

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juego libre en los sectores en habilidades comunicativas
orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-
Huaychao, 2021**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

**Autor
Herrera Tirapo, Alida**

**Asesor (ORCID:)
Villanque Alegre, Boris**

Chimbote – Perú

2022

INDICE

PALABRAS CLAVE	iii
KEYWORD	iii
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN (OCDE)	iii
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD	iv
TÍTULO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	1
METODOLOGÍA	19
RESULTADOS	23
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	28
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32
ANEXOS	36
Instrumento con ficha técnica.....	37
ficha de validación y resultados de confiabilidad.....	38
Matriz de consistencia lógica	43
Matriz de consistencia metodológica	44
Programa de intervención implementado requiere).	45
Base de datos.....	69
Repositorio institucional.....	72
Reporte de turnitin.....	73

PALABRAS CLAVE

Tema	Habilidades comunicativas orales
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Topic	Oral communication skills
Speciality	Initial Education

LINEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos.	Ciencias Sociales	5.3. Ciencias de la Educación	Educación general (incluye capacitación, pedagogía)



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Juego libre en los sectores en habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101 - Huaychao, 2021"** del (a) estudiante: **HERRERA TIRAPO ALIDA**, identificado(a) con Código N° **1114100222**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **28%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 28 de agosto de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



TITULO

Juego libre en los sectores en habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021

TITLE

Free play in the sectors in oral communication skills in boys and girls of the Educational Institution N°101-Huaychao, 2021.

RESUMEN

La presente investigación, tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del juego libre en los sectores mejora las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental; se consideró una población muestral de 15 niños y niñas de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejos, utilizando el estadístico Excel y SPSS versión 27, para la tabulación y representación en tablas y figuras. Los resultados obtenidos determinaron que entre el pre test y post test, en el caso del nivel bajo se observa una reducción de 13,33 %; en el nivel medio una reducción de 46,67%; y en el nivel alto un incremento del 60 % en comparación con el pre test. Al aplicar la prueba de Rangos de Wilcoxon para el contraste de la hipótesis, se obtuvo $p = 0,001 < 0,05$; con lo cual se concluye que el juego libre en los sectores mejora las habilidades comunicativas orales en niños y niñas del nivel inicial.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine if the application of free play in the sectors improves oral communication skills in children of the Educational Institution N°101-Huaychao, 2021. The methodology used was quantitative, explanatory level and pre-experimental design; a sample population of 15 boys and girls of 5 years old was considered. The observation technique was used and a checklist was used as a data collection instrument, using Excel and SPSS version 27 for tabulation and representation in tables and figures. The results obtained determined that between the pre-test and post-test, in the case of the low level a reduction of 13.33% was observed; in the medium level a reduction of 46.67%; and in the high level an increase of 60% in comparison with the pre-test. When applying the Wilcoxon Ranks test for the contrast of the hypothesis, $p = 0.001 < 0.05$ was obtained; with which it is concluded that free play in the sectors improves oral communicative skills in boys and girls of the initial level.

INTRODUCCIÓN

Luego de haber consultado en fuentes bibliográficas digitales, se encontraron los siguientes antecedentes relacionados con el estudio; la investigación de Talledo (2019) quien en su tesis con el propósito de evaluar si la variable juegos libres en sectores tiene relación con las habilidades comunicativas en niños de 5 años-Tumbes; la indagación lo desarrolló desde un enfoque cuantitativo, de tipo básica, de un nivel correlacional, consideraron a 28 estudiantes como parte de su muestra, en la toma de datos empleó la observación como técnica mediante la lista de cotejo como su instrumento; los resultados mostraron una correlación positiva 0,676, y significativa al nivel 0,01 ($p < 0,05$); concluyó que la variable juegos libres en sectores tiene relación significativa con las habilidades comunicativas en niños de 5 años, como también con la dimensión escuchar.

Sánchez (2016), en su estudio llevada a cabo con el objetivo de fortalecer habilidades comunicativas mediante las artes plásticas, con niños y niñas de cuarto de primaria, Bogotá; la indagación fue de tipo aplicado, con un nivel pre experimental, consideraron a 36 estudiantes como parte de su muestra, en la toma de datos empleó la observación como técnica mediante la lista de cotejo como su instrumento; concluyó que las artes plásticas como una herramienta mejoran los niveles de lectura, escritura y al oralidad, mediante la aplicación de la propuesta se fortaleció a los estudiantes en 69%.

Chanhuala (2022) en su indagación con el propósito de establecer la influencia del juego libre de sectores en la mejora de las habilidades comunicativas orales en educando de 5 años-Ayacucho; la indagación lo desarrolló desde un enfoque cuantitativo, de un nivel pre experimental, consideraron a 14 estudiantes como parte de su muestra, en la toma de datos empleó la observación como técnica mediante la lista de cotejo como su instrumento; los resultados revelaron que en el pre test el 50.0% de los niños están en el nivel inicio, mientras que en el post test un 71.4% muestran un nivel de logro; concluyó que el juego libre en los sectores influye en las habilidades comunicativas orales.

Álvarez (2019) en su tesis con la finalidad de establecer si el juego libre en los sectores se relaciona con las habilidades comunicativas orales en los niños de 4 años; la metodología siguió el enfoque cuantitativo, tipo básico, con diseño no experimental, de nivel correlacional, con una población y muestra de 109 estudiantes, en la toma de datos empleó la observación como técnica mediante la lista de cotejo como su instrumento; los resultados mostraron que la correlación entre las variables indagadas si existe, pero su nivel es muy bajo.

Arones (2019) en su investigación con el propósito de establecer la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de nivel inicial-Ayacucho; la indagación adopto el enfoque cuantitativo, mediante el diseño pre experimental, trabajó con una población muestral de 15 niños de 5 años, en la toma de datos empleó la observación como técnica mediante la lista de cotejo como su instrumento; los resultados mostraron en el nivel inicio a 93.3% de los niños en el pre test, mientras que el post test el 60.0% de los estudiantes se muestran en la valoración de logro destacado; concluyó que el empleo de los juego libre en los sectores influye de manera positiva en la mejora de las habilidades comunicativas.

López (2017) en su investigación tuvo como propósito de establecer el efecto de los juegos verbales en el lenguaje oral en sus dimensiones de forma, contenido y uso, en los niños de inicial; la indagación adoptó el enfoque cuantitativo, mediante el diseño cuasi experimental, trabajó con una muestra de 40 niños de 5 años, en la toma de datos empleó la observación como técnica mediante la lista de cotejo como su instrumento; los resultados evidenciaron que los niños del grupo experimental y control presentaron un nivel bajo respecto al lenguaje oral, pero posterior es decir en el post test se diferenció significativamente el grupo experimental en la dimensión forma en su componentes fonológico y morfosintáctico; concluyó que el programa juegos verbales mejora el desarrollo de del lenguaje oral de los educandos.

Velásquez (2018) en su tesis con el propósito de determinar si los juegos infantiles mejoran el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes del nivel inicial en una institución educativa pública de Ancash; la indagación adoptó el enfoque

cuantitativo, de diseño pre experimental a un solo grupo, trabajó con una población de 45 y una muestra de 25 niños de 5 años de edad, en la toma de datos empleó la observación como técnica mediante la lista de cotejo como su instrumento; concluyó que el programa de juegos infantiles mejoró de una manera relevante el lenguaje oral de los niños considerados en el estudio.

Escudero (2022) en su tesis con el propósito de establecer si los juegos libres en los sectores se relacionan con las habilidades comunicativas en los niños de inicial; la metodología siguió el enfoque cuantitativo, tipo básico, con diseño no experimental, de un nivel relacional, con una población y muestra de 15 niños, en la toma de datos empleó la observación como técnica mediante la lista de cotejo como su instrumento; concluyó que las variables juego libre en sectores y las habilidades comunicativas se relacionan de una forma significativa en los niños de la Institución estudiada.

Guinea (2020) en su trabajo con la finalidad de establecer si los juegos libres en los sectores se relacionan con la expresión oral en su lengua materna en los niños de 4 años de nivel Inicial– Acuchimay; la metodología siguió el enfoque cuantitativo, tipo básico, con diseño transversal de nivel correlacional, con una población y muestra de 24 niños, en la toma de datos empleó la observación como técnica mediante la lista de cotejo como su instrumento; concluyó que las variables indagadas juegos libres en los sectores y la expresión oral en su lengua materna se relacionan de una forma significativa en los niños de la Institución estudiada.

En cuanto a la variable el juego libre en los sectores; existen numerosas teorías sobre la historia del juego que se han desarrollado como resultado de la necesidad de comprender la condición humana. Estas teorías incluyen algunas de las siguientes. Según Moreno (2002), jugar es un fenómeno antropológico que debe ser estudiado por psicólogos, pedagogos y educadores. Esta pregunta ha motivado a personas de diversos campos laborales a preguntarse por qué juegan los niños. La cultura de cada uno incluye el juego y su significado para su historia, costumbres, arte, literatura, magia y amor. Es una constante en todas las sociedades y siempre se ha utilizado como medio de comunicación entre las personas. En opinión de Díaz

(1997), los juegos fomentan la cultura y el compromiso temporal de la actividad. Además, vienen con reglas que los jugadores aceptan libremente, así como energía positiva y tensión.

Ortega (1992) confirma aún más esta idea al afirmar que los juegos infantiles crean oportunidades para que los niños interactúen con los demás. Esto pasa por adaptarse a las reglas del juego y afrontar las consecuencias de dichas reglas. Jugar un juego también ayuda a los niños a aprender cómo comunicarse y hacer conexiones. Por lo mismo, podemos confirmar que el juego siempre está accesible para el jugador. Como parte de la vida de un niño y de su relación con su padre, el juego es una importante herramienta de aprendizaje. También permite que los padres se comuniquen y socialicen entre sí.

Respecto a las características del juego, el Ministerio de Educación (Minedu, 2016), plantea que los educadores deben tener en cuenta el carácter espontáneo de los juegos infantiles. No deben dirigir o imponer la actividad a los estudiantes. En cambio, los educadores pueden alentar a las niñas y los niños a usar la comunicación verbal y no verbal basada en situaciones imaginarias compartidas entre pares. Esto hará que desarrollen la socialización a través del juego creativo, incluida la construcción de reglas para sus juegos, la negociación y el consenso. Además, esto les ayudará a aprender las reglas del lenguaje a través de la construcción de reglas para sus juegos, la negociación de roles y la afirmación de su identidad individual como alguien con gustos e intereses personales en común con los demás en un grupo o interactuando con adultos en un entorno social.

Jugar en zonas es una actividad importante en la historia del nivel inicial, antes de ser llamado “juego trabajo” según Volodarski, (2006) "Federico Froebel es uno de los fundadores y responsable de colocar el juego de manera prominente en la historia de la formación inicial". Froebel creía que el niño no puede aprender simplemente viendo o escuchando, debe hacer, manipular, aprender a ver. Por eso creó juegos educativos para los más pequeños y trabajo con las mamás para orientar sus juegos.

Montessori convierte el juego espontáneo de Froebel en trabajo, proporcionando a los niños material de aprendizaje especialmente preparados para que puedan resolver, pensar y manipular libremente hasta que surjan ciertas dificultades. Introduce el mobiliario del aula de acuerdo con la altura del niño, en su opinión, la escuela será como una casa real, donde los niños puedan trabajar libremente. Según Minedu (2009), es un momento pedagógico que brinda a los niños el juego libre en espacios que utilizan materiales apropiados y promueve la interacción con los demás, ocurriendo diariamente en el salón de clases o patio de la institución educativa por un lapso de 60 minutos.

Según Moreno (2002), las principales características que ofrecen los juegos son un alto grado de participación, compromiso de los estudiantes en las labores que desarrollan, como parte de un movimiento de disciplina que se propone enseñar por medio de una regla técnica en la manera de juego, un número suficiente de oportunidades para que la regla técnica sea practicada por todos los involucrados y diversión, las tareas realizadas deben mantener a los niños interesados en lo que hacen.

