

**UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL
DE LA AMAZONIA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y
HUMANIDADES**

**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA BILINGÜE**



**Estrategia de juegos vivenciales y su influencia en el
aprendizaje del área de Comunicación en la
Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de
Yarinacocha – 2015.**

Autoras:

Bach. Shirley Lizbeth Saavedra Calderón

Bach. Shirley Esther Díaz Urquía

Asesor:

Dr. Dulio Oseda Gago Ph.D.

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE**

YARINACOCOA - PERÚ

2016

Esta tesis se la dedico a mi Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi familia quienes por ellos soy lo que soy. En especial para mis padres: Carlos y Claire por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

Shirley Lizbeth.

A mis padres, por su apoyo incondicional en bien de mi formación personal y profesional.

Shirley Esther.

AGRADECIMIENTO

A Dios, nuestro creador.

A los directivos y docentes de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia.

Al asesor de la tesis, Dr. Dúlio Oseda Gago Ph.D., por sus acertadas directrices que permitieron la culminación de esta investigación.

A los directivos, docentes, y los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha, por facilitarnos el trabajo de campo.

A los docentes y amigos por su colaboración para validar el contenido de los instrumentos de recolección de datos.

ÍNDICE

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de cuadros	vi
Índice de gráficos	vii
Introducción	viii
Resumen	x
Abstract	xi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Descripción de la situación problemática	12
1.2.	Formulación del problema	15
1.3.	Objetivos	15
	1.3.1. General	15
	1.3.2. Específicos	16
1.4.	Justificación	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes del problema	19
2.2.	Bases teóricas	26
2.3.	Hipótesis	47
2.4.	Variables	48

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1.	Tipo de investigación	50
3.2.	Nivel de investigación	50
3.3.	Diseño de investigación	50
3.4.	Método de investigación	51
3.5.	Población y muestra	52
3.6.	Métodos y técnicas de recolección de datos	53
3.7.	Método de análisis de datos	53

CAPÍTULO IV
RESULTADO Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción de resultados	54
4.2.	Prueba de Hipótesis	63
4.3.	Discusión de resultados	71

Conclusiones	75
Sugerencias	76
Referencias bibliográficas	77
Anexos	81

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro N° 01	54
Cuadro N° 02	55
Cuadro N° 03	56
Cuadro N° 04	57
Cuadro N° 05	59
Cuadro N° 06	60
Cuadro N° 07	61
Cuadro N° 08	62
Cuadro N° 09	65
Cuadro N° 10	67
Cuadro N° 11	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 01	55
Gráfico N° 02	56
Gráfico N° 03	57
Gráfico N° 04	58
Gráfico N° 05	59
Gráfico N° 06	60
Gráfico N° 07	61
Gráfico N° 08	62

INTRODUCCIÓN

Señor Presidente del Jurado Examinador, y

Señores Miembros del Jurado:

Presentamos a vuestra distinguida consideración el presente informe de investigación intitulado: **Estrategia de juegos vivenciales y su influencia en el aprendizaje del área de Comunicación en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015**, que se elaboró con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria Bilingüe, según las normas vigentes emanadas por la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia.

En general, el aprendizaje del área de comunicación revierte fundamental importancia, de ahí que todos los trabajos referidos al este área en la Educación Básica Regular, se sustentan en la problemática que fue diagnosticada hace Ms de una década por la prueba PISA, y que hasta nuestros días prevalece.

El área de Comunicación, conjuntamente con el área de Matemática y Ciencias son las dimensiones en que se han evaluado a nuestros escolares en estos últimos años, debido a ello la investigación se centran en mejorar los niveles del área de Comunicación para ello se plantea utilizar la estrategia didáctica basada en juegos vivenciales en el aula del 5° grado del nivel primario.

Para su mayor comprensión, la presente investigación se ha dividido en cuatro capítulos, los cuales son los siguientes:

El Capítulo I del planteamiento del problema, el Capítulo II del marco teórico conceptual, el Capítulo III de la metodología de investigación y finalmente el Capítulo IV de los resultados. Finalmente se adjuntan las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los respectivos anexos de la investigación.

Las autoras.

RESUMEN

El problema de la convivencia escolar revierte especial atención por los educadores del sistema educativo peruano, de ahí que nuestro problema de investigación dice: ¿En qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en el aprendizaje del área de Comunicación de los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015? El objetivo general: Determinar en qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en el aprendizaje del área de Comunicación de los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015. Y la Hipótesis: La estrategia de juegos vivenciales influye favorable y significativamente en el aprendizaje del área de Comunicación de los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, método experimental y de diseño pre experimental. La muestra fue no probabilística y estuvo conformada por 30 estudiantes del 5° grado de primaria de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

Según el diseño, se utilizó los estadígrafos de la estadística descriptiva e inferencial y para contrastar la hipótesis se hizo uso de la prueba “t” de Student, el que nos permitió deducir que la estrategia de juegos vivenciales ha influido favorable y significativamente en el aprendizaje del área de Comunicación de los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

Palabras claves:

Estrategia, juegos vivenciales, aprendizaje, área curricular y Comunicación.

ABSTRACT

The problem of the environment reverts special attention by educators of the Peruvian education system, hence our research problem says what extent the strategy games experiential learning influences the area of Communication students of School Carlos Cueto Fernandini Yarinacocha - 2015? The overall objective: To determine the extent of the strategy games experiential learning influences the area of Communication students of School Carlos Cueto Fernandini Yarinacocha - 2015. And Hypothesis: The strategy of positive influences and experiential games learning significantly in the area of Communication students of School Carlos Cueto Fernandini Yarinacocha - 2015.

The research was quantitative approach applied type, explanatory level, pre experimental design and experimental method. The sample was non-probabilistic and consisted of 30 students of the 5th grade of School Carlos Cueto Fernandini Yarinacocha - 2015.

By design, the statisticians of descriptive and inferential statistics were used to test the hypothesis and made use of the "t" of Student, which allowed us to conclude that the strategy games experiential favorably and significantly influenced the test Communication learning area students of School Carlos Cueto Fernandini Yarinacocha - 2015.

Keywords:

Strategy, experiential games, learning, curriculum area and Communication.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la situación problemática

Teniendo en cuenta nuestra experiencia laboral como docente de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha, hemos podido encontrar que los estudiantes del nivel primario provienen de diferentes instituciones del nivel inicial y ahí se presentan una heterogeneidad en cuanto a su rendimiento académico que se manifiesta conforme van pasando los años en la primaria y se acentúa más en el V ciclo (5° y 6° grado) cuando van a pasar a la secundaria.

Se ha visto también que el trabajo del docente es rutinario, mecánico y pasivo; lo que necesitan los estudiantes es que las clases deben ser activas, dinámicas y sobre todo vivenciales, basado lógicamente en los juegos.

Debido a la problemática que se planteó, se ha visto por conveniente desarrollar estrategias didácticas basadas en los juegos principalmente los vivenciales con la finalidad de mejorar el rendimiento académico en los estudiantes del nivel primario,

específicamente del área de Comunicación en el 5° grado. El programa de juegos vivenciales está orientado a desarrollar la autoestima, la animación, la comunicación, la concentración, la confianza, la creatividad, solución de problemas y se basa fundamentalmente en el trabajo en equipo.

Dentro de las actividades educativas tiene que ver con el proceso de aplicación de las estrategias metodológicas para lograr con eficiencia el aprendizaje en los estudiantes. Se conoce que la estrategia de enseñanza son procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover el aprendizaje significativo, también podemos comprender que existe estrategias de aprendizaje que el individuo posee y emplea para aprender, recordar y usar la información.

Ambos tipos de estrategias, de enseñanza y de aprendizaje, se encuentran involucradas en la promoción de aprendizajes significativos a partir de los contenidos curriculares; en el primer caso es tarea del docente y en el segundo caso la responsabilidad recae en el aprendiz. La investigación de estrategias de enseñanza ha abordado aspectos como: Diseño y empleo de objetivos e intenciones de enseñanza, preguntas insertadas, ilustraciones, modos de respuesta, organizadores anticipados, redes semánticas, mapas conceptuales y esquemas de estructuración de textos entre otros.

A su vez, la investigación de estrategias de aprendizaje se ha incluido en el campo del aprendizaje estratégico a través del diseño de modelos de intervención cuyo propósito es dotar a los estudiantes de estrategias efectivas para el aprendizaje escolar, así como para el mejoramiento en áreas y dominios determinados (comprensión de textos y producción de textos).

El uso de las estrategias refleja tanto la concepción de enseñanza aprendizaje de los docentes como la calidad de aprendizaje de los estudiantes. Por lo que proponemos cambios sustanciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje; es necesario, por lo tanto contar con un sistema organizado de recursos estratégicos dirigidos a docentes y estudiantes para lograr el mejoramiento de la calidad educativa. En esta perspectiva la asimilación del rol del docente será evidente y la calidad de los aprendizajes responderá a las exigencias del contexto educativo actual.

En muchas instituciones educativas de nuestro país y particularmente en las zonas de menor condición de recursos económicos existe la carencia de los medios, materiales y estrategias didácticas que impiden el mejoramiento de la calidad educativa; por lo que, se hace necesario desarrollar una cultura tanto en el uso de los recursos materiales y el uso de métodos estratégicos. Esto potenciará de manera significativa los procesos educativos en el aula.

De acuerdo a las informaciones y resultados en las actas de evaluación del área de Comunicación de los estudiantes en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015 se conoce que, ésta es el área en donde se encuentran la mayor cantidad de desaprobados al final de cada año académico; propiciando no sólo un bajo aprendizaje en el área de Comunicación y Matemática, sino también en el rechazo hacia ella, por tales motivos es necesario realizar y aplicar estrategias relacionados con los juegos vivenciales para determinar el grado de influencia en el aprendizaje que permitan contrarrestar el bajo rendimiento académico.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en el aprendizaje del área de Comunicación de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015?

1.2.2. Problemas específicos:

- a) ¿En qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la **comprensión de textos** de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015?
- b) ¿En qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la **producción de textos** de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015?
- c) ¿En qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la **expresión oral y escrita** de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general:

Determinar en qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en el aprendizaje del área de Comunicación de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

1.3.2. Objetivos específicos:

- a) Determinar en qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la **comprensión de textos** de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.
- b) Determinar en qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la **producción de textos** de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.
- c) Determinar en qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la **expresión oral y escrita** de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación legal

Se consideró a las siguientes normas, que en base a dicho marco se realizó la presente investigación:

- a) Constitución Política del Estado 1993.
- b) La Ley General de Educación N° 28044, en su art. 2 hace mención al concepto de educación y en el art. 13 a la calidad de la educación.
- c) D.S.N° 013-2014-ED. Reglamento de Educación Básica Regular. Se aprecia en varios artículos
- d) D.S.N° 009-2010-ED. Reglamento de la Gestión del Sistema Educativo.

