¿Cómo se sintieron al cantar? ¿Crees que es importante esta canción? ¿Les gustaría cantarla otra vez? 	La carta.
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Llega una persona y nos entrega una carta. • La profesora formula las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué recibimos? - ¿Para quién es la carta? - ¿Quién nos ha enviado? - ¿ Quieren saber qué es lo que dice la la carta? • La profesora les muestra la carta y da lectura. • La profesora pregunta: ¿Qué nos dice en su carta el Señor de los Milagros? ¿En dónde se encuentra el Señor de los Milagros? ¿Por qué no viene a nuestra aula el Señor de los Milagros? • Dialogamos sobre la importancia de la carta como Medio de Comunicación. • La profesora pregunta: ¿Qué harían para saber cómo están sus familiares o amigos que viven en lugares 	Plumones. Papel bond.

PROCESO	<p>lejanos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos y anotamos las ideas de los niños y niñas y con la ayuda de ellos escribimos una carta. • La profesora les pregunta: ¿A dónde la enviamos la carta? ¿En dónde queda? • Escribimos una carta para mamá y papá. • Elaboramos un sobre y colocamos la dirección. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Dialoga con sus padres sobre la importancia de los Medios de Comunicación. 	

TABLA DE VALORES Y NIVEL DE LOGRO DE LOS DOCENTES.

17

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
AD	Muy bueno	Evidencia autonomía, creatividad y un manejo relevante en todas sus actividades y acciones educativas.
A	Bueno	Demuestra el cumplimiento de sus acciones pedagógicas y manejo interdisciplinar del silabo de su competencia.
B	Regular	Evidencia que los logros previstos, en su compromiso con la docencia, se encuentran en proceso de su realización.
C	Deficiente	Demuestra dificultades en el desarrollo de sus acciones educativas y en los diferentes ámbitos de su interacción, en el tiempo previsto.

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RECOMENDACIONES:

.....

.....

.....



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
Dirección Regional de Educación
Delia Patricia Silva Loli
DIRECTORA I.E. N° 135 "Shaullo Chico"
BAÑO DEL INCA

DIRECTORA.

[Handwritten Signature]
DOCENTE DE AULA

.....
DOCENTE PRACTICANTE.

.....
DOCENTE PRACTICANTE.

Anexo 8. Evidencias