Distintos investigadores clasificaron los juegos con diferentes criterios, más, sin embargo, la clasificación propuesta por el pedagogo suizo Piaget (1991) es la clasificación generalmente aceptada porque se enfoca en el desarrollo cognitivo, enfatizando sus etapas evolutivas. Por lo que el juego se clasifica en: a) El juego de ejercicios de tipo motriz y sensorial, impartido alrededor de dos años. Tienden a centrarse en su propio cuerpo, las sensaciones que crea. Jugando con la vista, el olfato, el tacto, el oído y el movimiento, tu bebé aprende sobre sí mismo y marca la diferencia con otras personas y cosas. b) Juego simbólico. Ocurre entre los dos y los seis años, la atención del niño se centra en su entorno y el niño es capaz de cambiar la realidad a través del simbolismo poniendo en juego su imaginación. Los niños logran convertirse en una persona sociable, resolviendo sus conflictos internos y contribuyen a una buena aceptación de ellos mismos. c) Juegos de reglas, brindan al niño la oportunidad de comenzar a pensar lógica y estratégicamente, sucede alrededor de los cinco a seis años. El carácter obligatorio de estas reglas no es fruto

de un acuerdo entre los jugadores, sino tiene carácter de verdad absoluta. Es necesaria mucha práctica, para descubrir que cada juego se puede jugar de una manera diferente y darse cuenta de que las reglas son una fórmula clara de acuerdos que solo se pueden hacer a partir de los 11 o 12 años.

Franco (2013) también se refiere a los juegos como juegos de rol, cuyo contenido principal son las actividades de los adultos actuando solos e interactuando con otros, un producto socialmente adquirido que se considera esencial. Una clase de preescolar en la que los niños lidian con las contradicciones propias de su edad, quieren hacer todo lo que hacen de adultos, aunque las posibilidades reales no se lo permitan. Piaget (1991) mencionó la importancia de observar diferentes tipos de juegos en los diferentes entornos sociales en los que crecen los niños, para que puedan involucrarse y explorar su entorno a través de esta actividad. Es la activación y regulación de las relaciones lo que contribuye a su desarrollo y aprendizaje.

El aula de jardín de niños es un escenario muy diverso para la buena comunicación, donde la interacción de los alumnos y la facilitación del docente se visualizan como factores clave en la construcción de una sociedad del conocimiento a través del juego (Ortega, 1992). Según Sarlé (2008), lenguaje y juego es una relación bidireccional, es decir, se desarrollan y enriquecen mutuamente. Los estudiantes que participan en esta actividad hablan para entrelazar sus acciones y crear sus propios juegos que se desarrollan en un determinado espacio y tiempo, y es aquí donde se diferencian los diferentes aspectos del desarrollo del lenguaje y del desarrollo del lenguaje de los estudiantes, en los que se desarrolla la oralidad, habilidades de comunicación. En el juego libre en los campos la interacción con la docente es como un andamiaje para que esta colabore con los pequeños a que ellos desplieguen el juego, del mismo modo interactúan entre pares, permitiendo la distribución del lenguaje recursivo usado por los niños durante los diferentes momentos del juego.

Respecto a las dimensiones del juego libre en los sectores; el Minedu (2010) indica que es un momento en que un curso didáctico tiene la oportunidad de potenciar el entretenimiento inmediato mediante el uso de áreas y fracciones y de

brindar a los estudiantes la capacidad de interactuar entre sí, colaborar con los demás. Esta modalidad tiene seis pasos en su proceso, a saber: programación, gestión, realización, distribución, colectivización y conceptualización. Durante el desarrollo de este estudio se consideran las siguientes dimensiones:

Dimensión planificación: Según Minedu (2015), planificar es anteceder, organizar y decidir acciones diversas y flexibles para promover determinadas formas de aprendizaje en nuestros niños, teniendo en cuenta las preferencias, necesidades, contextos y diferencias, en cuanto a la naturaleza del aprendizaje se demuestra por las destrezas y habilidades por adquirir, así como por la variedad de exigencias y probabilidades que brinda la pedagogía, las estrategias didácticas y los enfoques caso por caso. En el proceso educativo las planificaciones son importantes porque permite tomar decisiones teniendo en cuenta a la población estudiantil, es por eso que se han propuesto diferentes estrategias y metodologías para diferentes contenidos temáticos, sin caer en un estado de improvisación, haciendo buen uso del tiempo, obteniendo evidencias en el rendimiento académico de nuestros hijos. En la vida cotidiana, también hacemos planes sin darnos cuenta de que lo estamos haciendo, tomando decisiones.

Dimensión organización: Según Gairín (1996), la organización es definida como “la disposición y correlación entre diferentes elementos de una realidad en función de un objetivo para lograr un mejor funcionamiento” (p. 79). La organización hace referencia a un grupo de personas que se integran e interactúan de manera coordinada a través de reglas establecidas para el cumplimiento de su misión o metas definidas. Es importante recordar que la organización tiene un propósito, es decir, sucede solo cuando hay personas que hacen el proceso de comunicación y que están dispuestas a interactuar y coordinar entre sí. Si hablamos del juego libre de zonas, la organización incluye el momento que los niños se dividen en grupos de tres o cuatro, aunque algunos niños preferirán hacerlo en parejas o solos, situándose en un campo que les guste. y formas libres. Si se trata de una clase pequeña, se les entregan cajas temáticas que contienen juguetes apropiados para la edad del niño y el campo que representan. Los estudiantes se colocan en cada lugar para jugar de manera

efectiva, otros se toman su tiempo para decidir a qué jugar, pero todo se trata de un juego cerrado donde desarrollan y plasman ideas para jugar y convertirlo en acción. Si un niño tiene dificultad y necesita un maestro, éste puede ayudarlo a decidir en qué área jugar (Minedu, 2009).

Dimensión desarrollo: Este proceso es desarrollado cuando los estudiantes son ubicados donde ellos mismos desarrollarán el juego. Aquí, los estudiantes se ubican en sectores de manera libre y de diferentes maneras, en grupo, otros de tres o cuatro y otros de manera solitaria. Los niños se dividen en cada sector según su preferencia por los distintos juegos o con sus compañeros según sus intereses. Una vez que los estudiantes se han establecido en su área, comienzan el desarrollo de los juegos, considerando qué juguete usarán, cómo lo usarán y con quién irán a jugar juntos. Los niños comienzan a negociar con otros niños sobre qué juguetes usará quién y qué roles desempeñarán. La docente observa el desarrollo del juego sin alterar los movimientos a menos que sea convocada o intervenga en una situación importante entre ellos para preservar su propia integridad para los niños (Minedu, 2009).

Dimensión orden: En la vida cotidiana practicamos el valor del orden, que consiste en volver a poner las cosas en su lugar, y este valor nos da confianza y seguridad. Lo primero que se debe de desarrollar en nuestros alumnos como docentes al principio es la disciplina, porque de esta forma lograremos ciudadanos responsables. En el momento en que interviene el profesor anunciando que el juego está por terminar y lo hace con 10 minutos de antelación. Después del juego, los niños deben de guardar todos los juguetes utilizados con sus compañeros, para que el aula esté ordenada. El almacenamiento de juguetes es importante en el ámbito afectivo de los niños: el guarda la experiencia del niño para más adelante y contribuye al orden (Minedu, 2009).

Dimensión socialización: Es el proceso a través del cual los individuos se relacionan con su entorno social, desarrollando sus formas de pensar, actuar y sentir con el fin de desempeñarse eficazmente en nuestra sociedad. Es de importancia mencionar que el hombre que se encuentra aislado de los demás, necesita de otras

personas de la misma especie que él para poder vivir en sociedad. También comparte la idea de que la socialización es un proceso por el cual una persona aprende e interioriza a lo largo de su vida, los elementos socioculturales de su entorno, integrándolos a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de la experiencia y del agente social significativo. y así adaptarse al medio social en el que debe vivir (Rocher, 1990). En el juego libre de sectores, la socialización se da cuando los niños se sientan en asamblea semicircular y expresan al grupo a qué han jugado, con quién han jugado, cómo se sienten y si pasa algo durante el desarrollo del juego. Juegos, etc. El profesor transmite a los alumnos algunos aspectos de la conversación corrigiendo algunos conceptos erróneos que tienen los alumnos. Este tiempo es de gran importancia para los niños ya que pueden expresar sus sentimientos, deseos, curiosidad, interés por los demás (Minedu, 2009). Es así que en la formación inicial la socialización cobra mucha importancia porque permite que los estudiantes entren en contacto con su entorno social, ya que les permite desarrollarse de manera integral, aquí el proceso de interacción con el entorno es recíproco.

Dimensión representación: En este punto, los maestros les dan a los niños la habilidad de representar dibujando, pintando o modelando lo que han estado jugando, individualmente o en grupos. Este paso metodológico puede realizarse diariamente o puede omitirse si es necesario (Minedu, 2009). La manifestación es un momento de juego en el que se asegura el paso de lo concreto a lo abstracto, porque se pretende utilizar o combinar el juego, en tanto actúa como puente, o el vínculo entre este es una actividad vivencial respecto de lo que se pretende ser como es el caso de los eventos abstractos. Es importante señalar que el rol que se le asigna a la maestra titular en el desarrollo de los juegos de estilo libre por disciplinas es necesario para lograr los objetivos educativos, por lo que su iniciativa, la actitud que muestra hacia los demás alumnos y alumnas, así como su disposición afectiva, son importantes para el desarrollo de la actividad (Arones 2019).

Sobre la variable dependiente denominada habilidades comunicativas orales. Para definir las habilidades de comunicación, debemos comenzar con la definición de las habilidades. Así, la habilidad viene a ser una conducta o función individual, como

han señalado Inga e Inga (2008), se manifiesta de forma objetiva, medible y posiblemente ser mental, social o física, es congénito en el ser humano y su desarrollo es en la cultura social, puede perderse por desuso. Las habilidades no son mecánicas porque requieren un razonamiento que responda a una acción concreta y efectiva. García (2006), sostiene que la competencia comunicativa se refiere a una habilidad en el uso del lenguaje para negociar, intercambiar e interpretar significados a través de formas adecuadas de actuar. López (2008) menciona que las habilidades de comunicación son bilaterales, es decir, entre dos personas, por lo que esta es una razón importante para utilizar estrategias nuevas y aplicarlas en el aula para evaluar la eficacia y eficiencia de las mismas y lograr el desarrollo de habilidades útiles en la vida.

De manera similar, Fonseca, Correa, Pineda y Lemus (2011), argumentan que el acto de nuestra actitud es consecuencia de nuestras habilidades comunicativas, solo así podemos convertirnos en un comunicador competitivo, estas se reflejan en actitudes que se traducen en acciones efectivas para comunicar. Cassany, Luna y Sanz (2008) tienen considerado cuatro habilidades comunicativas que la persona debe dominar para poder comunicarse efectivamente en todas las situaciones que se le presenten, las cuales son: hablar, escuchar, leer y escribir. y no hay otra manera de usar la lengua con finalidades comunicativas. Estas habilidades comunicativas se adquieren luego en la acción humana y sirven para una comunicación eficaz, desarrollada en vida o perdida por desuso.

Esta comprensión proviene de observar el trabajo que se ha realizado con respecto a los lenguajes orales y escritos. Ambos se han convertido en objeto de una variedad de estudios desde diferentes ángulos. Estos van desde determinar si el lenguaje oral es lo primero o si depende del lenguaje escrito hasta preguntar si son dos idiomas diferentes con estructuras diferentes.

Los niños despliegan su creatividad imaginando todo tipo de situaciones. Esto les permite encontrar soluciones a los problemas o crear nuevas ideas y conceptos. Cada persona posee diferentes habilidades relacionadas con la imaginación, la creatividad y la originalidad. Estos se definen como la capacidad de imaginar, crear y

encontrar soluciones a problemas en los que nadie más ha pensado antes. Se fomentan los pensamientos creativos y se alienta a los niños a explorar fuera de su zona de confort rompiendo barreras. Esto es evidente en los juegos tradicionales que se transmiten de generación en generación. Los niños tienen una curiosidad audaz y se les ocurren nuevas ideas en cada juego (López, 2008).