- e) Diseño Curricular Nacional 2009 de la Educación Básica Regular del Ministerio de Educación.
- f) Reglamento de grados y títulos vigente.

1.4.2. Justificación teórica

La investigación ha puesto de manifiesto la realidad existente de la Educación Básica Regular, referido al bajo aprendizaje del área de Comunicación, reflejado en la Prueba PISA, ahí que su estudio y tratamiento sea vital para nuestro contexto actual.

Las conclusiones de la investigación han servido para realizar una revisión profunda de las estrategias en el aula de clases de manera integral.

1.4.3. Justificación práctica

La información recopilada no puede quedarse en la teoría, necesariamente debemos llevarlo a la práctica; por lo cual se podrá verificar que es necesario que los estudiantes y docentes de las instituciones educativas del nivel primario practiquen nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje en el aula, así como también actitudes favorables y/o positivas hacia el área de Comunicación; el cual es imprescindible para este tiempo y contexto.

1.4.4. Justificación metodológica

Como método general se ha utilizado el método científico; y como método específico al método experimental. La investigación según estas metodologías, comenzó identificándose el problema de investigación, luego en base a la recopilación de información bibliográfica y científica se formularon las hipótesis de investigación, posterior a ello se diseñaron y elaboraron los instrumentos de investigación, los mismos que se validaron y confiabilizaron de

manera oportuna, finalmente se aplicó los instrumentos en la muestra real y finalmente se elaboró el informe de tesis que presentamos para su estudio y evaluación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes:

Los antecedentes de la presente investigación se ubican en las siguientes esferas:

2.1.1. A nivel internacional:

a) Rodríguez, (2008) realizó la investigación: *Estrategia pedagógica extradocente grupal para contribuir a la educación de la responsabilidad y la solidaridad de los estudiantes*. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas a la Universidad de La Habana. Su objetivo consistió en: Demostrar la influencia de la Estrategia pedagógica extradocente grupal para contribuir a la educación de la responsabilidad y la solidaridad de los estudiantes. El estudio realizado a través de esta investigación ha permitido concluir que:

- La elaboración y aplicación de una estrategia pedagógica consistente en un sistema de actividades educativas

integrales de carácter extradocente, sustentado en fundamentos del Enfoque Histórico Cultural y modelado sobre la base de la unidad desarrollo grupal desarrollo moral, nos ha permitido potenciar el trabajo grupal, como vía fundamental de influencia social sobre la educación de la responsabilidad y la solidaridad de los participantes.

- Para aumentar la efectividad en su contribución a la formación de valores en los estudiantes, la instrumentación del Proceso Extradocente Educativo demanda, sin perder su esencia no académica, de una adecuada planificación, dirección y organización pedagógica, que conduzca por una parte a elevar su sistematicidad y estructuración a planos semejantes a los del proceso docente educativo, y por otra, posibilite una mayor integración del educando a las condiciones de vida y estudio de la institución, a través del tratamiento de contenidos no previamente fijados, sino elaborados a partir de las necesidades e intereses individuales y sociales que condicionan los objetivos y demás componentes del proceso educativo.
- La estrategia pedagógica elaborada nos impone nuevos retos en la reorganización y reestructuración del proceso extradocente educativo, que implican la implementación de una metodología para desarrollar las actividades extradocentes, que propicie el despliegue máximo de las potencialidades de los participantes para mejorar el funcionamiento del grupo, como importante mediador social en la educación de la responsabilidad y la solidaridad de sus miembros.

b) Zárate, (2005) realizó la siguiente investigación: *Estrategia didáctica y juegos didácticos para mejorar la comprensión*

lectora. Universidad del Golfo de México. Su objetivo consistió en: Demostrar la influencia de la estrategia pedagógica extradocente grupal en la comprensión lectora de los estudiantes de educación media. Su principal conclusión fue:

- Se ha demostrado con un nivel de significancia del 5% que la estrategia pedagógica extradocente grupal ha influido en la comprensión lectora de los estudiantes de educación media.
- Se ha demostrado con un nivel de significancia del 5% que la estrategia pedagógica extradocente grupal ha influido favorablemente en el nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes de educación media.
- Se ha demostrado con un nivel de significancia del 5% que la estrategia pedagógica extradocente grupal ha influido favorablemente en el nivel inferencial de la comprensión lectora de los estudiantes de educación media.

c) Sastre, (2005) realizó la siguiente investigación: *Programa multimedia de desarrollo de capacidades en alumnos del primer ciclo de Educación Primaria – 2005*. Tesis Doctoral en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. La investigación llegó a las siguientes conclusiones:

- En la tesis se concluye que la inteligencia, conjunto de capacidades organizadas e interrelacionadas, es mejorable por medio del aprendizaje.
- El autor está persuadido de la existencia de apertura de toda persona a la modificación de su estructura cognitiva. En otras palabras, la inteligencia, macro capacidad en continuo movimiento y en permanente actividad, puede desarrollarse y

mejorar mediante un entrenamiento adecuado, como una forma de aprendizaje mediado.

- Por eso sostiene que, como ocurre con el programa Supermat, al mejorar cognitivamente destrezas de algunas capacidades, se consigue modificar la estructura misma de la inteligencia.

d) Cobo, (2008), realizó la investigación titulada: *Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela San José – 2008*. Programa de Maestría en Gerencia Educativa de la Universidad Andina Simón Bolívar en la ciudad de Guayaquil. El autor llegó a las siguientes conclusiones:

- La investigación realizada por Cobo demuestra que la falta de seguimiento, retroalimentación y acompañamiento en las capacitaciones docentes ha influido en la no apropiación, de parte de los maestros, de las nuevas innovaciones educativas que ha pretendido implementar la escuela San José La Salle.
- Ello ha contribuido a que los docentes sigan enseñando de manera arbitraria y literal, atendiendo más a la cantidad de contenidos que a la significatividad de los mismos, lo cual produce una insatisfacción por parte de los estudiantes y padres de familia, porque los educandos no aprenden de manera significativa, es decir, no relacionan las nuevas ideas que les transmiten sus docentes con las ideas de anclaje que ellos poseen.
- Esto ha provocado que los estudiantes, a pesar de que la institución cuenta con una muy buena infraestructura y que la pensión es relativamente cómoda, se sientan poco motivados y disconformes con sus docentes y prefieran cambiarse de institución porque sienten que no aprenden en la escuela .

2.1.2. A nivel nacional:

Se tiene las siguientes investigaciones:

- a) Trigos, (2010) realizó la investigación: *Las dinámicas grupales como estrategia metodológica para el desarrollo de aprendizaje significativo en el aula de Comunicación y Lógico Matemática en el nivel primario de la Institución Escolar de Ventanilla - Lima*. Universidad Nacional Federico Villarreal y llegó a las conclusiones que a continuación se indican:
- Las dinámicas grupales incrementan el aprendizaje de los estudiantes del 4° grado del nivel primario de la Institución Escolar de Ventanilla - Lima, en el área de Comunicación y Lógico Matemática.
 - La aplicación de las inteligencias múltiples de Gardner en las salas de exhibición en nuestros museos, han desarrollado aprendizajes significativos en los estudiantes del 4° grado del nivel primario de la Institución Escolar de Ventanilla - Lima, en el área de Comunicación y Lógico Matemática.
- b) Sócrates, (2012) realizó la siguiente investigación: *Estrategias didácticas lúdicas en el aprendizaje del área de Comunicación en estudiantes de primaria de Trujillo*. Unidad de Post-grado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos para optar el grado de Magíster en Psicología, mención: Psicología Educativa. El tipo de investigación de este estudio, es experimental. Las conclusiones a las que arribó fueron las siguientes:

- Existe diferencias estadísticamente significativas entre los estudiantes del nivel primario de Trujillo, que trabajaron con las estrategias didácticas lúdicas que aquellos que no lo hicieron.
 - Con relación a la comparación existe una homogeneidad de criterios respecto a la aceptación de sus docentes, se hallan diferencias entre ambos grupos en el área de implicación revelándose en los primeros un mayor interés por las actividades de la clase y disfrutaban del ambiente de la escuela.
 - Se ha demostrado que las estrategias didácticas lúdicas han influido favorable y significativamente en el aprendizaje del área de Comunicación en estudiantes de primaria de Trujillo.
- c) Gómez, (2013) realizó la tesis de posgrado: *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. Universidad San Martín de Porres. Lima. Sus principales conclusiones fueron:
- Existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades comunicativas de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013 como nos muestra en la Tabla N 4.2.
 - Existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades de expresión comunicativa de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013 como nos muestra la Tabla N 4.4.
 - Existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades de comprensión comunicativa de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San

Francisco de Borja en el año 2013 como nos muestra la Tabla N 4.6.

- Existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades de pensamiento crítico comunicativo de textos narrativos del tercer grado de primaria del colegio San Francisco de Borja como nos muestra la Tabla N. 4.8.

d) Arteaga, (2006) realizó la siguiente investigación: *Efectos del programa de intervención para el mejoramiento de la comprensión lectora a través de estrategias de aprendizaje de niños de sexto grado de Primaria del Colegio Cooperativo Santa Felicia – 2006*. Escuela de Postgrado de la “Universidad Femenina del Sagrado Corazón”. La investigación llegó a las siguientes conclusiones:

- Dada la naturaleza de los objetivos planteados con la intervención de este programa de intervención, los resultados han sido beneficiosos para los niños de sexto grado de Educación Primaria del Colegio Cooperativo Santa Felicia.
- Para lograr un incremento del nivel de la comprensión lectora es necesario detectar el problema y realizar un programa específico; también es necesaria la intervención y el apoyo de los agentes educativos.

e) Echaiz, (2001) realizó la investigación titulada: *Desarrollo del aprendizaje significativo en la facultad de Educación de la Universidad San Martín de Porres – 2008*. Unidad de Post Grado de la Facultad de Educación en la Universidad de San Martín de Porres y llegó a las siguientes conclusiones:

- Los fines y objetivos de la educación son cultivar y desarrollar la personalidad y la inteligencia, formar a los profesionales, técnicos, científicos y directivos capaces de ser creativos.
- Un aprendizaje significativo es funcional en la medida que los nuevos contenidos asimilados están disponibles para ser utilizados en diferentes situaciones.
- Los aprendizajes significativos son producto de la práctica y enfrentan a los estudiantes con los problemas de su entorno inmediato.
- En el aprendizaje significativo los estudiantes deben participar de manera responsable en el proceso.
- Para lograr aprendizajes significativos se requiere tres condiciones: Significatividad lógica, significatividad psicológica del material y actitud favorable del alumno.
- Los estudiantes deben realizar aprendizajes significativos por sí solos, o sea deben ser capaces de aprender a aprender y para ello deben estar dotados de herramientas denominadas estrategias cognitivas.