Las habilidades comunicativas se fundamentan en dos teorías, afirma García (2006), la primera es la teoría cognitiva de Jean Piaget, que hizo dos aportaciones significativas: la primera fue que relacionó los juegos con el crecimiento cognitivo de los niños porque pueden aprenderlos en su entorno social, y la segunda afirmaba que los juegos son una forma de que las personas se relajen mediante actividades que apoyan la investigación e implican a los niños. Además, según Piaget, "la construcción del objeto ocurre en paralelo con el espacio, el tiempo y el azar". Esto significa que el niño aprende sobre lo que le rodea a través de la observación, la indagación y la diferenciación de texturas, tamaños, olores y sabores porque ha tenido experiencias que le han enseñado a pensar de forma crítica sobre las circunstancias en las que vive. Puesto que los objetos con una amplia gama de tamaños, colores y cualidades táctiles son una fuente de estímulo para que el pequeño ejercite su intelecto, deben incluirse en el aula de educación infantil.

La segunda teoría son las observaciones socioculturales de Lev Vigotsky sobre el desarrollo humano. Afirma que los niños se desarrollan interactuando con otras personas, así como jugando con juguetes que pueden encontrar en su entorno. También estudió la evolución de los juegos infantiles, observando que los más pequeños, entre los 3 y los 6 años, juegan con objetos que encuentran en su casa. Comienza una segunda fase para niños de entre 6 y 9 años. En esta fase, los roles se intercambian y los niños interactúan entre sí para expresar las experiencias únicas de cada individuo (García, 2006). Según la concepción vigotskiana, jugar se considera una forma de recreación para los niños porque les da la oportunidad de interactuar con otros niños mientras aprenden más, y porque pueden alterar el propósito de los juguetes que otros niños utilizan para jugar a través del juego simbólico, lo que fomenta su creatividad y originalidad.

Respecto, al área de comunicación, el Minedu (2016) lo clasifica en las siguientes competencias: a) Comprende textos orales: Los estudiantes comprenden, desde la escucha activa, textos orales de diferentes formas y niveles de complejidad en diferentes situaciones de comunicación. Para ello, interpreta críticamente las diferentes intenciones de sus interlocutores, analiza el equilibrio de poder e intereses detrás de su discurso. Es decir, los evalúa reflexivamente y tiene una opinión personal de lo que ha escuchado. b) Se expresa oralmente: Los estudiantes se expresan verbalmente de manera efectiva en diversas situaciones de comunicación; interactúa con varios interlocutores en distintas situaciones de comunicación y logra expresar, según su tema, sus ideas de manera clara y coherente. c) Comprende textos escritos: Los estudiantes comprenden críticamente textos escritos de diferentes tipos y niveles de complejidad en diferentes situaciones comunicativas. Para ello se debe de construir el significado de los textos escritos de manera diferente según el propósito para el que lo realiza, su conocimiento, su experiencia previa con el uso de estrategias específicas. Además, a partir de la recuperación e inferencia de información explícita, y de acuerdo con la intención del remitente, evalúan y reflexionan para tomar una postura personal sobre lo que se lee. d) Produce textos escritos: Los estudiantes, con propósito y autonomía, producen textos escritos de varios tipos y niveles de complejidad en diferentes situaciones comunicativas. Para ello, se apoya en su experiencia previa y en diversas fuentes de información. Logra desarrollar habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones lingüísticas necesarias para producir un texto completo (gramática, coherencia, cohesión, completitud, uso de vocabulario, normas).

Para determinar las dimensiones de habilidades comunicativas orales; Según Cassany et al. (2008), la integración vocal es fundamental para el desarrollo general de la infancia en cualquier entorno en desarrollo, los incentivos que se den a edades tempranas para fomentar las habilidades de comunicación vocal serán correctos tanto en casa como en clase. Las habilidades de comunicación de voz se consideran desde el punto de vista de la contraseña o mención de canal que el cliente debe enviar, que es una combinación de habilidades implementadas para comunicarse de manera

efectiva tanto hablada como audible. Estas habilidades de comunicación vocal ocurren en el acto de hablar y escuchar.

Dimensión hablar: Cassany et al. (2008) señala que la escuela tradicional siempre se ha interesado, en el campo del habla, con la enseñanza de la lectura y la escritura, lo que ha contribuido en gran medida a la erradicación del analfabetismo, ha sido, es y será una actividad de aprendizaje valiosa. En escuelas. Sin embargo, la habilidad de hablar ha perdido su valor en el salón de clases, especialmente en la enseñanza de niños pequeños. El acto de hablar es desarrollado en situaciones comunicativas plurales, duales o singulares tratándose el diálogo como doble comunicación oral, sin embargo, para García (2006), el acto de hablar se desarrolla en situaciones comunicativas diferentes como el diálogo o la conversación es el proceso en el que se produce una conducta tal como hablar, escuchar. y participación observacional.

Los mismos autores señalan que cuando los niños y las niñas quieren dar su opinión durante un intercambio, es adecuado que elijan el momento en el que dar su opinión a través de sonidos o gestos. También pueden intervenir en una conversación en un momento oportuno al apegarse a las convenciones del tipo de intercambio en el que están involucrados. Al elegir el momento adecuado para intervenir, los participantes pueden usar efectivamente su turno para hablar siguiendo las convenciones sin salirse del tema, marcando el inicio y el final del tiempo de uso de la palabra, y permitiendo que un estudiante dé el siguiente turno de palabra a un orador. Los elementos no verbales como el lenguaje corporal y las entonaciones vocales juegan un papel importante en la comunicación, ya sea intencional o no. Estos elementos no verbales se denominan códigos y se consideran una forma de comunicación que se puede transmitir sin palabras.

Dimensión escuchar: Decir que un individuo es un buen orador, un corrector de pruebas o tal vez un buen escritor, es posible que lo hayamos escuchado, pero muy rara vez un individuo oye bien o es un buen oyente. Para Cassany et al. (2008), escuchar se trata de comprender el mensaje y por lo tanto es necesario establecer un desarrollo mental de connotar y clarificar un discurso verbal. En la dimensión de

escuchar se dan algunos procesos como: a) Reconocer: Varios de los sonidos, palabras y frases escuchados son reconocidos como propios y conocidos, y se distinguen de los demás sonidos grabados en ese momento por los sonidos articulados de su compañero que se utilizan para identificar su voz. b) Interpretación: En función de su conocimiento de las palabras, el niño asigna un significado general a las palabras, atribuyendo a cada una de ellas un sentido gramatical y un valor comunicativo. El niño entiende lo que se le dice gracias a la gramática previa y a la comprensión general. c) Retención: El joven almacena durante un breve periodo de tiempo en la memoria a corto plazo ciertos aspectos relacionados con el diálogo que considera relevantes (entre los que ya ha comprendido, el sentido global, algún detalle, una frase, etc.) con el fin de utilizarlos para interpretar y continuar con el diálogo. La información más general y pertinente se mantiene durante más tiempo una vez finalizada la conversación porque se almacena en la memoria a largo plazo.

Por otro lado, para desarrollar la habilidad de escuchar es necesario que el oyente aprenda a controlar la mirada; esta acción es un aspecto importante en la comunicación oral, que permite complementar la información oral corroborándola o matizando su contenido. Asimismo, controlar la mirada durante un diálogo servirá para marcar los turnos de palabra. Antes de dar una respuesta, es frecuente desviar la mirada, dando a entender que se va a intervenir de nuevo (García, 2006).

Considerando que el juego libre en los sectores, es una herramienta poderosa que puede ser utilizada como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas en áreas de conocimiento catalogadas como no disponibles o inaccesibles, como el juego libre departamental, las ciencias naturales y sociales y las disciplinas de la comunicación. El juego libre en la industria es una propuesta para utilizar fuentes de carácter estimulante y que favorezcan aproximaciones emocionales a la comunicación. El estudio cuenta con una justificación teórica, porque la información teórica actualizada que se ha organizado se utilizará para realizar estudios más empíricos y aplicados en seminarios y programas en los que se resuelven los problemas y se soluciona el problema de ambas variables.

En cuanto a la justificación práctico, los niños recibirán instrucciones para mejorar sus habilidades de juego libre y comunicación verbal en el entorno preescolar. La investigación tiene una justificación metodológica, ya que brinda herramientas confiables y válidas para su uso en el ámbito escolar para evaluar las habilidades de juego libre y comunicación oral en preescolares, las cuales podrán ser utilizadas en investigaciones similares en el futuro. Desde un punto de vista social, esta investigación será de gran aporte para docentes, niños y comunidad educativa, ya que tendrán conocimiento de los efectos de las áreas de juego libre en las habilidades comunicativas y a partir de ahí propondrán mejoras relacionadas con cada variable. La aportación científica que deja este estudio será el efecto de los juegos libres en el campo de la mejora de las habilidades comunicativas de los niños, lo que sentará un precedente para futuros investigadores, que podrán iniciar una nueva investigación más compleja.

Referente a la situación problemática, considerando que las personas se comunican entre sí de manera diferente, las habilidades de comunicación oral (como la capacidad de escuchar y hablar entre sí) son esenciales para la formación de grupos, contribuyendo a la integración de los grupos sociales; sin embargo, existen algunas dificultades notables en el ámbito internacional, como la falta de empatía, la mala educación, el lenguaje soez y el egoísmo en el intercambio de información. Quienes desarrollan hábitos, debido a que no se refuerzan desde la infancia y son reversibles, se guían por la formación inicial, ya que durante estas etapas tienden a absorber con más entusiasmo los conocimientos y acciones formativas (Álvarez, 2019).

Actualmente, además de las brechas en la comprensión de textos en la evaluación internacional (PISA), se observa que los niños en las clases de primaria tienen dificultades en la lectura y comprensión de textos y surgen conflictos en la organización de las ideas cuando se presentan. Como sabemos, nuestro progreso se está acelerando, pero aún queda mucho por hacer en el área de la competencia comunicativa, ya que el desarrollo de las habilidades lingüísticas debe estimularse a una edad temprana y reforzarse en el primer semestre posterior (Guinea, 2020).

En el contexto nacional, en el Perú, varias organizaciones mundiales de educación y de niños informaron que los estudiantes de diferentes grados tenían una comprensión lectora más baja y menos tareas como resultado de las intervenciones educativas y asuntos familiares, solo el 23% de los niños pueden entender lo que se lee (Álvarez, 2019). En 2018, la Unidad de Medición de la Calidad de la Educación (UMC) realizó una encuesta sobre el uso del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años y encontró que el 45,1% de ellos no podía interpretar preguntas sencillas formuladas en una conversación, se obtuvo solo un aprobado o reprobado. Dada esta realidad, el Ministerio de Educación cree que el juego libre en los sectores de educación básica se considere como una jornada pedagógica que nos brinda la intervención de los maestros y proporciona tiempo y elementos (Guinea, 2020).

A nivel local, en la Institución Educativa N°101-Huaychao, Distrito de Huacrachuco, Provincia de Marañón – Huánuco, el niño habla débilmente un lenguaje pobre, hablando de lo que ha recibido de fuentes como la televisión, padres, amigos y otros medios. y lenguaje obsceno. Para su educación, la televisión es un factor limitante para el lenguaje hablado de los niños, ya que sus programas utilizan mayoritariamente palabras en diminutivos, muestran gran cantidad de imágenes, convirtiéndose en un dispositivo pasivo de recepción de información, todas estas características son prestadas en los niños de nuestras instituciones. También observa manifestaciones de este problema en variaciones e inconsistencias de expresiones y oraciones cuando se hablan, sustituciones, supresiones y cambios de estas palabras y evaluación de lenguaje difícil de entender.

Esto sugiere que para las actividades que no requieren el entrenamiento del habla del niño, la instrucción básica no aumenta la probabilidad de que los estudiantes se vuelvan verbales, o que no pone más énfasis en el desarrollo de las habilidades de comunicación. Esta realidad fue la razón principal detrás de la decisión de realizar este estudio para explorar los temas, publicarlos y brindar recomendaciones pedagógicas. A continuación, paso a detallar el problema, que va a ser nuestro objeto de estudio. ¿En qué medida la aplicación del juego libre en los

sectores mejorará las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021?

En relación a la conceptualización y operacionalización de variables se efectuó la definición teórica de las variables. Donde el juego libre en los sectores; se consideran sectores que organizan distintas actividades al mismo tiempo: departamentos de representación, biblioteca, transporte, arquitectura, investigación de objetos, plástico, deportes (Franco, 2013) y las habilidades comunicativas orales, son un conjunto de operaciones del lenguaje que se desarrollan para la participación de por vida. De una manera excelente en todas las áreas de la comunicación y la sociedad humana (Cassany et al., 2008).

Posteriormente se realizó la definición operacional de las variables: Donde; se utiliza el juego libre en los sectores en un orden metodológico, considerando el contexto de la planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación y plena implementación de los sectores y las habilidades comunicativas orales; en términos de códigos o canales de referencia que los usuarios deben dominar, forman un conjunto de habilidades que se dominan para una comunicación efectiva tanto en el habla como en la escucha. Las habilidades comunicativas fueron medidas mediante la escala de siempre, a veces y nunca y de acuerdo a los ítems que se encuentran organizados en dos dimensiones: hablar y escuchar; como se muestran en el siguiente cuadro.

Variables	Dimensión	Indicador	Ítems
VI: Juego libre en los sectores	Planificación	El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad	Sesiones de aprendizaje
	Organización	El estudiante elige libremente y en forma organizacional el sector del día	
	Ejecución	El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda a la docente si es necesario	
	Orden	El estudiante mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia	

	Socialización	El estudiante expresa sus ideas, experiencias, sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores	
	Representación	El estudiante representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad	
VD: Habilidades comunicativas orales	Hablar	Conduce el diálogo con los demás.	1,2,3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10
		Conduce una adecuada interacción durante el diálogo.	
	Escuchar	Reconoce lo que escucha el estudiante	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 y 20
		Interpreta lo que escucha el estudiante.	

Para el desarrollo de la indagación se planteó como hipótesis general: La aplicación del juego libre en los sectores mejora significativamente las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021.

Con relación a los objetivos, estos se especificaron en general y específicos. Objetivo general: Determinar si la aplicación del juego libre en los sectores mejora las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021, y los objetivos específicos fueron los siguientes:

- Identificar el nivel de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021; antes de la aplicación del juego libre en los sectores.
- Identificar el nivel de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021; después de la aplicación del juego libre en los sectores.
- Comparar el nivel de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021; antes y después de la aplicación del juego libre en los sectores.

METODOLOGÍA

Tipo y diseño de investigación: Dado el propósito y la naturaleza del problema, la indagación se llevó a cabo dentro de un tipo aplicado, y según Baena (2017), “la investigación aplicada en sí misma llama la atención sobre posibilidades específicas que conducen a la práctica. Una teoría general dedicada a satisfacer las necesidades asumidas de la sociedad y del hombre mismo” (p. 18). Por ello, la investigación realizada fue aplicada, porque los juegos libres en los sectores se proponen como solución al problema de la deficiente habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la I.E.I. N°101-Huaychao, Huacrachuco.

El estudio fue de diseño experimental del nivel pre experimental de tipo pre y post test con un solo grupo; sustentada en Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) “los diseños experimentales manipulan y prueban tratamientos, estímulos, influencias o intervenciones (denominadas variables independientes) para observar sus efectos sobre otras variables (las dependientes) en una situación de control” (p. 152). Por lo tanto, el esquema gráfico de la indignación se muestra a continuación.

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE: Grupo experimental

O₁: Pre-Test

X: Intervención pedagógica (aplicación de juego libre en los sectores)

O₂: Pos-Test

Población y muestra: La población para el desarrollo de la indagación estuvo conformada por 15 estudiantes de cinco años de la I.E.I. N°101-Huaychao, Huacrachuco, y debido a la poca cantidad de alumnos y a que fue posible acceder a cada uno de los participantes en la presente investigación se aplicó un censo, es decir la muestra fue equivalente a la población y se seleccionó de manera intencionada, sustentado en Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) quienes mencionan que

“cuando vas a hacer un censo tienes que incluir todos los integrantes de la población en estudio” (p. 196).

Tabla 1

Distribución de la población muestral de los niños y niñas de 5 años

Sección	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
Única	10	5	15

Nota. Datos tomados de la ficha de matrícula de la I.E, 2021

Técnica e instrumentos de recolección de datos: En la recolección de la información de esta investigación se utilizó la técnica de la observación, que según Arias (2020) la técnica de la observación “consiste en acumular información sobre la situación que el investigador ha observado, además permite que se puedan interpretar comportamientos, hechos, objetos, entre otros ... puede aplicarse tanto en ciencias humanas (psicología) como aplicadas (ingenierías)” (p. 27).

Para determinar el nivel de las habilidades comunicativas orales de los estudiantes se utilizó como instrumento la lista de cotejo. Por su parte, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) afirman que la lista de cotejo es un instrumento de verificación conformada por un conjunto de aspectos que contienen indicadores estructurados con el propósito de evaluar al estudiante. Este instrumento ofrece información sobre el nivel de rendimiento en la adquisición de la competencia de expresión oral a partir de distintos indicadores y niveles de logro. En esta investigación se utilizó una lista de cotejo cuya escala consta de 20 ítems y que está estructurado con tres categorías de respuesta siempre, a veces y nunca y distribuidas en las dos dimensiones: hablar y escuchar.

El proceso de validación se realizó mediante el método de juicio de expertos; según, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) manifiestan que “esto está relacionado con el grado de intención en que un instrumento mide efectivamente la variable de interés, según los expertos en la materia” (p. 235). Por lo mencionado la lista de cotejo fue validado mediante el tipo de validez de expertos, por docentes del nivel inicial cuyos resultados se detallan en la tabla 2.

Tabla 2*Validez de expertos*

N°	Experto	Grado académico	Resultado
1	Pinedo Ramos Elia	Licenciada en inicial	Aplicable
2	Terán Rojas Flor Editra	Licenciada en inicial	Aplicable
3	Pantoja Herrera Eneida	Licenciada en inicial	Aplicable

Nota. Elaborado de la ficha de validez de expertos que se presenta en el anexo.

La confiabilidad de la lista de cotejo se realizó mediante la prueba estadística de fiabilidad de Alfa de Cronbach. Al respecto, Fuentes-Doria, Toscano-Hernández, Malvaceda-Espinoza, y Díaz (2020) afirman que “esta prueba permite saber si un instrumento con valoración Likert es confiable o no, es la capacidad que tiene el instrumento de aportar siempre los mismos resultados cada vez que se aplica a la misma unidad de observación” (p. 66). Para lo cual, se realizó una prueba piloto con 10 estudiantes de educación inicial, que según la tabla 3, muestran coeficientes indicando que existe una confiabilidad muy buena en el instrumento, comprobándose así que la lista de cotejo es confiable.

Tabla 3*Estadística de fiabilidad del Alfa de Cronbach*

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° de ítems
Lista de cotejo	0,914	20

Nota. Elaborado en base a los resultados de la prueba piloto.

Procesamiento y análisis de la información: Los datos se procesaron utilizando el paquete estadístico SPSS versión 27.0 para garantizar una correcta gestión y evaluación de los datos. Para ello se aplicaron técnicas estadísticas de análisis descriptivo y lógico, conocido como estadística inferencial. Para definir el análisis descriptivo, Quesada, Apolo, y Delgado (2018) mencionan que “es el proceso en el que se organiza y categoriza los datos cuantitativos recolectados durante el período de medición, revelando numéricamente las características,

asociaciones y tendencias de los sujetos de estudio” (p. 30). En este sentido, en este estudio se utilizaron tablas de frecuencias con los valores numéricos correspondientes.

De manera similar, se analizaron los hallazgos teniendo en cuenta la naturaleza y tipo de variables. Según Ñaupas, Valdivia, Palacios, y Romero (2018) el análisis inferencial es una parte de la estadística general que intenta utilizar modelos matemáticos estadísticos para inferir y generalizar los rasgos observados en una muestra a toda la población. Parámetros basados en distribuciones. Siendo que los datos no tienen una distribución normal, se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, para probar la hipótesis en el estudio.

RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos en la recopilación de información, mediante tablas estadísticas y figuras que permitieron interpretar y analizar aquellos datos representativos que responden a los objetivos planteados y la hipótesis de la investigación.

Tabla 4

Nivel de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, en el pre test.

Nivel	Intervalo	Pre test	
		Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[20-33]	2	13,33%
Medio	[34-46]	11	73,33%
Alto	[47-60]	2	13,33%
Total		15	100%

Nota. Datos obtenidos del procesamiento de datos del pre test

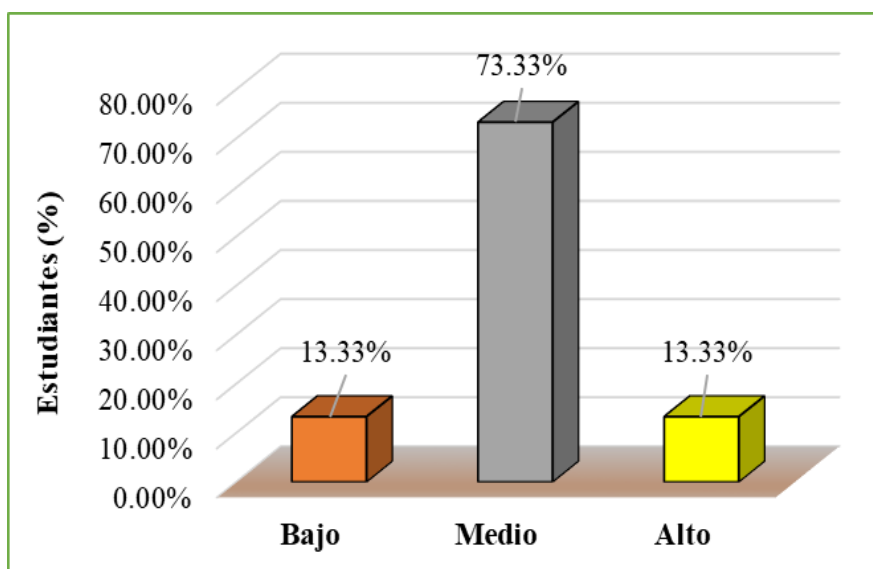


Figura 1. Nivel de habilidades comunicativas orales, en el pre test

De la tabla 4 y figura 1; en el pre test se aprecia que el 13,33% de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de Institución Educativa N°101-Huaychao; manifiestan habilidades comunicativas de nivel bajo; un 73,33% es decir la mayoría, expresan habilidades comunicativas de nivel medio y el otro 13,33% de los estudiantes se ubican en el nivel alto.

Tabla 5

Nivel de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, en el post test.

Nivel	Intervalo	Post test	
		Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[20-33]	0	0,00%
Medio	[34-46]	4	26,67%
Alto	[47-60]	11	73,33%
Total		15	100%

Nota. Datos obtenidos del procesamiento de datos del post test

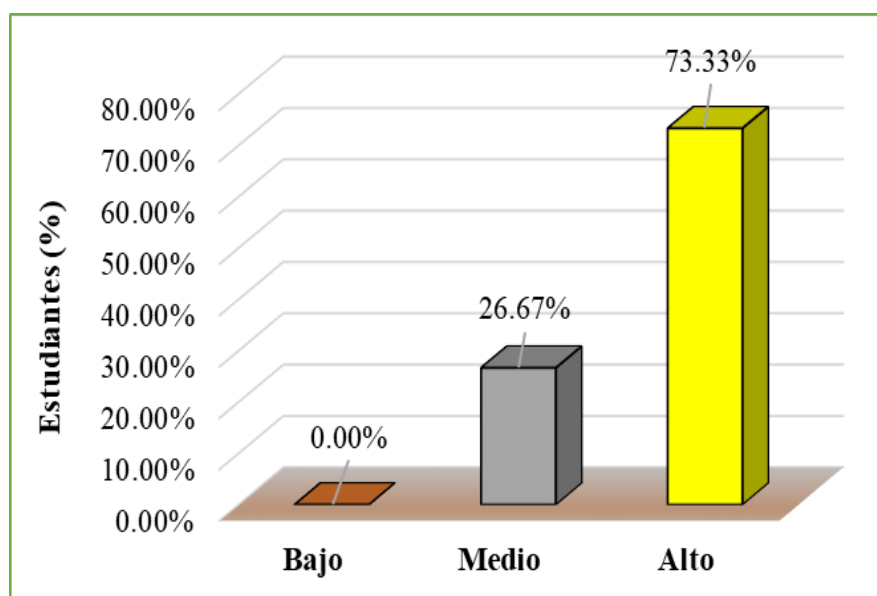


Figura 2. Nivel de habilidades comunicativas orales, en el post test

De la tabla 5 y figura 2; en el post test se aprecia que el 26,67% de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de Institución Educativa N°101-Huaychao; manifiestan habilidades comunicativas de nivel medio; un 73,33% es decir la mayoría, expresan habilidades comunicativas de nivel alto y ningún estudiante se ubican en el nivel bajo.