2.2. Bases teórico - científicas

Las distintas teorías que existen en cuanto a las estrategias didácticas y los juegos vivenciales, y su influencia en el aprendizaje del área de Comunicación nos ayudaron a comprender mejor las razones de los problemas de bajo rendimiento académico, para lo cual definimos algunos conceptos:

2.2.1. Estrategia didáctica:

El significado original del término estrategia se ubica en el contexto militar. Entre los griegos, la estrategia era la actividad del estratega, es decir, del general del ejército. El estratega proyectaba, ordenaba y orientaba las operaciones militares y se esperaba que lo hiciese con la habilidad suficiente como para llevar a sus tropas a cumplir sus objetivos.

Una estrategia es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente.

La estrategia es, por lo tanto, según Díaz y Hernández, (2002) “un sistema de planificación aplicable a un conjunto articulado de acciones para llegar a una meta”. De manera que no se puede hablar de que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones. La estrategia debe estar fundamentada en un método pero a diferencia de éste, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar. En su aplicación, la estrategia puede hacer uso de una serie de técnicas para conseguir los objetivos que persigue.

2.2.2. Estrategias de aprendizaje

¿Qué son las estrategias? Para Tello (2010, p.70) “Las estrategias son los métodos que utilizamos para hacer algo. Cuando aprendemos algo también podemos elegir entre distintos métodos y sistemas de aprender. Dependiendo de lo que queramos aprender nos interesa utilizar unas estrategias y no otras”. Por lo tanto no existen estrategias buenas y malas en sí mismas, pero sí estrategias

adecuadas o inadecuadas para un contexto determinado. Los resultados que obtenemos, lo bien o rápido que aprendemos dependen en gran medida de saber elegir la estrategia adecuada para cada tarea.

La mayoría de las veces el trabajo en el aula consiste en explicar conceptos, en dar información, y en hacer ejercicios para comprobar si esos conceptos se entendieron. Muchas veces lo que no se explica ni se trabaja son las distintas estrategia o métodos que los estudiantes pueden emplear para realizar un ejercicio o absorber una determinada información.

Trabajar estrategias en el aula supone:

Observar / detectar:

- Identificar las estrategias más adecuadas para cada tarea.
- Identificar las estrategias que usan los estudiantes en este momento.

Concienciar:

- Explicar alternativas.

Practicar:

- Practicar estrategias en el aula.

Según Danilo (2012, p. 71) los criterios pedagógicos a los que se hacen referencia para diseñar una estrategia particular, pueden reducirse a cuatro:

- La claridad del propósito de la sesión de aprendizaje: Cuanto más clara sean para el docente las capacidades, los contenidos, y las

actitudes que desea conseguir en una sesión de aprendizaje, más pertinencia tendrán sus estrategias y técnicas.

- Adecuación a las características de los estudiantes: No todos los estudiantes reaccionan por igual ante las mismas actividades de aprendizaje, por lo general esto depende de los estilos de aprender y de las estrategias de aprendizaje que hayan desarrollado y que predominan en ellos.
- La administración del tiempo disponible: Hay determinadas estrategias por el tipo de estrategias que implican, que van a demandar más tiempo que otras.
- El uso de los recursos y los medios de ayuda: Las actividades de aprendizaje que se seleccionan y secuencian en una estrategia didáctica, se apoyan o soportan en ayudas para la enseñanza y el aprendizaje, que usan respectivamente el docente y los estudiantes.

Denominación:

Nisbet y Shuksmith (2011, p. 122) “Tradicionalmente las estrategias eran denominados con una serie de términos simplistas, reductivos, concibiéndolas como habilidades simples, mecánicas, externas”.

En 1970 surge el término de metacognición, acuñado por John Flavell surgió nuevas reflexiones desde el campo metacognitivo sobre las estrategias, motivado por los procesos básicos de la cognición estos cambio permiten descubrir que las estrategias son mucho más profundas.

Definiciones de estrategias:

Para Gálvez, (2012, p.33): “Conjunto de eventos, procesos, recursos o instrumentos tácticas que debidamente ordenados y articulados permiten a los educandos encontrar significados en las tareas que realizan mejor sus capacidades y alcanzar determinadas competencias”.

Según Nisbet, (2011, p.65): “Estrategias de aprendizaje son los procesos que sirven de base a la realización de las tareas intelectuales”.

Para Pozo, (2011, p.201) “Son las secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información”.

Según Román y Díez, (2011, p.59) “Conjunto de procesos que sirven de base a la realización de tareas intelectuales”.

Para Solé, (2011, p. 69) “La estrategia tiene en común como todo los demás procedimientos su utilidad para regular la actividad de las personas, en la medida en que su aplicación permite seleccionar, evaluar, persistir o abandonar determinadas acciones para llegar a conseguir la meta que nos proponemos”.

Según Chávez, (2012, p.29): “La metacognición implica pensar y repensar estratégicamente. Las estrategias son procedimientos que sirven para enfrentarse a problemas de complejidad creciente, donde la situación es cambiante y hay que tomar decisiones inteligentes para seleccionar los pasos a seguir según la nueva situación del problema”.

- En el plano psicológico, una estrategia es un algoritmo cualitativo en la cual las variables corresponden con los procesos cognitivos, es decir incluye las condiciones en las que va a utilizarse.
- En el plano pedagógico, las estrategias son procedimientos (Saber cómo hacer algo, acciones ordenadas orientadas a la consecución de una meta) que se aplican de modo planificado y controlado para enfrentar problemas de complejidad creciente

Según Ticona, (2014, p.16) “Las estrategias de aprendizaje: Permiten a los estudiantes controlar el funcionamiento de sus actividades de adquisición y utilización de la información específica, en interacción estrecha con los contenidos del aprendizaje”. Estos procesos incluyen la percepción, atención, procesamiento, almacenamiento (en la memoria), recuperación de la información y su uso en la generación de respuestas directas, en la resolución de problemas, en la creatividad y en las reacciones afectivas.

Las estrategias de aprendizaje, pueden ser divididas en tres grupos:

- Las estrategias de incorporación que incluyen todo lo que la persona hace para “atender a”, e ingresar todo tipo de información en su memoria de corto plazo.
- Las estrategias de procesamiento que incluyen todo lo que la persona hace para integrar la nueva información, construir su nuevo entendimiento (comprensión) y consolidarlo en su memoria de largo plazo.
- Las estrategias de ejecución que incluyen todo lo que la persona hace para recuperar la información, formular una respuesta, generalizarla, identificar y resolver problemas y generar respuestas creativas.

La estrategia de aprendizaje “es una categoría didáctica que define una estructura de acción, métodos, técnicas, promedios y medios auxiliares que usa el docente para dirigir el proceso del aprendizaje. Tales estrategias responden al cómo del aprendizaje, esto es decidir la manera como el alumno debe enfrentarse a los contenidos. Mediante procesos intencionales programadas por el maestro en función del educando”. Las estrategias de aprendizaje, como componentes de currículo, se fundamentan en cuatro razones:

- El crecimiento vertiginoso de la información no interesa aprender más, sino aprender procesos, para seleccionar, atender, reflexionar sobre la información.
- La personalización del aprendizaje, que asegura que el hombre aprenda el mundo de manera personal y particular, no impuesta.
- El mejoramiento del clima afectivo, que permita un aprendizaje significativo de auto experiencia y vivencia.
- El mejoramiento de la educación futura, como respuesta a una educación en crisis.

2.2.3. La Teoría de Juegos en el Aprendizaje Escolar

Con relación a los juegos que se emplea en la enseñanza, algunos autores sostienen de la siguiente manera.

Según Cisneros (2014, p.41) “El objetivo primordial de la enseñanza básica y media no consiste en embutir en la mente del niño un amasijo de información que, pensamos, le va a ser muy necesaria como ciudadano en nuestra sociedad. El objetivo fundamental consiste en ayudarlo a desarrollar su mente y sus potencialidades intelectuales, sensitivas, afectivas, físicas, de modo armonioso”. Y para ello nuestro instrumento principal debe consistir en el estímulo de su propia acción, colocándole en situaciones que fomenten el ejercicio de aquellas

actividades que mejor pueden conducir a la adquisición de las actitudes básicas más características que se pretende transmitir con el cultivo de cada materia.

Por la semejanza de estructura entre el juego y la Comunicación es claro que existen muchos tipos de actividad y muchas actitudes fundamentales comunes que pueden ejercitarse escogiendo juegos adecuados tan bien o mejor que escogiendo contenidos del área de Comunicación de apariencia más seria, en muchos casos con claras ventajas de tipo psicológico y motivacional para el juego sobre los contenidos propiamente dichos.

La educación ha sufrido a través de los años fuertes cambios, así manifiesta Roeders, (2010, p. 3)... partiendo del núcleo de la familia, pasando por la preparación en un taller de oficio como aprendiz hasta llegar a la escuela como institución. El objetivo final de la educación (y de la enseñanza), sin embargo ha seguido siendo a grandes rasgos el mismo: “una buena preparación del niño para lograr más adelante un exitoso funcionamiento en la sociedad”.

Es decir nuestra sociedad se encuentra en una permanente evolución, el conocimiento general aumenta, pero también cambian continuamente las opiniones acerca de la interacción entre las personas. La complejidad cada vez más grande de nuestra sociedad lleva a una situación en la que se deben solucionar problemas cada vez más complejos en diversas áreas de nuestra vida diaria, familiar y laboral.

La solución de estos problemas exige en primer lugar creatividad, es decir, encontrar cada vez nuevas soluciones para nuevos problemas, aparte de ello la responsabilidad individual es una condicionante para no causar problemas innecesarios; esforzarse para solucionar problemas causados por uno mismo; brindar ayuda y apoyo a otros, cuando ellos no pueden continuar solos.

Aquí surge la tarea principal para la enseñanza y la educación: estimular al máximo la responsabilidad propia y la creatividad de cada niño, cada alumno. Esta tarea va mucho más allá que el simple hecho de transferir conocimiento actual. La creatividad implica manejar el conocimiento con flexibilidad, la noción que el hombre es capaz de estructurar e integrar el conocimiento de muchos modos, también de maneras nuevas.

Tener responsabilidad propia engloba, pues, la motivación para trabajar con el conocimiento de manera activa y por propia iniciativa. Esto significa que la enseñanza y la educación deben ofrecerse de tal forma que cada niño o cada alumno llegue a conocer sus propias posibilidades y que, juntamente con el educador y el docente, se intente alcanzar lo máximo, lo máximo en el sentido de que cada uno, según sus posibilidades, se esfuerce por alcanzar el nivel más alto posible en cuanto a conocimiento y competencias (creativas).