Tabla 6

Comparación del pre test y post test de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao.

Nivel	Intervalo	Pre test		Post test		Diferencia
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Bajo	[20-33]	2	13,33%	0	0,00%	-13,33%
Medio	[34-46]	11	73,33%	4	26,67%	-46,67%
Alto	[47-60]	2	13,33%	11	73,33%	60,00%
Total		15	100%	15	100%	

Nota. Datos obtenidos del procesamiento de datos del pre test y post test

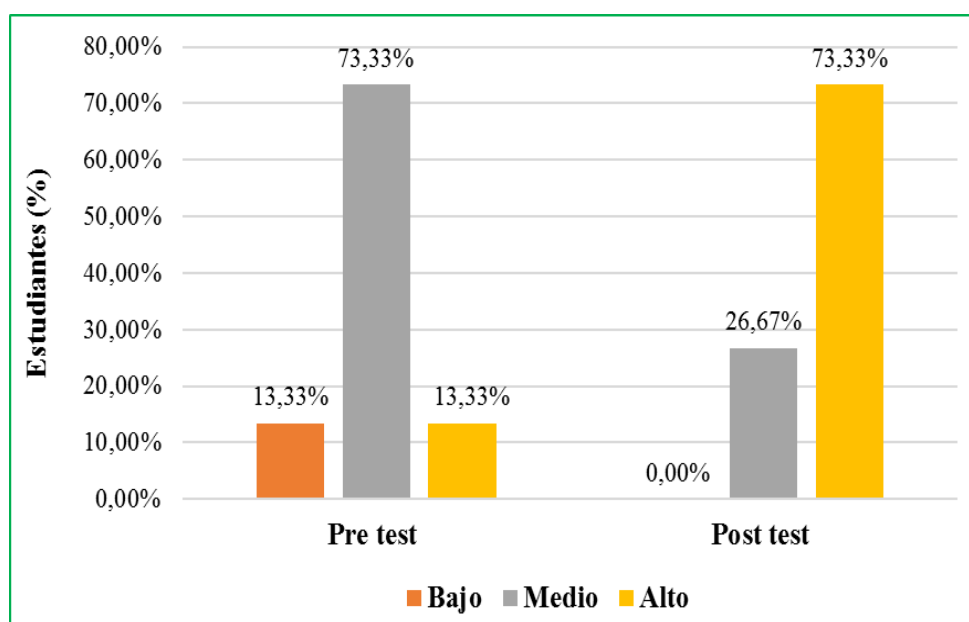


Figura 3. Las habilidades comunicativas orales en el pre test y post test

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 6 y figura 3, respecto a la comparación de los niveles de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao; de las diferencias de los promedios entre el pre test y post test, en el caso del nivel bajo se observa una reducción de 13,33 %; en el nivel medio una reducción de 46,67%; y en el nivel alto un incremento del 60 % en comparación con el pre test. Con ello se evidencia la eficacia de los juegos libres en los sectores en la mejora de las habilidades comunicativas orales.

Para realizar la prueba de hipótesis, en primer lugar, se realizó; la prueba de normalidad. La evaluación del supuesto de normalidad para los datos en estudio se realizó mediante la prueba de Shapiro Wilk, debido a que el tamaño de muestra es menor a 30; además fue una muestra no aleatoria, asimismo la escala de medición fue ordinal. Donde se planteó las siguientes hipótesis:

Ha: Los datos no presentan una distribución normal

Ho: Los datos presentan una distribución normal

Tabla 7

Prueba de Shapiro-Wilk- normalidad

Variables	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Habilidad comunicativa oral-Pre test	0,853	15	0,019
Habilidad comunicativa oral-Post test	0,960	15	0,696

Nota. Datos procesados en el SPSS

Según la tabla 7; los valores de significancia para la variable habilidad comunicativa oral en el pre test (0,019) es menor a 0,05, motivo por el cual se asume que los datos no tienen una distribución normal, y en el posttest test el valor (0,696) es mayor a 0,05, motivo por el cual se asume que los datos tienen una distribución normal; considerando que los datos en el pre test no tienen una distribución normal,

se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la alterna H_a . por lo tanto, siendo lo más adecuado emplear una prueba no paramétrica para contrastar la hipótesis.

Contrastación de hipótesis: Considerando que los datos no siguen una distribución normal se optó por la prueba no paramétrica de Rangos de Wilcoxon, para la contratación de la hipótesis con un nivel de significancia de 0,05.

Hi: La aplicación del juego libre en los sectores mejora significativamente las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021

Ho: La aplicación del juego libre en los sectores no mejora significativamente las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021

Tabla 8

Prueba de hipótesis con Rangos de Wilcoxon

Post Test - Pre test	
Z	-3,414
Sig. asintótica (bilateral)	0,001

Nota. Datos procesados en el SPSS

En la tabla 8, se muestra la prueba de hipótesis para comprobar si la aplicación del juego libre en los sectores mejora significativamente las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao. En la comparación de los promedios del pre test y post test, mediante la prueba de Wilcoxon se observa que el nivel de significancia es inferior a 0,05 ($p=0,001<0,05$), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula (H_0). Esto significa que la aplicación del juego libre en los sectores generó evidencia para decir que mejoró significativamente las habilidades comunicativas orales en niños y niñas, con niveles de confianza del 95%.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Para expresar sus experiencias, aprender sobre sí mismos y convertirse en las personas que quieren ser sin dejar de ser fieles a lo que son, los niños necesitan participar en juegos simbólicos; en la presente indagación; para el objetivo principal de la investigación que fue determinar si la aplicación del juego libre en los sectores mejora las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021; mediante el resultado obtenido, se muestra que el pre test el mayor porcentaje de alumnos (73,33%) del nivel inicial tienen un nivel medio respecto a las habilidades comunicativas orales y en post test el mayor porcentaje de alumnos (73,33%) se ubican en un nivel alto. Asimismo, del procesamiento estadístico a través de la prueba no paramétrica de Rangos de Wilcoxon, el cual mostró 0,001 como valor de significancia; lo que resulta inferior al 5% del error asumido, con el cual se logró determinar que la aplicación del juego libre en los sectores generó evidencia para decir que mejoró significativamente las habilidades comunicativas orales en niños y niñas, con niveles de confianza del 95%.

Se coinciden con lo hallado por Chanhualia (2022) quien en su indagación con el propósito de establecer la influencia del juego libre de sectores en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años; mostró que en el pre test el 50.0% de los niños están en el nivel inicio, mientras que en el post test un 71.4% muestran un nivel de logro; concluyendo que la intervención mediante juego libre de sectores influyó en la mejora de las habilidades comunicativas orales. También se coinciden con Arones (2019) quien en su investigación con el propósito de establecer la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas de educación inicial; concluyó que el empleo del juego libre en los sectores influye de manera positiva en la mejora de las habilidades comunicativas, asimismo con Escudero (2022) quien en su tesis concluyó que las variables juego libre en sectores y las habilidades comunicativas se relacionan de una forma significativa en los niños y niñas del nivel inicial.

El sustento teórico se basa en Cassany et al. (2008) quienes sostienen que todo usuario de la lengua debe tener cuatro habilidades y poder comunicarse

efectivamente con ellas. Por lo tanto, se debe reconocer que las instituciones educativas ayudan a enriquecer el enfoque comunicativo utilizando diferentes elementos, ideas y conceptos. Esto es sustentado por García (2006) quien sostiene que la competencia comunicativa se caracteriza por la capacidad de utilizar el lenguaje para negociar, intercambiar significados e interpretar significados a través de patrones de comportamiento, tienen además su respaldo en la teoría de Ortega (1992) que expresa que los juegos infantiles crean oportunidades para que los niños interactúen con los demás. Esto pasa por adaptarse a las reglas del juego y afrontar las consecuencias de dichas reglas. Jugar un juego también ayuda a los niños a aprender cómo comunicarse y hacer conexiones.

De los resultados de la indagación, se entiende que jugar cuando eres niño no es solo por diversión; es una herramienta de aprendizaje. Los niños usan el juego para construir su sentido de sí mismos e identidad. En la infancia, el desarrollo de un niño depende en gran medida del juego. Como uno de los pilares de las habilidades sociales de los niños, jugar con otros les proporciona un apoyo para la creatividad, el esfuerzo y la constancia. Al mismo tiempo, el juego libre es una parte esencial del desarrollo que no se reemplaza con lecciones en clase u otras prácticas educativas. Como lo expresa el Minedu (2016), que el juego libre es una herramienta invaluable para el desarrollo de los estudiantes. Esto también les ayuda a aprender cosas nuevas

Pero, lamentablemente, la expresión oral es una de las competencias que menos se trabaja actualmente en el ámbito educativo. Debido a que muchas instituciones no fomentan la expresión oral, también desarrollan estrategias poco efectivas, lo que conduce a resultados que limitan las habilidades de expresión oral de los estudiantes y demuestran una brecha en el logro de esta competencia. Como consecuencia, los alumnos carecen de motivación para hablar oralmente delante de sus compañeros y del público en general.

CONCLUSIONES

Para el objetivo general se logró determinar la influencia del juego libre en los sectores en la mejora las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021; siendo confirmado mediante la comparación de los promedios del pre test y post test, mediante la prueba de Wilcoxon se observa que el nivel de significancia es inferior a 0,05 ($p=0,001<0,05$), motivo por lo cual se acepta la hipótesis de investigación.

- Para el primer objetivo específico; se determinó que antes de la aplicación del juego libre en los sectores, el 13,33% de los estudiantes de 5 años; manifiestan habilidades comunicativas de nivel bajo; un 73,33%, de nivel medio y el otro 13,33% de los estudiantes en el nivel alto.
- Para el segundo objetivo específico; se determinó que después de la aplicación del juego libre en los sectores, el 26,67% de los estudiantes de 5 años; manifiestan habilidades comunicativas de nivel medio; un 73,33% de nivel alto y ningún estudiante se ubican en el nivel bajo.
- Para el tercer objetivo específico; de las diferencias de los promedios entre el pre test y post test, en el caso del nivel bajo se observa una reducción de 13,33 %; en el nivel medio una reducción de 46,67%; y en el nivel alto un incremento del 60 % en comparación con el pre test. Con ello se evidencia la eficacia de los juegos libres en los sectores en la mejora de las habilidades comunicativas orales.