2.2.4. Estrategia de Juegos Vivenciales

Las estrategias de juegos vivenciales según Grados (1999, p. 15) “son reglas o procedimientos que nos permiten tomar las decisiones adecuadas en cualquier momento del proceso de aprendizaje, es decir se llevan a cabo para facilitar y mejorar su aprendizaje, cualquiera que sea el ámbito o contenido, basado en aprender de una forma más experiencial, permitiéndonos vivenciar una situación real a través del juego”.

Y según Romo, (2010) La utilización tanto de juegos como juguetes en los procesos grupales nos da la oportunidad de aprender de una forma más experiencial, permitiéndonos vivenciar una situación real a través del juego para después hacer su análisis, reflexión y aprendizaje del ejercicio, dinámica o juego en mención. Este recurso gana terreno no sólo en el campo empresarial a través del team building, también los

sistemas escolares empiezan a incluir esta herramienta que en ambos casos fomentan la integración, participación e involucración de las personas”.

Según Grados (1999) los juegos vivenciales tienen las siguientes etapas:

1. Diseño y planeación.
 - 1.1. Procesos creativos
 - 1.2. Explorar posibilidades
2. Elaboración del juego
 - 2.1. Comunicación efectiva
3. Revisión y corrección.
 - 3.1. Autoevaluación
4. Difusión.
 - 4.1. Feria
 - 4.2. Verbena
 - 4.3. Grupos
 - 4.4. Intercambios

2.2.5. Aprendizaje activo

Es necesario conocer que significa aprendizaje activo por lo que, según Calero, (2005, p. 252) sostiene que, “todo aprendizaje auténtico debe nacer de la actividad, debe ser reflexión y acción continua. El aprendizaje es fruto del esfuerzo personal, nadie puede aprender por otro. Responde a una intencionalidad directriz previa”.

Por lo tanto la personalidad biopsicosocial del estudiante debe activarse en procura de los resultados previstos. Aprender es hacer y crear. El aprendizaje se potencia creando. Cuando se cumpla estos lineamientos de aprendizaje, basados en una realidad cambiante, se hace liberador, estimula creatividad, cooperación y compromiso. El estudiante actúa como persona transformando el mundo en que vive.

El aprendizaje activo se ve estimulado cuando se juzga en el gran fin de la vida no es el conocimiento sino la acción. En ese esfuerzo los conocimientos cobran mayor trascendencia si son llevados a la práctica. Los hombres que se quedan en la idea y no practican impiden su propio desarrollo. La práctica es el punto de partida y la base de todo conocimiento. El único criterio de la verdad es la práctica.

Es en ella que el hombre tiene que demostrar la verdad y su aprendizaje. A educación auténtica no puede preocuparse solo en acumular conocimientos de cualquier modo, sino sobre todo en generar nuevas aptitudes, comportamiento y cualidades humanas con la oportuna y adecuada aplicación de lo que aprende o conoce.

El aprendizaje e interacciones, según Roeders (2010, p.29) “La enseñanza, en la casa y en otras situaciones difiere en muchos aspectos, tanto con respecto a objetivos específicos como a métodos de operar. A pesar de ello, se reconocen en estas diferentes situaciones de enseñanza un par de aspectos comunes: (1) La educación se concentra en el aprendizaje y el desarrollo y (2) La educación exige interacciones sociales. Ambos aspectos interactúan entre sí. Los objetivos que se proponen, influyen en la selección de formas de interacción y, por el contrario, los avances en el aprendizaje dependen de las formas de interacción utilizadas”.

El aprendizaje y la enseñanza que se imparten en las instituciones educativas no solamente se concentran en la adquisición de

conocimientos y habilidades específicas de una materia, sino también indudablemente en el desarrollo de la personalidad influyendo principalmente en su creatividad, autoconfianza, autoestima y las habilidades sociales de los estudiantes.

Pero, ¿cómo se logran los objetivos de la educación en este terreno?, ¿cómo puede la escuela estimular las habilidades de los estudiantes, reducir sus inhibiciones y temores sociales?, ¿cómo se puede aumentar su autoconfianza y responsabilidad propia? Con sólo colocar a los estudiantes juntos en el aula de un colegio y esperar que se produzcan interacciones sociales no logramos nada. Para alcanzar los objetivos del aprendizaje se requiere estructurar, en cierta medida, formas de interacción social.

El aprendizaje en interacción activa con los demás es altamente apreciado en las ciencias pedagógicas y psicológicas, pero en la situación escolar cotidiana predominan las formas de enseñanza que se caracterizan por el individualismo y la competencia. Hasta, a veces, parecería que cada vez hay menos lugar en la enseñanza para formas sociales de aprendizaje. Sin embargo, las competencias sociales de los estudiantes una parte esencial de su vida, no se puede desarrollar en situaciones de individualismo o de competencia, ni en situaciones de pasividad.

2.2.6. El Aprendizaje Significativo

Según Oseda, (2014, p.94) “El aprendizaje significativo se da cuando los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva a la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando”. Entre las ventajas del aprendizaje significativo son:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo conocimiento.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de las asimilaciones de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Entre tanto, los requisitos para lograr el aprendizaje significativo son los siguientes:

- Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
- Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
- Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

2.2.7. Los tipos de Aprendizaje Significativo:

Son los siguientes:

- Aprendizaje de representaciones: es cuando el alumno adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él.
- Aprendizaje de conceptos: el alumno, a partir de experiencias concretas, comprende que las palabras, puede usarse también por otras personas. También se presenta cuando los estudiantes en edad escolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción y comprenden conceptos abstractos.
- Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos donde afirme o niegue algo.

¿Cómo promover aprendizajes significativos? Según Hidalgo (2012, p.237).

- Valorar la cultura de los estudiantes, su lengua materna y sus experiencias cotidianas dentro y fuera de la escuela.
- Considerar sus intereses, sus necesidades, sus deseos, sus fantasías; tanto en la selección de sus lecturas como en la estimulación de la escritura creativa.
- Incluir los contenidos dentro de situaciones naturales que implique el enfrentamiento del alumno a tareas que se asemejen a las complejas situaciones de la vida real.
- Las situaciones emotivas en el aula, permiten tipificar situaciones sociales y aproximan al conocimiento de manera vivencial y no referencial: los conocimientos no son para los estudiantes una materia de estudio aislada, sino algo que pertenece a la vida real y que tienen sentido en la medida que constituyen herramientas para actuar sobre el mundo.

- Contextualizar los aprendizajes: es decir, evitar la enseñanza memorística de contenidos aislados. Ej.: la enseñanza de las ecuaciones será más efectivo si se apoya en un problema de igualdad, compartir.

2.2.8. El área de Comunicación

Según el DCN (2009) el área de Comunicación fortalece la competencia comunicativa desarrollada por los estudiantes en Educación Primaria para que logren comprender y producir textos diversos, en distintas situaciones comunicativas y con diferentes interlocutores, con la finalidad de satisfacer sus necesidades funcionales de comunicación, ampliar su acervo cultural y disfrutar de la lectura o la creación de sus propios textos. Así mismo, se promueve una reflexión permanente sobre los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen una mejor comunicación, la misma que, en este nivel, enfatiza los aspectos académicos y científicos.

En el mismo DCN (2009) se aprecia que el área de Comunicación también brinda las herramientas necesarias para lograr una relación asertiva y empática, solucionar conflictos y llegar a consensos, condiciones indispensables para una convivencia armónica. El aprendizaje de la lengua y de cualquier código comunicativo se realiza en pleno funcionamiento, en situaciones comunicativas reales o verosímiles y a partir de textos completos que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Esto otorga al área un carácter eminentemente práctico, asociado a la reflexión permanente sobre el aprendizaje, lo cual exige del docente la generación de situaciones favorables para que los estudiantes dialoguen, debatan, expongan temas, redacten textos en forma crítica y creativa, lean con diferentes propósitos y aprendan a escuchar.

El área de Comunicación persigue el dominio del castellano para promover la comunicación entre todos los peruanos, pero igualmente, promueve el respeto por las formas expresivas propias de cada comunidad, valorando así, la diversidad lingüística del país. En este sentido, se aspira a que los estudiantes dominen su lengua materna, sea la originaria o el castellano. Por otro lado, las capacidades comunicativas permiten a los estudiantes acceder a múltiples aprendizajes, útiles para interactuar en un mundo altamente cambiante y de vertiginosos avances científicos y tecnológicos.

El área también persigue que los estudiantes se familiaricen con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, lo cual implica conocer y manejar otros códigos, como las imágenes fijas o en movimiento, o los códigos necesarios para la comunicación de las personas con necesidades especiales, atendiendo así a la educación inclusiva.

Según el DCN (2009) se tiene tres dimensiones:

- **Comprensión de textos**, que se refiere a entender los textos leídos en el nivel literal, inferencial y criterial.
- **Producción de textos**, que se refiere a la composición de textos en sus modos, narrativos, argumentativos y literarios.
- **Expresión oral y escrita**, que se refiere a cómo expresar lo que sentimos mediante las palabras, las mímicas y los gestos.

2.2.9. Las Rutas de Aprendizaje en el área de Comunicación

Según el MINEDU (2015) Las Rutas del Aprendizaje son orientaciones pedagógicas y didácticas para una enseñanza efectiva de las competencias de cada área curricular. Ponen en manos de nosotros, los docentes, pautas útiles para los tres niveles educativos de la Educación Básica Regular: Inicial, Primaria y Secundaria.

Presentan:

- Los enfoques y fundamentos que permiten entender el sentido y las finalidades de la enseñanza de las competencias, así como el marco teórico desde el cual se están entendiendo.
- Las competencias que deben ser trabajadas a lo largo de toda la escolaridad, y las capacidades en las que se desagregan. Se define qué implica cada una, así como la combinación que se requiere para su desarrollo.
- Los estándares de las competencias, que se han establecido en mapas de progreso.
- Los indicadores de desempeño para cada una de las capacidades, por grado o ciclos, de acuerdo con la naturaleza de cada competencia.
- Orientaciones didácticas que facilitan la enseñanza y el aprendizaje de las competencias.

Definiciones básicas que nos permiten entender y trabajar con las Rutas del Aprendizaje:

- a) **Competencia.** Llamamos competencia a la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes.

La competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se reitera a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que pueda irse

complejizando de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño.

- b) **Capacidad.** Desde el enfoque de competencias, hablamos de «capacidad» en el sentido amplio de «capacidades humanas». Así, las capacidades que pueden integrar una competencia combinan saberes de un campo más delimitado, y su incremento genera nuestro desarrollo competente. Es fundamental ser conscientes de que si bien las capacidades se pueden enseñar y desplegar de manera aislada, es su combinación (según lo que las circunstancias requieran) lo que permite su desarrollo. Desde esta perspectiva, importa el dominio específico de estas capacidades, pero es indispensable su combinación y utilización pertinente en contextos variados.
- c) **Estándar nacional.** Los estándares nacionales de aprendizaje se establecen en los Mapas de progreso y se definen allí como «metas de aprendizaje» en progresión, para identificar qué se espera lograr respecto de cada competencia por ciclo de escolaridad.

Estas descripciones aportan los referentes comunes para monitorear y evaluar aprendizajes a nivel de sistema (evaluaciones externas de carácter nacional) y de aula (evaluaciones formativas y certificadoras del aprendizaje). En un sentido amplio, se denomina estándar a la definición clara de un criterio para reconocer la calidad de aquello que es objeto de medición y pertenece a una misma categoría. En este caso, como señalan los mapas de progreso, se indica el grado de dominio (o nivel de desempeño) que deben exhibir todos los estudiantes peruanos al final de cada ciclo de la Educación Básica con relación a las competencias.

Los estándares de aprendizaje no son instrumentos para homogeneizar a los estudiantes, ya que las competencias a que hacen referencia se proponen como un piso, y no como un techo para la educación escolar en el país. Su única función es medir logros sobre los aprendizajes comunes en el país, que constituyen un derecho de todos.

- d) **Indicador de desempeño.** Llamamos desempeño al grado de desenvolvimiento que un estudiante muestra en relación con un determinado fin. Es decir, tiene que ver con una actuación que logra un objetivo o cumple una tarea en la medida esperada. Un indicador de desempeño es el dato o información específica que sirve para planificar nuestras sesiones de aprendizaje y para valorar en esa actuación el grado de cumplimiento de una determinada expectativa. En el contexto del desarrollo curricular, los indicadores de desempeño se encuentran asociados al logro de una determinada capacidad. Así, una capacidad puede medirse a través de más de un indicador.

Estas Rutas del Aprendizaje se han ido publicando desde el 2012 y están en revisión y ajuste permanente, a partir de su constante evaluación. Es de esperar, por ello, que en los siguientes años se sigan ajustando en cada una de sus partes. Estaremos muy atentos a tus aportes y sugerencias para ir mejorándolas en las próximas reediciones, de manera que sean más pertinentes y útiles para el logro de los aprendizajes a los que nuestros estudiantes tienen derecho.

2.2.10. El enfoque comunicativo textual

Según el MINEDU (2010) El sistema educativo peruano propone, desde hace muchos años, un *enfoque comunicativo* que los docentes del área curricular venimos asumiendo en la medida de nuestras posibilidades, experiencias y saberes. Este enfoque

encuentra su fundamento en los aportes teóricos y las aplicaciones didácticas de distintas disciplinas relacionadas con el lenguaje.

Nuestros estudiantes emplean su lengua cada día en múltiples situaciones, en diversos actos comunicativos en contextos específicos. En una comunicación real, en sus distintas variedades dialectales y en diferentes registros lingüísticos, los estudiantes emiten y reciben textos completos que responden a sus necesidades e intereses.

Sin embargo, a veces, bajo la denominación de *enfoque comunicativo-textual* se planifican, desarrollan y evalúan en las aulas propuestas muy diversas, algunas incluso contradictorias con el enfoque asumido. Ocurre que muchas veces se entiende el enfoque comunicativo simplistamente. Se generan actividades para desarrollar cuatro destrezas comunicativas (escuchar-hablar-leer-escribir) sin tener en cuenta los procesos cognitivos que están detrás de esas destrezas. Se aplican técnicas para interactuar con textos específicos en situaciones comunicativas concretas sin tener en cuenta que esas situaciones están enmarcadas en contextos sociales y culturales más amplios. Sin las perspectivas cognitiva y sociocultural, el enfoque comunicativo puede quedar reducido a una colección de técnicas y acumulación de actividades.

Entonces, debemos concebir este enfoque comunicativo de manera integral, sin perder de vista dos perspectivas:

- a) **Una perspectiva cognitiva.** Un aspecto esencial del lenguaje en la escuela es que, por su naturaleza, se convierte en un instrumento para la construcción de conocimientos. La lengua materna es crucial para la estructuración de la experiencia de nuestros estudiantes y contribuye a determinar su visión del mundo, que está íntimamente ligada a sus convenciones culturales. Esa experiencia configurada por su lengua no alude

solo al mundo físico y externo, sino también a la propia subjetividad, sus creencias e imaginaciones. Así, la lengua materna es un aspecto de la individualidad de nuestros estudiantes, un medio de investigación de la realidad, un instrumento para aprender y para reflexionar sobre lo aprendido.

Los docentes sabemos que el aprendizaje significativo se logra cuando nuestros estudiantes son capaces de incorporar a sus saberes previos otros nuevos para construir conocimiento. En ello radica precisamente el gran *valor pedagógico de la variedad materna de nuestros estudiantes*: es justamente a partir de esos saberes previos lingüísticos y culturales encarnados en sus lenguas y variedades maternas que los estudiantes se acercan y exploran prácticas escolares del lenguaje con la finalidad de apropiarse de ellas.

- b) Una perspectiva sociocultural.** Mediante la comunicación, establecemos diversos tipos de relaciones con los demás y creamos distintas identidades que conforman nuestra vida social. Por ello, es esencial enseñarles a nuestros estudiantes a reflexionar sobre el significado social de esos usos comunicativos, las variables culturales que los condicionan y determinan, y el sentido ideológico de las diversas prácticas discursivas.

Los docentes tenemos una gran responsabilidad respecto de la democratización de los saberes comunicativos: garantizar que todos nuestros estudiantes dominen un amplio espectro de discursos sociales que les permitan al menos desentrañar lo mejor posible los usos lingüísticos cotidianos, y si es posible volverse actores de su propia vida, saberes que les darán la capacidad de pensar y por tanto transformarse ellos mismos y transformar la sociedad y la cultura.

Características del enfoque comunicativo textual

Componentes del enfoque comunicativo textual

Según el MINEDU, (2010) el enfoque comunicativo textual considera los siguientes componentes:

- Comprensión oral
- Comprensión de textos
- Expresión oral
- Producción de textos

Características del enfoque comunicativo textual

Según el MINEDU, (2010) son las siguientes:

- El contexto es determinante en todo acto comunicativo.
- La lengua se enseña y se aprende en pleno funcionamiento.
- El texto es la unidad básica de comunicación.
- Los textos deben responder a las necesidades e intereses de los alumnos.
- La enseñanza de la lengua toma en cuenta las variedades dialectales y los diferentes registros de uso lingüístico.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general:

La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye favorable y significativamente en el aprendizaje del área curricular de Comunicación de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

2.3.2. Hipótesis específicas:

1. La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye de manera significativa en la **comprensión de textos** de

los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

2. La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye de manera significativa en la **producción de textos** de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.
3. La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye de manera significativa en la **expresión oral y escrita** de los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

2.4. Variables:

2.4.1. Definición conceptual:

Variable independiente: Estrategia de Juegos Vivenciales:

Son reglas o procedimientos que nos permiten tomar las decisiones adecuadas en cualquier momento del proceso de aprendizaje, es decir se llevan a cabo para facilitar y mejorar su aprendizaje, cualquiera que sea el ámbito o contenido, basado en aprender de una forma más experiencial, permitiéndonos vivenciar una situación real a través del juego. Grados (1999).

Variable dependiente: El Aprendizaje del área

Comunicación: El aprendizaje del área de Comunicación se da cuando los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva a la estructura cognitiva del estudiante, logrando las capacidades y competencias del área en un determinado periodo de tiempo. Minedu (2015).

2.4.2. Definición Operacional:

Tipo de Variable	Nombre de la Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente	La Estrategia de Juegos Vivenciales Grados (1999)	Autoestima	- Participa de los juegos vivenciales. - Valora los juegos vivenciales.
		Animación	- Realiza actividades estratégicas. - Participa de estrategias metodológicas.
		Comunicación	- Intercambia ideas en los juegos vivenciales. - Comenta de estrategias de juegos vivenciales.
		Concentración	- Analiza situaciones metodológicas. - Identifica y participa de diversos juegos.
		Confianza	- Demuestra seguridad en los juegos.
		Creatividad	- Elabora estrategias metodológicas en organizadores. - Formula nuevas y propias actividades de juegos.
		Solución de problemas	- Utiliza estrategias metodológicas. - Resuelve situaciones en los juegos.
		Trabajo en equipo	- Participa de juegos vivenciales. - Trabaja en coordinación con sus compañeros. - Demuestra perseverancia en los juegos.
Variable Dependiente	El Aprendizaje del área de Comunicación DCN (2009).	Comprensión de textos	- Identifica personajes, lugares, fechas situaciones en textos descriptivos. - Deduce títulos a partir de un texto. - Infiere hechos a partir de premisas.
		Producción de textos	- A partir de una idea cualquiera, compone un texto narrativo. - A partir de una idea cualquiera, compone un texto argumentativo. - A partir de una idea cualquiera, compone un texto literario.
		Expresión oral y escrita	- Expresa sus ideas mediante palabras. - Expresa sus ideas mediante mímicas y gestos.

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación:

Según Sierra (2002), el tipo de estudio de la presente investigación fue aplicada, porque “en éstos estudios se deben determinar y definir previamente las variables, luego se formulan hipótesis, los mismos que deben probarse por métodos estadísticos, trabajándose con muestras representativas y llegando al final a conclusiones”.

3.2. Nivel de investigación:

El nivel de investigación fue el explicativo. Según el mismo Sierra (2002) “las investigaciones explicativas buscan especificar las propiedades importantes de los hechos y fenómenos que son sometidos a una experimentación de laboratorio o de campo”.

3.3. Diseño de la investigación:

El diseño general fue el Pre Experimental.

Según Kerlinger y Lee, (2002, p.345) “El diseño pre experimental, es aquel diseño donde solo se controla algunas fuentes que amenazan la validez interna. Se emplea por lo general en

situaciones en las cuales es difícil el control experimental riguroso. En el campo educacional y en el campo de las ciencias sociales, el investigador no puede realizar el control total sobre las condiciones experimentales. Son útiles en la investigación evaluativa o cuando se requiere realizar cambios de programas o materiales”.

Y el diseño específico el Pre Experimental con dos grupos no equivalentes y con pre test y post test, esta estrategia tiene como bibliografía especializada la graficación que presenta (Hernández, Fernández y Baptista, 2010) que se muestra a continuación:

$$GE: O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

G.E. Grupo Experimental.

O₁: Pre Test

O₂: Post Test

X: Manipulación de la Variable Independiente.

3.4. Método de investigación

3.4.1. Método general: En la presente investigación, se utilizó el Método Científico como método general. En la actualidad según Cataldo, (2011, p.26): “El estudio del método científico es objeto de estudio de la epistemología. Asimismo, el significado de la palabra “método” ha variado. Ahora se le conoce como el conjunto de técnicas y procedimientos que le permiten al investigador realizar sus objetivos”.

A decir de Kerlinger y Lee, (2002, p.124) “el método científico comprende un conjunto de normas que regulan el proceso de cualquier investigación que merezca ser calificada como científica”.