RECOMENDACIONES

- A los directivos de la Institución Educativa N°101 de Huaychao se sugiere la gestión de convenios con instituciones capacitadoras en materia de uso juego libre en los sectores y métodos para el desarrollo de las habilidades comunicativas orales, orientando el manejo de las mismas, en especial aquellas con similares actividades de las empleadas en la presente investigación.
- A los docentes de la Institución Educativa “N°101 de Huaychao, en especial a los responsables del nivel inicial se sugiere incorporar en sus procesos de gestión curricular el uso de juego libre en los sectores para favorecer los logros y estándares establecidos en las competencias de las áreas de este nivel y un mejor aprendizaje de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. S. (2019). *Juego libre en los sectores y habilidades comunicativas orales en niños de 4 años de una institución educativa del distrito de Villa El Salvador*. 2019. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41211>
- Arias, J. L. (2020). *Métodos de investigación online: Herramientas digitales para recolectar datos*. Arequipa, Perú: Arias Gonzáles, José Luis. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2237>
- Arones, S. (2019). *Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas de educación inicial de cinco años de la I.E.P N 39009/mx-p el Maestro del Distrito de San Juan Bautista de la Provincia de Huamanga, Región Ayacucho-2018* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/11573>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3.^a ed.). Patria.
- Cassany, D. Luna, M. y Sanz, G. (2008). *Enseñar Lengua*. Madrid: 7.^a edición
- Chanhualla, E. (2022). *Juego libre de sectores en habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 430-03 San Jacinto, Ayacucho 2019* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27789>
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Escudero, E. R. (2022). *Juego libre en sectores y habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019* (Tesis de Licenciatura). Universidad San Pedro, Chimbote, Perú. Recuperado de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17159>

- Fonseca, M. del S., Correa, A., Pineda, M. I., y Lemus, F. J. (2011). *Comunicación oral y escrita*. Pearson Educación. Recuperado de <http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/1393>
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Cuba: Pueblo y Educación.
- Fuentes-Doria, D. D., Toscano-Hernández, A. E., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz Ballesteros, J. L., y Díaz Pertuz, L. (2020). *Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. Medellín, Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana. doi: <http://doi.org/10.18566/978-958-764-879-9>
- Gairín, J. (1996). *La organización escolar: contexto y texto de actuación*. Madrid: La Muralla.
- García, D. (2006). *Didáctica del Idioma español*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Hernández, A., Ramos, M., Placencia, B., Indacochea, B., Quimis, A. y Moreno L. (2018). *Metodología de la investigación científica*. 3Ciencias. <http://dx.doi.org/10.17993/CcyL1.2018.15>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education
- Inga, M. y Inga, M. (2008). *Desarrollo de las habilidades comunicativas*. Lima: UNMSM. Lima Perú.
- López, G. (2017). *Programa “Jugar para Aprender” para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel, 2016* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/6038>
- López, M. (2008). *¿Sabes enseñar a definir, descubrir, argumentar?* La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Luzardo, M., y Jiménez, M. A. (2018). *Manual de inferencia estadística*. Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado de <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4111>
- Ministerio de Educación del Perú (2009). *Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Primera edición. Lima: Dirección de Educación Inicial
- Ministerio de Educación del Perú (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete. Perú
- Ministerio de Educación del Perú (2015). *Cartilla del uso de las unidades y proyectos de aprendizajes*. Lima.
- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Entorno Educativo de Calidad en Educación Inicial: Guía para docentes del Ciclo II*. Lima: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Ediciones Aljibe
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5.^a ed.). Ediciones de la U.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla.: Alfar.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. España: Labor, S.A
- Quesada, C., Apolo, N. y Delgado, K. (2018). Investigación científica. En Alan, D. y Cortez, L. (Eds). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. (pp. 13-37). Editorial UTMACH.
- Rocher, G. (1990). *Introducción a la Sociología general*. Barcelona: Herder.

- Sánchez, E. (2016). *Fortalecimiento de habilidades comunicativas a través de las artes plásticas, con niños y niñas de cuarto de primaria de la institución educativa Distrital Saludcoop Sur. J. T* (Tesis de maestría). Universidad Libre Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/9600>
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Argentina: Noveduc Libros.
- Talledo, M. V. (2019). *Juegos libres en sectores y las habilidades comunicativas en niños de 5 años Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús Tumbes 2018* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Piura, Perú. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63182>
- Velásquez, J. (2018). *Programa de juegos infantiles para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Estatal Nuevo Chimbote—Ancash* (Tesis de maestría). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú. Recuperado de <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/4052>
- Volodarski, G. (2006). *Nivel Inicial Juego- trabajo en red*. Buenos Aires: Editorial Stella.

ANEXOS

Anexo 01. Instrumento

Lista de cotejo: (Pre-Post test)

I. Datos Informativos:

1.1	I.E.I.	:	Nº 101-Huaychao
1.2	Profesora	:	Alida Herrera Tirapo
1.3	Edad	:	5 AÑOS

II. Instrucciones:

La presente lista de cotejo tiene como finalidad determinar el accionar de indicadores de dos dimensiones y evaluar a través de ellas como el estudiante está participando en las habilidades comunicativas

Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)

Nº	Ítems	VALORACIÓN		
		3	2	1
	Dimensión 1: Hablar			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas			
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo			
3	Hace preguntas sobre lo que le interesa saber			
4	Hace preguntas relacionadas a lo que escucha			
5	Acompaña su hablar con gestos espontáneos y naturales			
6	Expresa sus ideas de manera continua y espontánea			
7	Se expresa de manera coherente y precisa			
8	Expresa sus ideas con claridad			
9	Se expresa vocalizando bien las palabras			
10	Participa en conversaciones con buena entonación de su voz			
	Dimensión 2: Escuchar			
11	Presta atención y omite cualquier actividad cuando alguien le habla.			
12	Sigue las consignas que indican los demás			
13	Escucha con atención las opiniones de los demás, sin interrumpir			
14	Escucha y señala algunos objetos con los que está jugando			
15	Escucha a sus compañeros y aporta ideas sobre el tema			
16	Escucha con atención cuando alguien le está hablando.			
17	Crea algunas expresiones nuevas sobre lo que escuchó a sus compañeros			
18	Escucha con atención siguiendo las indicaciones del juego.			
19	Escucha y responde a preguntas que le formula el adulto			
20	Cede el turno de la palabra cuando alguien quiere hablar y luego sigue expresándose.			

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO: (METODO DE JUICIO DE “EXPERTOS”)

Título de la investigación: Juego libre en los sectores en habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101, Huaychao					
Instrumento e Indicador: Lista de cotejo para medir el nivel de habilidades comunicativas orales					
Universidad: San Pedro		Facultad: Educación y Humanidades		Carrera: Educación Inicial	
Experto: Pinedo Ramos Elia				DNI N° 10595108	
Grado académico: Doctor () Magíster () Licenciado (x)				Especialidad: Educación Inicial	
Experiencia Docente: 15 años					
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
CLARIDAD	Utiliza lenguaje apropiado			X	
OBJETIVIDAD	Expresa conducta observable			X	
ACTUALIDAD	Acorde al avance de la ciencia y tecnología			X	
ORGANIZACIÓN	Persigue una organización lógica			X	
SUFICIENCIA	La cantidad de ítems presenta calidad y es suficiente			X	
CONSISTENCIA	Sustenta aspectos teóricos, científicos acordes a la tecnología educativa			X	
COHERENCIA	Variables, dimensiones e indicadores están relacionados			X	
METODOLOGÍA	Persigue los objetivos a lograr en la investigación			X	
PERTINENCIA	Es adecuado al tipo de investigación			X	

Considerar las siguientes observaciones: Ninguna

Fecha de evaluación: 10/08/2020

Prof. 
FIRMA DEL “EXPERTO”

DNI N° 10595108


Título de la investigación: Juego libre en los sectores en habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101, Huaychao					
Instrumento e Indicador: Lista de cotejo para medir el nivel de habilidades comunicativas orales					
Universidad: San Pedro		Facultad: Educación y Humanidades		Carrera: Educación Inicial	
Experto: Terán Rojas Flor Edita				DNI N° 17886884	
Grado académico: Doctor () Magíster () Licenciado (x)				Especialidad: Educación Inicial	
Experiencia Docente: 25 años					
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
CLARIDAD	Utiliza lenguaje apropiado			X	
OBJETIVIDAD	Expresa conducta observable			X	
ACTUALIDAD	Acorde al avance de la ciencia y tecnología			X	
ORGANIZACIÓN	Persigue una organización lógica			X	
SUFICIENCIA	La cantidad de ítems presenta calidad y es suficiente			X	
CONSISTENCIA	Sustenta aspectos teóricos, científicos acordes a la tecnología educativa			X	
COHERENCIA	Variables, dimensiones e indicadores están relacionados			X	
METODOLOGÍA	Persigue los objetivos a lograr en la investigación			X	
PERTINENCIA	Es adecuado al tipo de investigación			X	

Considerar las siguientes observaciones: Ninguna

Fecha de evaluación: 10/08/2020

Prof. 
FIRMA DEL "EXPERTO"
DNI N° 17886884

Título de la investigación: Juego libre en los sectores en habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101, Huaychao					
Instrumento e Indicador: Lista de cotejo para medir el nivel de habilidades comunicativas orales					
Universidad: San Pedro		Facultad: Educación y Humanidades		Carrera: Educación Inicial	
Experto: Pantoja Herrera Eneida				DNI N° 45458954	
Grado académico: Doctor () Magíster () Licenciado (x)				Especialidad: Educación Inicial	
Experiencia Docente: 10 años					
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
CLARIDAD	Utiliza lenguaje apropiado			X	
OBJETIVIDAD	Expresa conducta observable			X	
ACTUALIDAD	Acorde al avance de la ciencia y tecnología			X	
ORGANIZACIÓN	Persigue una organización lógica			X	
SUFICIENCIA	La cantidad de ítems presenta calidad y es suficiente			X	
CONSISTENCIA	Sustenta aspectos teóricos, científicos acordes a la tecnología educativa			X	
COHERENCIA	Variables, dimensiones e indicadores están relacionados			X	
METODOLOGÍA	Persigue los objetivos a lograr en la investigación			X	
PERTINENCIA	Es adecuado al tipo de investigación			X	

Considerar las siguientes observaciones: Ninguna

Fecha de evaluación: 10/08/2020

Prof. 
FIRMA DEL "EXPERTO"
DNI N° 45458954

Prueba piloto para confiabilidad – Alfa De Cronbach

I. Datos informativos

1. Muestra Piloto : 10
2. Número de ítems : 20
3. Número de unidades muestrales : 10

DATOS RECOLECTADOS DE LA PRUEBA PILOTO

N°	ITEMS																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2
2	2	3	1	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
3	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	3	2	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3	2	1	2	3	1	2	3
9	3	1	2	2	2	3	1	2	3	1	2	1	2	1	2	3	1	2	3	2
10	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2

II. Resumen del procesamiento de los casos

Resumen de procesamiento de casos

		Nº	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

III. Estadísticos de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,914	20

IV. Interpretación

La prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach para lista de cotejo para medir las habilidades comunicativas orales, muestra un coeficiente de **0.914** indicando que existe una **confiabilidad elevada** en el instrumento, según la escala de valoración del Alfa de Cronbach.