Además el mismo Kerlinger y Lee (2002) y Lee enfatizan “La aplicación del método científico al estudio de problemas pedagógicos da como resultado a la investigación educativa”.

- b) Método Específico:** El Método Experimental. Según Mayer, (2005, p.32): “El método experimental es un proceso lógico, sistemático que responde a la incógnita: ¿Si esto es dado bajo condiciones cuidadosamente controladas; qué sucederá?”.

3.5. Población y muestra

a) La Población:

Según Oseda, (2008, p.120) “La población es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica, sea una ciudadanía común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, la matrícula en una misma universidad, o similares”.

En el caso de nuestra investigación, la población estuvo conformado por los 276 estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

b) Muestra:

El mismo Oseda, (2008, p.122) menciona que “la muestra es una parte pequeña de la población o un subconjunto de esta, que sin embargo posee las principales características de aquella. Esta es la principal propiedad de la muestra (poseer las principales características de la población) la que hace posible que el investigador, que trabaja con la muestra, generalice sus resultados a la población”.

El Muestreo fue No Probabilístico – intencional, y estuvo conformada por 30 estudiantes del 5° grado “A” de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- a) Técnicas:** Las técnicas usadas en la presente investigación fueron las del fichaje, las de observación y de medición.

El mismo Oseda, (2008, p.128) sostiene que el fichaje “consiste en registrar los datos que se van obteniendo en los instrumentos llamados fichas, las cuales debidamente elaboradas y ordenadas contienen la mayor parte de la información que se recopila en una investigación”.

b) Los instrumentos: Los instrumentos a usar en la presente investigación fueron del fichaje las fichas de resumen, bibliográficas y de resumen; de la observación se tiene a las fichas de observación y de las de medición, la prueba escrita (pre test y post test).

Según Ary, Jacobs y Razavieh, (1996, p.189) “las fichas deben cumplir una serie de requisitos formales que tienen como objetivo, facilitar su utilización posterior”.

Asimismo se consideró la encuesta para obtener información sobre el problema de nuestra investigación.

3.8. Método de análisis de datos:

Se utilizó el programa SPSS v.22 para calcular los siguientes estadígrafos:

- Las Medidas de Tendencia Central (la media aritmética, la mediana y la moda), de Dispersión (La varianza y la desviación estándar y el coeficiente de variabilidad). Las de forma: la Kurtosis.
- Los estadígrafos de la Estadística Inferencial como la Prueba “t” de Student para apreciar la diferencia de medias en el grupo pre experimental respecto al pre test y post test.

CAPÍTULO IV

RESULTADO Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción de resultados

4.1.1. Análisis del Pre Test

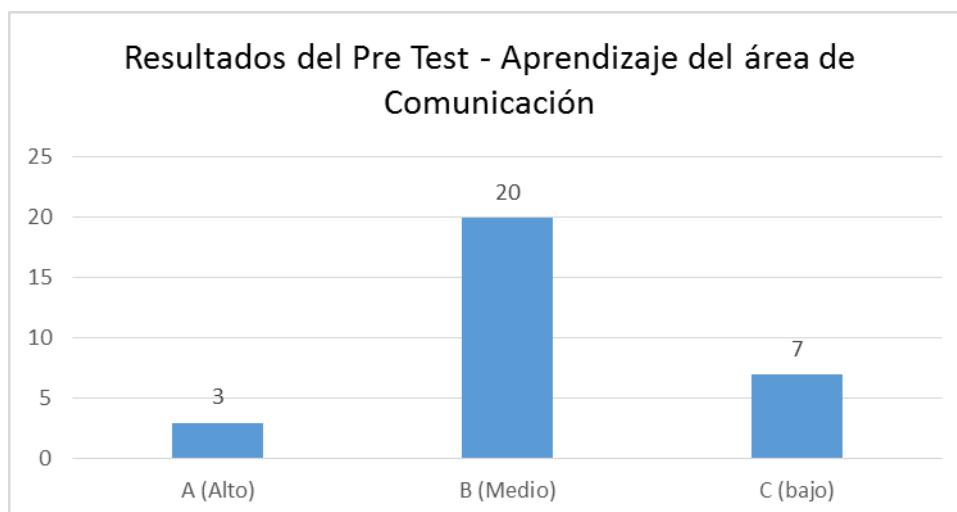
En esta parte vamos a analizar la parte referida al Pre Test en el Grupo Experimental respecto al aprendizaje del área curricular de Comunicación en estudiantes del 5° grado “A” de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha en el 2015; el cual es como a continuación se indica:

Cuadro N° 01

Resultados del Pre Test - Aprendizaje del área de Comunicación		
Niveles de logro	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
A (Alto)	3	10.00
B (Medio)	20	66.67
C (bajo)	7	23.33
Total	30	100.00

Fuente: Ficha de observación del Pre test.

Gráfico N° 01



Fuente: Cuadro N° 01.

En base al Cuadro N° 01 y el Gráfico N° 01; se puede deducir que en el Grupo Experimental del pre test, específicamente en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015, se puede apreciar que tres estudiantes que representa el 10,00% ha logrado la capacidad (A) y está en el nivel alto; asimismo 20 estudiantes que representa el 66,67% está en proceso (B) de logro, es decir en el nivel medio y finalmente 7 estudiantes, es decir el 23,33% está en inicio (C), o sea en el nivel bajo.

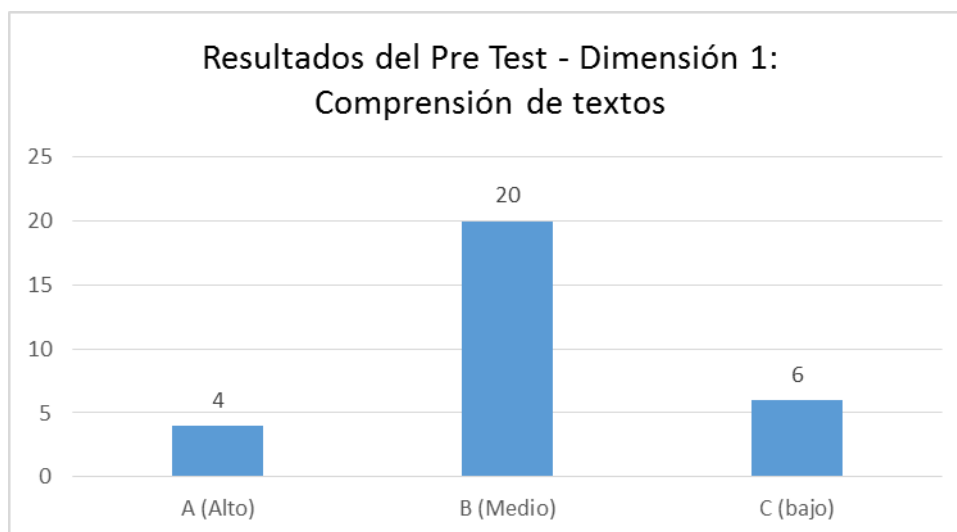
Ahora veamos la primera dimensión:

Cuadro N° 02

Resultados del Pre Test - Dimensión 1: Comprensión de textos		
Niveles de logro	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
A (Alto)	4	13.33
B (Medio)	20	66.67
C (bajo)	6	20.00
Total	30	100.00

Fuente: Ficha de observación del Pre test.

Gráfico N° 02



Fuente: Cuadro N° 02.

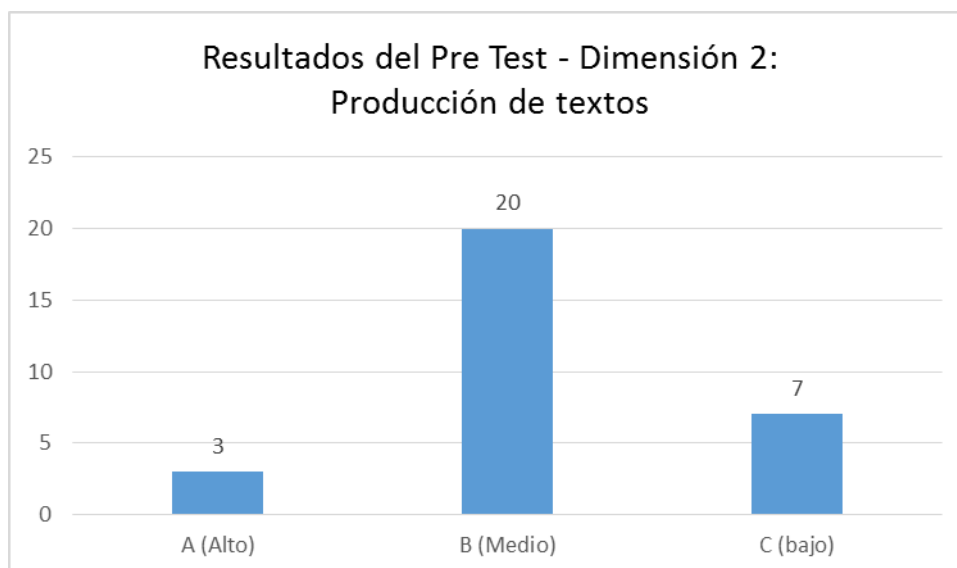
En base al Cuadro N° 02 y el Gráfico N° 02; se puede deducir que en el Grupo Experimental, en la dimensión 1: comprensión de textos en el pre test, específicamente en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha, se puede apreciar que cuatro niños que representa el 13,33% ha logrado la capacidad (A) y está en el nivel alto; asimismo 20 estudiantes que representa el 66,67% está en proceso (B) de logro, es decir en el nivel medio y finalmente 6 estudiantes, es decir el 20,00% está en inicio (C), o sea en el nivel bajo. Ahora veamos la segunda dimensión:

Cuadro N° 03

Resultados del Pre Test - Dimensión 2: Producción de textos		
Niveles de logro	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
A (Alto)	3	10.00
B (Medio)	20	66.67
C (bajo)	7	23.33
Total	30	100.00

Fuente: Ficha de observación del Pre test.

Gráfico N° 03



Fuente: Cuadro N° 03.

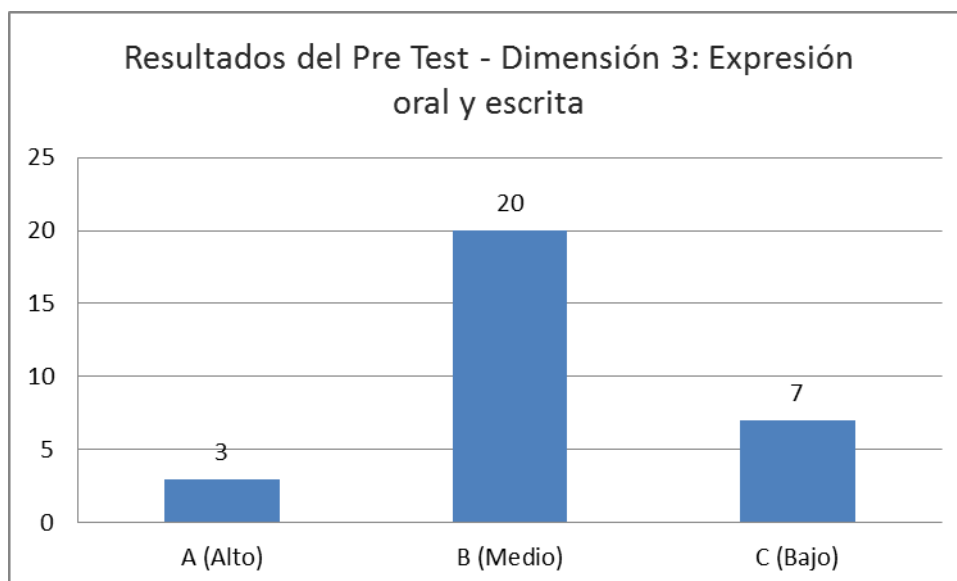
En base al Cuadro N° 03 y el Gráfico N° 03; se puede deducir que en el Grupo Experimental, en la dimensión 2: producción de textos en el pre test, específicamente en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha, se puede apreciar que tres niños que representa el 10,00% ha logrado la capacidad (A) y está en el nivel alto; asimismo 20 estudiantes que representa el 66,67% está en proceso (B) de logro, es decir en el nivel medio y finalmente 7 estudiantes, es decir el 23,33% está en inicio (C), o sea en el nivel bajo. Ahora veamos la tercera y última dimensión en el pre test:

Cuadro N° 04

Resultados del Pre Test - Dimensión 3: Expresión oral y escrita		
Niveles de logro	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
A (Alto)	3	10.00
B (Medio)	20	66.67
C (Bajo)	7	23.33
Total	30	100.00

Fuente: Ficha de observación del Pre test.

Gráfico N° 04



Fuente: Cuadro N° 04.

En base al Cuadro N° 04 y el Gráfico N° 04; se puede deducir que en el Grupo Experimental, en la dimensión 3: expresión oral y escrita en el pre test, específicamente en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha, se puede apreciar que tres niños que representa el 10,00% ha logrado la capacidad (A) y está en el nivel alto; asimismo 20 estudiantes que representa el 66,67% está en proceso (B) de logro, es decir en el nivel medio y finalmente 7 estudiantes, es decir el 23,33% está en inicio (C), o sea en el nivel bajo. Ahora veamos los resultados del post test:

4.1.2. Análisis del Post Test

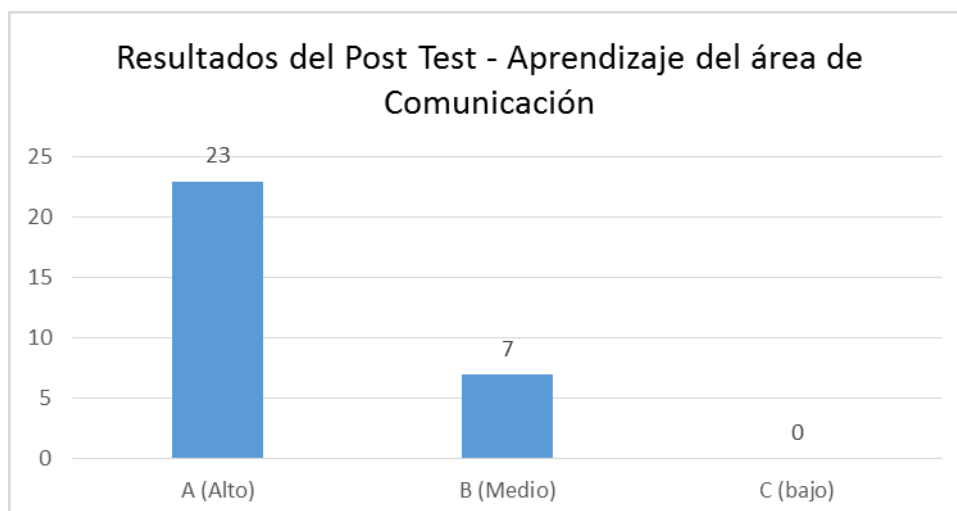
En esta parte vamos a analizar la parte referida al Post Test en el Grupo Experimental respecto al aprendizaje del área de Comunicación, posterior a la aplicación de la estrategia de juegos vivenciales, el cual estuvo conformado también por 30 estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha; el cual es como a continuación se indica:

Cuadro N° 05

Resultados del Post Test - Aprendizaje del área de Comunicación		
Niveles de logro	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
A (Alto)	23	76.67
B (Medio)	7	23.33
C (bajo)	0	0.00
Total	30	100.00

Fuente: Ficha de observación del Post test.

Gráfico N° 05



Fuente: Cuadro N° 05.

En base al Cuadro N° 05 y el Gráfico N° 05; se puede deducir que en el Grupo Experimental del post test, específicamente en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha, se puede apreciar que 23 estudiantes que representa el 76,67% ha logrado la capacidad (A), es decir están en el nivel alto; asimismo 7 estudiantes que representa el 23,33% está en proceso (B) de logro, es decir nivel medio y finalmente ningún estudiante, es decir el 00% estuvo en el nivel inicio (C).

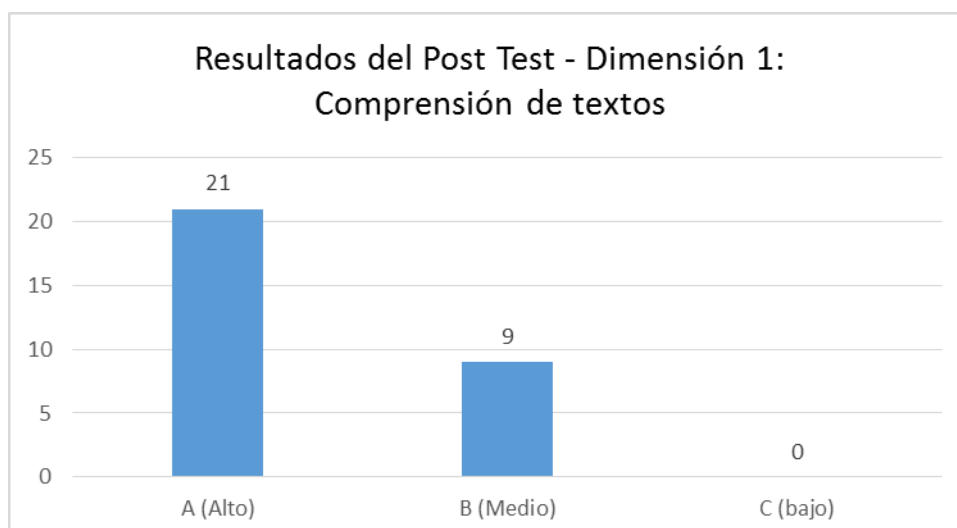
Ahora veamos la primera dimensión en el post test:

Cuadro N° 06

Resultados del Post Test - Dimensión 1: Comprensión de textos		
Niveles de logro	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
A (Alto)	21	70.00
B (Medio)	9	30.00
C (bajo)	0	0.00
Total	30	100.00

Fuente: Ficha de observación del Post test.

Gráfico N° 06



Fuente: Cuadro N° 06.

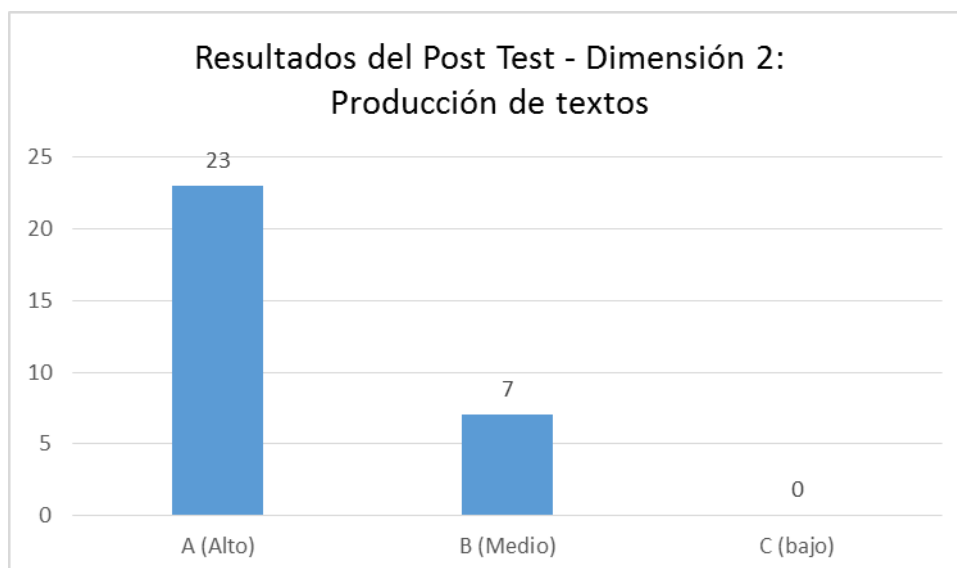
En base al Cuadro N° 06 y el Gráfico N° 06; se puede deducir que en el Grupo Experimental del post test en la dimensión N° 01: la comprensión de textos, específicamente en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha, se puede apreciar que 21 estudiantes que representa el 70,00% ha logrado la capacidad (A), es decir están en el nivel alto; asimismo 9 estudiantes que representa el 30,00% está en proceso (B) de logro, es decir a veces y finalmente ningún niño y/o niña, es decir el 00% estuvo en el nivel inicio (C). Ahora veamos la segunda dimensión:

Cuadro N° 07

Resultados del Post Test - Dimensión 2: Producción de textos		
Niveles de logro	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
A (Alto)	23	76.67
B (Medio)	7	23.33
C (bajo)	0	0.00
Total	30	100.00

Fuente: Ficha de observación del Post test.

Gráfico N° 07



Fuente: Cuadro N° 07.