Escala de Valoración del Alfa de Cronbach

Valor Alfa de Cronbach	Apreciación
[0.95 a + >	Muy elevada o Excelente
[0.90 - 0.95>	Elevada
[0.85 - 0.90>	Muy buena
[0.80 - 0.85>	Buena
[0.75 - 0.80>	Muy Respetable
[0.70 - 0.75>	Respetable
[0.65 - 0.70>	Mínimamente Aceptable
[0.40 - 0.65>	Moderada
[0.00 - 0.40>	Inaceptable

Fuente: De Vellis (1991)

Anexo 02. Matriz de consistencia lógica

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES
¿En qué medida la aplicación del juego libre en los sectores mejorará las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021?	Objetivo general: Determinar si la aplicación del juego libre en los sectores mejora las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021. Objetivos específicos: Identificar el nivel de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021; antes de la aplicación del juego libre en los sectores. Identificar el nivel de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021; después de la aplicación del juego libre en los sectores. Comparar el nivel de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021; antes y después de la aplicación del juego libre en los sectores.	La aplicación del juego libre en los sectores mejora significativamente las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021.	Variable Ind. Juego libre en los sectores	Planificación
				Organización
				Ejecución
				Orden
				Socialización
				Representación
			Variable Dep. Habilidades comunicativas orales	Hablar
				Escuchar

Anexo 03. Matriz de consistencia metodológica

TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	TÉCNICAS Y PROCESAMIENTO
Tipo de Investigación: La presente investigación será de tipo aplicada; porque los juegos libres en los sectores se proponen como solución al problema de la deficiente habilidades comunicativas orales en niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N°101-Huaychao, Huacrachuco.	La población: La población muestral estará constituida por 15 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 101 Huaychao, Huacrachuco, 2021.	Técnicas: La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación permanente que se realiza a los sujetos investigados:	Se aplicaron los siguientes análisis: Primero se realizó el proceso por SPSS, versión 27. Para la confiabilidad se utilizó el proceso estadístico de Alfa de Cronbach sobre los datos recolectados para las variables.
Diseño de Investigación: Pre-experimental GE: O₁ X O₂ Donde GE = Grupo experimental O₁ = Pre test X = Intervención pedagógica (aplicación de juego libre en los sectores) O₂ = Post test	Muestra: Debido a que es posible acceder a cada uno de los alumnos que participarán de manera voluntaria es conveniente que en la presente investigación se aplique un censo, es decir se trabajara con toda la población, siendo una muestra intencional no probabilístico.	Instrumentos: Lista de cotejo	Según sus resultados, luego se aplicó la Prueba de Wilcoxon con el propósito de comprobar la hipótesis

Anexo 04. Programa de intervención implementado

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

PROPUESTA PEDAGOGICA

**Mejorando habilidades comunicativas orales mediante el
Juego libre en los sectores en la Institución Educativa
N°101, Huaychao**



Autora

Herrera Tirapo, Aída

Chimbote – Perú

2021

I.- DENOMINACION:

“Mejorando habilidades comunicativas orales mediante el Juego libre en los sectores en la Institución Educativa N°101, Huaychao”

II.- FUNDAMENTACIÓN:

Si tomamos en cuenta el avance que ha tenido las investigaciones acerca de la importancia del desarrollo de las habilidades comunicativas orales y de los beneficios que brindan la aplicación del Juego libre en los sectores como estrategia didáctica en los niños y niñas, podemos decir que el adquirir estas estrategias las personas podrán comprender y desenvolverse en el mundo en el que viven de una manera mejor.

El juego es la pregunta que por muchos años se han planteado psicólogos, pedagogos, educadores y también padres de familia al observar cómo juegan sus hijos. Ante esta interrogante existen diversas concepciones del juego, a continuación, se expone algunos de ellas.

Es muy importante respetar el desarrollo de cada niño evitando siempre las comparaciones con los demás. Cada niño tiene un ritmo diferente de aprendizaje y el objetivo del Juego libre en los sectores es no forzar su desarrollo, sino motivarle y acompañarle para fortalecer sus habilidades comunicativas orales.

Finalmente, se considera que el juego es una actividad libre que siempre acompañará al hombre y especialmente al niño en su relación y en su conocimiento con el mundo que le rodea, siendo además un elemento importante para su aprendizaje, socialización y comunicación.

III.- EXPERIENCIAS PLACENTERAS

- La única manera de generar experiencias placenteras en las niñas y los niños, es posibilitando que puedan accionar y relacionarse con el mundo externo, manipulándolo y reconociéndolo. Está demostrado que el ambiente agradable, la presencia de adultos comprensivos, amorosos, tolerantes y felices, ayudan a la consolidación del aprendizaje.

IV.- OBJETIVO

- Esta propuesta pedagógica ha sido elaborada con el fin de brindarte orientaciones en el Juego libre en los sectores y, a su vez, promover en las niñas y los niños aprendizajes integrales y un mejor desarrollo.

V.- DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. Los parámetros de observación Habilidades comunicativas orales

Hablar: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica

Escuchar: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

5.2. Constitución de equipos de trabajo

En razón a los resultados del pre test se tuvo que constituir equipos de trabajo y se determinó en tres grupos: Logrado, proceso e inicio y en cada uno de los grupos se tuvo que relativamente adecuar a fin de que no vayan a separar algún grupo complejo o muy fácil de tal suerte que comprendan los juegos programados.

5.3. Planificación de las sesiones de aprendizaje

El proceso desarrollo de las habilidades comunicativas se desarrolla por parámetros observables en niños y niñas de 5 años nos dio la posibilidad de concretar en sesiones de aprendizaje que planificamos adoptando una estructura básica.

5.4. Ejecución de las sesiones de aprendizaje

En un primer momento se tuvo en cuenta la preparación concienzuda y técnica de la investigadora para poder monitorear con certeza cada una de las sesiones de aprendizaje se tuvo en cuentas todas las previsiones para poder dirigir las mencionadas sesiones.

El acompañamiento y el monitoreo de las sesiones de aprendizaje serán constante en todos los grupos que se habían constituido, para poder lograr los propósitos deseados y considero que es importante para fortalecer el problema en el desarrollo del juego libre en los sectores mejora las habilidades comunicativas orales.

5.5. Evaluación de las sesiones de aprendizaje

La evaluación fue concebida como proceso de toda la experiencia para ir determinando y asegurando el proceso de toda la investigación. Es decir, se evalúa todos los procedimientos que se tuvo en cuenta en el diseño de la propuesta.

VI.- Concreción de la Propuesta:

La opción más adecuada para concretar la propuesta fue precisamente las sesiones de aprendizaje como lo hemos señalado anteriormente y para una mejor visión y comprensión de las mismas. Las cuáles presentamos a continuación.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2. I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3. PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4. PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5. SECCION	: UNICA
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. N.º DE NIÑOS	: 15
1.8. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector hogar

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	• Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno escolar.	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación: - Propósito: “Hoy aprenderemos a expresarnos con seguridad nuestras ideas de manera continua”. - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en los sectores. - Cada estudiante piensa qué va a jugar en el sector y lo que les gustaría realizar con sus compañeros.	- Plumón

Desarrollo	Organización: - Los estudiantes se distribuyen en el sector - Planifican lo que van hacer en el sector hogar y se organizan para cumplir los roles al momento de jugar. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante el juego. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empezarán a interactuar, de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que hacen y harán poniéndose de acuerdo en lo que podría realizar durante el juego. - Juegan cumpliendo los roles y compartiendo los materiales. - Se les indica a los estudiantes que el juego ya va acabar y que sólo falta 10' para que termine el juego.	- Objetos y materiales del sector hogar.
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los juguetes en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó y lo que menos de agradó durante el juego. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: - Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a representar en una hoja bond lo que hicieron en el sector.	- Plumón - Hoja bond - Lápiz

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2. I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3. PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4. PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5. SECCION	: UNICA
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. N.º DE NIÑOS	: 15
1.8. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector de construcción

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
. C.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer al momento del juego libre en el sector.	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación: - Propósito: “Hoy aprenderemos a expresar nuestras ideas con claridad durante el juego libre”. - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en el sector. - Cada estudiante piensa qué va a jugar en el sector y lo que les gustaría realizar con sus compañeros.	Plumón
Desarrollo	Organización: - Los estudiantes se distribuyen en el sector - Planifican lo que van hacer en el sector de construcción y se organizan para interactuar al momento de jugar. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante el juego. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empezarán a interactuar, de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que hacen y harán poniéndose de acuerdo en lo que podría realizar durante el juego. - Juegan cumpliendo los acuerdos y compartiendo los materiales. - Se les indica a los estudiantes que el juego ya va acabar y que sólo falta 10' para que termine el juego.	Materiales de construcción: Maderitas, conos, piezas de encajar, piedritas, etc.
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los juguetes en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó, lo que menos le agradó durante el juego, a qué jugaron, Con quiénes lo hicieron y qué paso durante el juego. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: - Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a modelar con plastilina lo que hicieron en el sector. Luego de la representación, responden a las interrogantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad?	Plumón Plastilina

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2. I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3. PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4. PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5. SECCION	: UNICA
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. N.º DE NIÑOS	: 15
1.8. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector de dramatización

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C.	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de la dramatización.	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación: - Propósito: “Hoy día vamos a actuar en el sector de dramatización y luego narraremos nuestras representaciones hecho con la plastilina”. - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en el sector. - Cada estudiante piensa qué personaje será al momento de actuar en el sector y lo que le gustaría realizar con sus compañeros.	Plumón
Desarrollo	Organización: - Los estudiantes se distribuyen en el sector	Telas Disfraces

	- Planifican lo que van hacer en el sector de dramatización y se organizan para interactuar al momento de jugar. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante el juego. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empezarán a negociar, resolver conflictos e interactuar de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que hacen y harán, poniéndose de acuerdo en lo que podría realizar al momento de actuar. - Juegan cumpliendo los acuerdos y compartiendo las máscaras, títeres y vestuarios. - Representan diferentes roles y personajes.	Accesorios para representar roles: Sombrero, pañuelos, máscaras, títeres, etc. Teatrín
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los juguetes en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó al momento de actuar, lo que menos de agradó, qué actuaron, Con quiénes lo hicieron y qué paso durante la dramatización. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: - Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a modelar con plastilina lo que dramatizaron en el sector. - Luego de la representación, responden a las interrogantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad?	☐ Plumón ☐ Plastilina

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2. I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3. PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4. PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5. SECCION	: UNICA
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. N.º DE NIÑOS	: 15
1.8. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector de la tienda.

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	• Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Utiliza palabras de uso frecuente y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer al momento de jugar en el sector de la tienda.	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación:	Plumón

	- Propósito: “Hoy vamos a jugar con nuestra voz al momento de vender o comprar”. - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en el sector. - Cada estudiante piensa qué va a jugar en el sector y lo que les gustaría realizar con sus compañeros.	
Desarrollo	Organización: - Los estudiantes se distribuyen en el sector - Planifican lo que van hacer en el sector de la tienda y se organizan para interactuar al momento de jugar. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante el juego. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empezarán a interactuar, de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que hacen y harán poniéndose de acuerdo, en lo que podría realizar durante el juego en la tienda. - Juegan cumpliendo los acuerdos y compartiendo los materiales. - Se les indica a los estudiantes que el juego ya va acabar y que sólo falta 10´ para que termine.	Canastas o cajas de diversos tamaños 1 balanza Monedas y billetes Productos Frutas y verduras de material reciclable
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los juguetes en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó del juego en la tienda, lo que menos le agradó durante el juego, a qué jugaron, Con quiénes lo hicieron y qué paso durante el juego. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: - Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a representar mediante un dibujo lo que hicieron en el sector. - Luego de la representación, responden a las interrogantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?	Plumón Papel bond Lápiz

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2. I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3. PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4. PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5. SECCION	: UNICA
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. N.º DE NIÑOS	: 15
1.8. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector del restaurante..

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	•Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. •Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno escolar al jugar en el sector del restaurante.	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación: - Propósito: “Hoy vamos a expresar de manera adecuada nuestras ideas al jugar en el sector del restaurante” - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en el sector. - Cada estudiante piensa qué va a jugar en el sector y lo que les gustaría realizar con sus compañeros.	Plumón
Desarrollo	Organización: - Los estudiantes se distribuyen en el sector - Planifican lo que van hacer en el sector del restaurante, se distribuyen los roles, personajes y se organizan para interactuar al momento de jugar. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante el juego. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empezarán a negociar, resolver conflictos e interactuar, de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que hacen y harán poniéndose de acuerdo en lo que podría realizar durante el juego en el restaurante. - Juegan cumpliendo los acuerdos y compartiendo los materiales. - Se les indica a los estudiantes que el juego ya va acabar y que sólo falta 10' para que termine.	Frutas y verduras de juguetes Semillas no comestibles Recipientes de diferentes formas Telas de diferentes tamaños y colores Hoja bond Plumón Monedas y billetes, etc.
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los juguetes en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó del juego en el restaurante, lo que menos le agradó durante el juego, a qué jugaron, con quiénes lo hicieron y qué paso durante el juego. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: - Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a dibujar en una hoja bond lo que hicieron en el sector. - Luego de la representación, responden a las interrogantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?	Plumón Hoja bond Lápiz Colores

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2. I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3. PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4. PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5. SECCION	: UNICA
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. N.º DE NIÑOS	: 15
1.8. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector de música.

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C.	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (la música) al ejecutar los instrumentos musicales y cantar las canciones de su agrado.	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación: - Propósito: “Hoy vamos a cantar ajustando el volumen de nuestra voz acompañado de los instrumentos musicales”. - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en el sector. - Cada estudiante piensa qué va a jugar en el sector y lo que les gustaría realizar con sus compañeros.	Plumón
Desarrollo	Organización: - Los estudiantes se distribuyen en el sector	Tambor Panderetas

	- Planifican lo que van hacer en el sector de música y se organizan para interactuar al momento de simular los roles de los grandes músicos y cantantes. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante el juego. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empiezan a interactuar, de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que hacen y harán poniéndose de acuerdo en lo que podría realizar durante la ejecución de los instrumentos musicales. - Juegan cumpliendo los acuerdos y compartiendo los instrumentos musicales. - Se les indica a los estudiantes que el juego ya va acabar y que sólo falta 10' para que termine el juego.	Maracas Caja china Triángulo Xilófono, etc.
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los instrumentos musicales en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó hacer en el sector de música, lo que menos le agradó durante el juego, a qué jugaron, Con quiénes lo hicieron y qué paso durante el juego, finalmente presentan una canción grupal. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: - Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a dibujar en una hoja bond lo que hicieron en el sector. - Luego de la representación, responden a las interrogantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?	Plumón Hoja bond Lápiz Colores

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2. I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3. PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4. PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5. SECCION	: UNICA
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. N.º DE NIÑOS	: 15
1.8. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector de biblioteca.

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C.	Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.	• Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el cuento a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación: - Propósito: “Hoy aprenderemos a narrar los cuentos a partir de las imágenes que observaremos en los libros y expresar de manera oral los hechos que ocurren”. - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en el sector. - Cada estudiante piensa qué va a jugar en el sector y lo que les gustaría realizar con sus compañeros.	Plumón
Desarrollo	Organización:	

	- Los estudiantes se distribuyen en el sector - Planifican lo que van hacer en el sector de biblioteca y se organizan para interactuar al momento de sacar los libros de cuentos. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante la lectura. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empezarán a interactuar, de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que observan en los libros. - Invitan de manera voluntaria a sus compañeros para observar las imágenes de los libros de cuento. - Realizan la lectura cumpliendo los acuerdos y compartiendo los libros. - Se les indica a los estudiantes que la hora de la lectura ya va acabar y que sólo falta 10' para que termine el juego.	Libros de cuentos con imágenes. Cojines
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los libros en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó, lo que menos le agradó durante la hora de la lectura, qué hechos ocurrieron en los cuentos que leyeron, con quiénes lo leyeron y qué paso durante la lectura. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: - Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a modelar con plastilina lo que hicieron en el sector. - Luego de la representación, responden a las interrogantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?	Plumón Plastilina

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2. I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3. PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4. PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5. SECCION	: UNICA
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. N.º DE NIÑOS	: 15
1.8. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector exploro y experimento.

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	• Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno escolar al jugar en el sector de exploro y experimento.	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación: - Propósito: “Hoy vamos a expresar de manera adecuada nuestras ideas al jugar en el sector de exploración y experimento”. - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en el sector. - Cada estudiante piensa qué va a jugar en el sector y lo que les gustaría realizar con sus compañeros.	Plumón
Desarrollo	Organización: - Los estudiantes se distribuyen en el sector - Planifican lo que van hacer en el sector de biblioteca y se organizan para interactuar al momento de sacar los libros de cuentos. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante la lectura. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empezarán a interactuar, de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que observan en los libros. - Invitan de manera voluntaria a sus compañeros para observar las imágenes de los libros de cuento. - Realizan la lectura cumpliendo los acuerdos y compartiendo los libros. - Se les indica a los estudiantes que la hora de la lectura ya va acabar y que sólo falta 10' para que termine el juego.	-Tubos de ensayo -Morteros -Lupas -Goteros -Imanes -Embudos -Jarras -Visores de colores -Arena, etc. -Cojines
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los libros en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó, lo que menos le agradó durante la hora de la lectura, qué hechos ocurrieron en los cuentos que leyeron, con quiénes lo leyeron y qué paso durante la lectura. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: -Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a modelar con plastilina lo que hicieron en el sector. - Luego de la representación, responden a las interrogantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?	-Plumón -Plastilina

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2. I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3. PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4. PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5. SECCION	: UNICA
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. N.º DE NIÑOS	: 15
1.8. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector de peluquería.

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	• Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve al jugar en el sector de la peluquería.	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación:	- Plumón

	- Propósito: “Hoy aprenderemos a expresar nuestras ideas con claridad durante el juego libre”. - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en el sector. - Cada estudiante piensa qué va a jugar en el sector y lo que les gustaría realizar con sus compañeros.	
Desarrollo	Organización: - Los estudiantes se distribuyen en el sector - Planifican lo que van hacer en el sector de peluquería y se organizan para interactuar al momento de jugar. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante el juego. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empezarán a interactuar, de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que hacen y harán poniéndose de acuerdo en lo que podría realizar durante el juego. - Juegan cumpliendo los acuerdos y compartiendo los materiales. - Se les indica a los estudiantes que el juego ya va acabar y que sólo falta 10´ para que termine el juego.	- Materiales de peluquería: Envases vacíos, cremas de enjuague, gel, peines, maquillaje, espejo, tijeras de juguete, sillas mesita, revistas usadas, billetes, monedas, etc.
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los juguetes en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó, lo que menos de agradó durante el juego, a qué jugaron, con quiénes lo hicieron, cómo se sintieron y qué paso durante el juego. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: - Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a dibujar en la hoja bond lo que hicieron en el sector. - Luego de la representación, responden a las interrogantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?	- Hoja bond - Lápiz

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: MARAÑON
1.2 I.E.I.	: N° 101-HUAYCHAO
1.3 PROFESORA	: MARIBEL ACUÑA SALVADOR
1.4 PRACTICANTE	: ALIDA HERRERA TIRAPO
1.5 SECCION	: UNICA
1.6 EDAD	: 5 AÑOS
1.7 N.º DE NIÑOS	: 15
1.8 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: Juego libre en el sector de juegos en miniatura.

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
C.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	•Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno escolar al momento de jugar en el sector de juegos en miniatura.	- Lista de cotejo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales
Inicio	Planificación: - Propósito: “Hoy vamos utilizar nuestro volumen de voz al momento de dar nuestras ideas durante el juego y al momento de compartir lo que hicimos en el juego a los compañeros del aula.”. - Invitamos a los estudiantes sentarse en media luna. - En asamblea acordamos y establecemos las normas para cumplir durante el juego libre en el sector. - Cada estudiante piensa qué va a jugar en el sector y lo que les gustaría realizar con sus compañeros.	- Plumón
Desarrollo	Organización: - Los estudiantes se distribuyen en el sector - Planifican lo que van hacer en el sector de construcción y se organizan para interactuar al momento de jugar. - Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y cumplir durante el juego. Ejecución o desarrollo: - Los estudiantes empezarán a interactuar, de forma que comienzan las conversaciones, sobre lo que hacen y harán poniéndose de acuerdo en lo que podría realizar durante el juego. - Juegan cumpliendo los acuerdos y compartiendo los materiales. - Se les indica a los estudiantes que el juego ya va acabar y que sólo falta 10´ para que termine el juego.	- Materiales de construcción : Maderitas, conos, piezas de encajar, piedritas, etc.
Cierre	Orden: - Se les indica a los estudiantes que el juego ha terminado y que deben guardar los juguetes en sus respectivos lugares. Socialización: - Cada estudiante socializa expresando de manera oral lo que hizo en el sector, la experiencia que vivió como, por ejemplo: lo que más le gustó, lo que menos le agradó durante el juego, a qué jugaron, Con quiénes lo hicieron y qué paso durante el juego. Mientras que los demás escuchan en silencio. Representación: - Al culminar la socialización se invita a los estudiantes a modelar con plastilina lo que hicieron en el sector. Luego de la representación, responden a las interrogantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?	☐ Plumón ☐ Plastilina

Anexo 05. Base de datos

NIVELES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN EL PRE TEST

N° de estudiante	ITEMS																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2
3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1
5	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
6	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2
7	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
9	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2
10	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3
11	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
12	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2
13	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2
14	2	2	2	3	2	1	3	2	1	2	3	2	2	2	1	3	2	1	2	2
15	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

NIVELES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN EL POST TEST

ITEMS																				
N° de estudiante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3
4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2
5	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2
6	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3
7	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2
8	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3
9	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
10	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3
11	3	2	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1
12	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3
13	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3
14	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2
15	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3

RESUMEN DE DATOS

PRE TEST			POST TEST		
D1	D2	V	D1	D2	V
20	19	39	24	24	48
20	19	39	28	27	55
22	20	42	28	26	54
21	17	38	28	25	53
19	19	38	22	23	45
26	23	49	29	28	57
19	19	38	24	24	48
20	19	39	21	22	43
13	13	26	19	18	37
24	25	49	27	25	52
16	13	29	21	19	40
21	20	41	25	26	51
19	19	38	23	25	48
20	20	40	24	25	49
19	20	39	24	26	50

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. Información del Autor			
HERRERA TIRAPO ALIDA		76645690	luscilayupanqui@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
☒ Tesis	☐ Trabajo de Suficiencia	☐ Trabajo Académico	☐ Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
☐ Bachiller	☒ Título Profesional	☐ Título Segunda	☐ Maestría ☐ Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Juego libre en los sectores en habilidades comunicativas orales en los niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
☒ Abierto o Público ² (info:eu-repo/semantics/openAccess)		☐ Acceso restringido ⁴ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) ^(*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶



Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	14	Nov.	2023

Firma

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N°033-2016-REUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N°004-2016-CONCYTEC-DROIC (Numeradas 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-REINATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los mandatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital REINATI, a través del Repositorio AICITA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, párr. 32.3)

Juego libre en los sectores en habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa N°101-Huaychao, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

28%	27%	4%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	9%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	<1%

9	docplayer.es	Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.unheval.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Nacional de Piura	Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.unjfsc.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
14	smithzamora.com	Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana	Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.umch.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unsa.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.usil.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unsch.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %

20	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
24	moam.info Fuente de Internet	<1 %
25	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
26	"Applied Technologies", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Publicación	<1 %
27	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	<1 %
30	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
31	1library.co	<1 %

	Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Universidad Señor de Sipan Trabajo del estudiante	<1 %
33	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
34	profesional.medicinatv.com Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.unican.es Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
39	agtr.ilri.cgiar.org Fuente de Internet	<1 %
40	cienciadigital.org Fuente de Internet	<1 %
41	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
42	medtrad.org Fuente de Internet	<1 %

Acti
Ir a C
Wind

43	observatorio.tec.mx Fuente de Internet	<1 %
44	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
47	www.noticiasdenavarra.labolsa.com Fuente de Internet	<1 %
48	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	doczz.net Fuente de Internet	<1 %
50	es.babbel.com Fuente de Internet	<1 %
51	oa.upm.es Fuente de Internet	<1 %
52	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
53	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
54	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Activ
Ir a C
Wind

55	resources.finalsite.net Fuente de Internet	<1 %
56	tesis.ipn.mx Fuente de Internet	<1 %
57	www.cornerstone-elementary.org Fuente de Internet	<1 %
58	www.crcnapa.org Fuente de Internet	<1 %
59	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
60	www.huacho.info Fuente de Internet	<1 %
61	www.uclm.es Fuente de Internet	<1 %
62	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1 %
63	accedacris.ulpgc.es Fuente de Internet	<1 %
64	ddd.uab.cat Fuente de Internet	<1 %
65	gacetasanitaria.org Fuente de Internet	<1 %
66	intranet.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Activ
Ir a Cc
Windc

67	revistas.umariana.edu.co	<1 %
Fuente de Internet		
68	revistas.unsch.edu.pe	<1 %
Fuente de Internet		
69	virtual.urbe.edu	<1 %
Fuente de Internet		
70	www.davara.com	<1 %
Fuente de Internet		
71	www.dykinson.com	<1 %
Fuente de Internet		
72	www.puj.edu.co	<1 %
Fuente de Internet		
73	www.researchgate.net	<1 %
Fuente de Internet		
74	www.risti.xyz	<1 %
Fuente de Internet		

☐ Excluir citas ☐ Apagado ☐ Excluir coincidencias < 6 words
☐ Excluir bibliografía ☐ Activo

Acti
 Ir a C
 Wind