En base al Cuadro N° 07 y el Gráfico N° 07; se puede deducir que en el Grupo Experimental del post test en la dimensión N° 02: de la producción de textos específicamente en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha, se puede apreciar que 23 estudiantes que representa el 76,67% ha logrado la capacidad (A), es decir están en el nivel alto; asimismo 7 estudiantes que representa el 23,33% está en proceso (B) de logro, es decir en el nivel medio y finalmente ningún niño y/o niña,

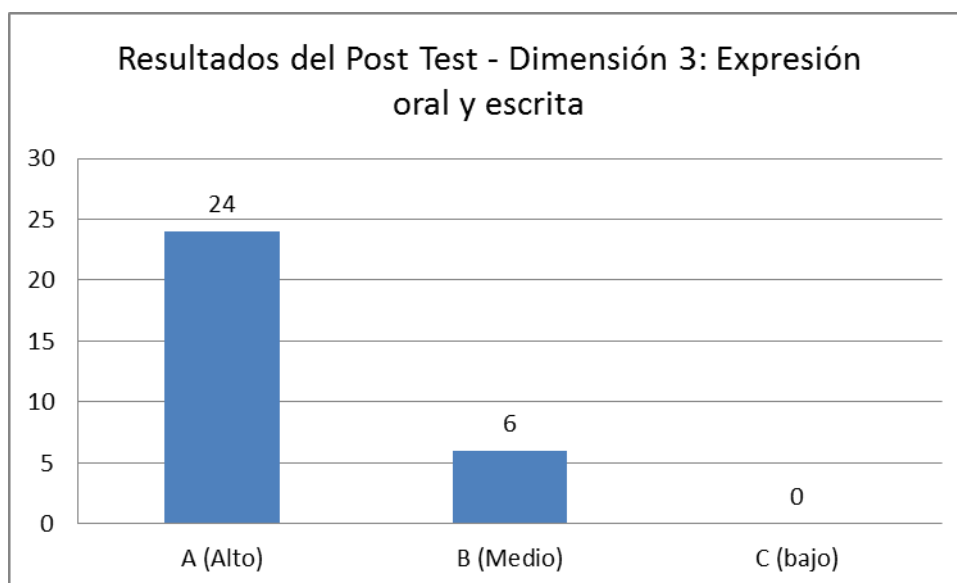
es decir el 00% estuvo en el nivel inicio (C). Ahora veamos la tercera y última dimensión:

Cuadro N° 08

Resultados del Post Test - Dimensión 3: Expresión oral y escrita		
Niveles de logro	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
A (Alto)	24	80.00
B (Medio)	6	20.00
C (bajo)	0	0.00
Total	30	100.00

Fuente: Ficha de observación del Post test.

Gráfico N° 08



Fuente: Cuadro N° 08.

En base al Cuadro N° 08 y el Gráfico N° 08; se puede deducir que en el Grupo Experimental del post test en la dimensión N° 03: de la expresión oral y escrita específicamente en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha, se puede apreciar que 24 estudiantes que representa el 80,00% ha logrado la capacidad (A), es decir están en el nivel alto;

asimismo 6 estudiantes que representa el 20,00% está en proceso (B) de logro, es decir en el nivel medio y finalmente ningún niño y/o niña, es decir el 00% estuvo en el nivel inicio (C).

4.2. Prueba de hipótesis

4.2.1. Hipótesis general:

El proceso que permite realizar el contraste de hipótesis requiere ciertos procedimientos. Se ha podido verificar los planteamientos de diversos autores y cada uno de ellos con sus respectivas características y peculiaridades, motivo por el cual era necesario decidir por uno de ellos para ser aplicado en la investigación.

Como señala Oseda (2015), existe 7 pasos para la prueba de hipótesis los cuales son los siguientes:

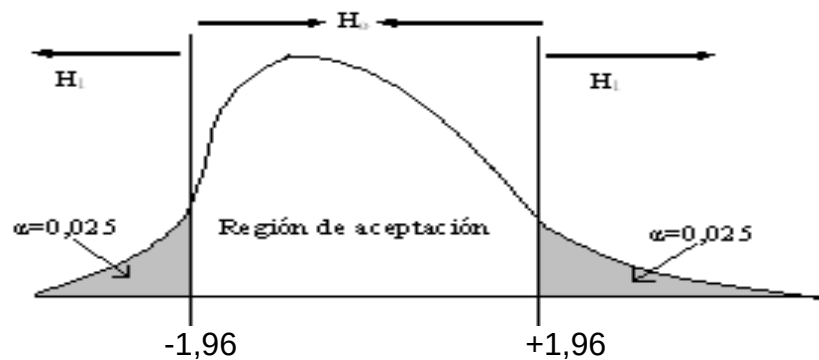
1. Formular la hipótesis nula y alterna de acuerdo al problema.
2. Escoger el tipo de prueba:
3. El nivel de significancia o riesgo α .
4. Escoger el estadígrafo de prueba más apropiado.
5. Esquema de la prueba.
6. Cálculo del estadístico de prueba.
7. Toma de decisiones:

1. Planteamiento de Hipótesis:

Hipótesis Nula: H_0 : Los niveles de logro obtenidos en el pre test y post test son iguales.

Hipótesis Alterna: H_1 : Los niveles de logro obtenidos en el pre test y post test son diferentes.

2. **El tipo de prueba:** Es bilateral o a dos colas.
3. **Nivel de significancia o riesgo:** El nivel utilizado en el diseño pre experimental es de: $\alpha=0,05$.
4. **El estadígrafo de prueba:** El estadígrafo de Prueba más apropiado para este caso es la Prueba t de Student y como en la hipótesis alterna (H_1) existe dos posibilidades ($H_1: \mu_1 > \mu_2$ ó $\mu_1 < \mu_2$) se aplicó la prueba bilateral, o sea a dos colas.
5. **El esquema de la prueba:** El estadígrafo de Prueba más apropiado para este caso es la Prueba t de Student.



6. Cálculo del estadístico de prueba:

Cuadro N° 09:

Prueba de Hipótesis General

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	13.5333	30	1.19578	.21832
	Post Test	15.1000	30	.66176	.12082

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	30	-.026	.891

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-1.56667	1.38174	.25227	-2.08262	-1.05072	-6.210	29	.000

Fuente: Base de datos de las investigadoras.

7. Toma de decisiones:

Como $-6,21 < -1,96$, entonces el estadístico calculado caen en la zona de rechazo, por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la hipótesis alterna H_1 ; con lo que concluimos contundentemente que la aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye de manera favorable y significativa en el aprendizaje del área de Comunicación de los alumnos en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015, el cual lo contrastamos en todo su contenido y extensión.

4.2.2. Hipótesis específicas:

a) Hipótesis específica N° 01:

Planteamiento de Hipótesis:

Hipótesis Nula: H_0 : Los niveles de logro obtenidos en el pre test y post test son iguales.

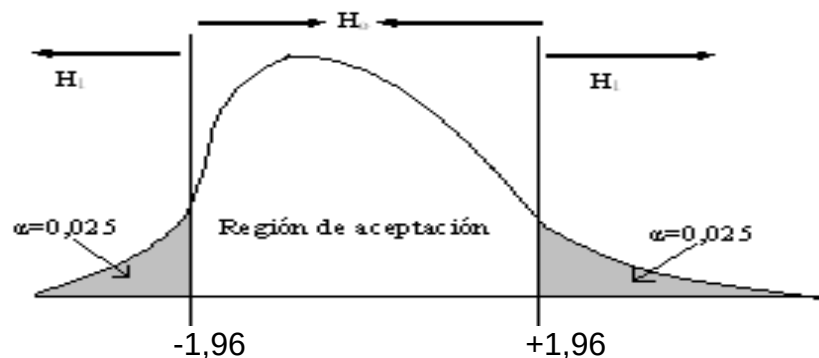
Hipótesis Alternativa: H_1 : Los niveles de logro obtenidos en el pre test y post test son diferentes.

El tipo de prueba: Es bilateral o a dos colas.

Nivel de significancia o riesgo: El nivel utilizado en el diseño pre experimental es de: $\alpha=0,05$.

El estadígrafo de prueba: El estadígrafo de Prueba más apropiado para este caso es la Prueba t de Student y como en la hipótesis alterna (H_1) existe dos posibilidades ($H_1 : \mu_1 > \mu_2$ ó $\mu_1 < \mu_2$) se aplicará la prueba bilateral, o sea a dos colas.

El esquema de la prueba: El estadígrafo de Prueba más apropiado para este caso es la Prueba t de Student.



Cálculo del estadístico de prueba:

Cuadro N° 10

Prueba de Hipótesis Específica N° 01

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	13.5333	30	1.19578	.21832
	Post Test	15.2333	30	.81720	.14920

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	30	.045	.815

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-1.70000	1.41787	.25887	-2.22944	-1.17056	-6.567	29	.000

Fuente: Base de datos de las investigadoras.

Toma de decisiones: Como $-6,57 < -1,96$; entonces el estadístico calculado caen en la zona de rechazo, por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la hipótesis alterna H_1 ; con lo que concluimos que la aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye de manera favorable y significativa en la comprensión de textos del área de Comunicación de los alumnos en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015, el cual lo contrastamos en todo su contenido y extensión.

b) Hipótesis específica N° 02:

Planteamiento de Hipótesis:

Hipótesis Nula: H_0 : Los niveles de logro obtenidos en el pre test y post test son iguales.

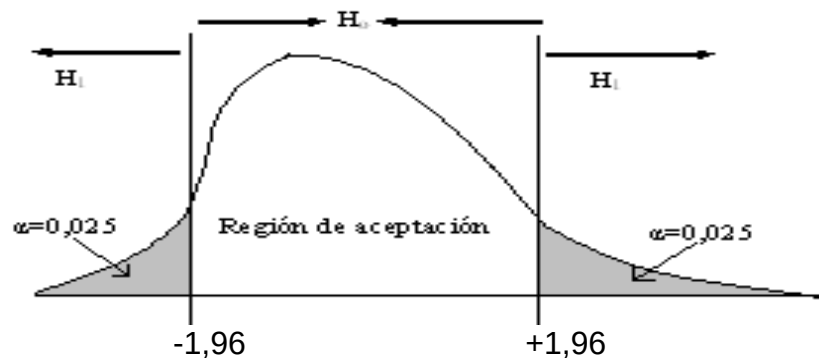
Hipótesis Alternativa: H_1 : Los niveles de logro obtenidos en el pre test y post test son diferentes.

El tipo de prueba: Es bilateral o a dos colas.

Nivel de significancia o riesgo: El nivel utilizado en el diseño pre experimental es de: $\alpha=0,05$.

El estadígrafo de prueba: El estadígrafo de Prueba más apropiado para este caso es la Prueba t de Student y como en la hipótesis alterna (H_1) existe dos posibilidades ($H_1: \mu_1 > \mu_2$ ó $\mu_1 < \mu_2$) se aplicará la prueba bilateral, o sea a dos colas.

El esquema de la prueba: El estadígrafo de Prueba más apropiado para este caso es la Prueba t de Student.



Cálculo del estadístico de prueba:

Cuadro N° 11

Prueba de Hipótesis Específica N° 02

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	13.5333	30	1.19578	.21832
	Post Test	15.0667	30	1.25762	.22961

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	30	.090	.636

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-1.53333	1.65536	.30223	-2.15146	-.91521	-5.073	29	.000

Fuente: Base de datos de las investigadoras.

Toma de decisiones: Como $-5,07 < -1,96$; entonces el estadístico calculado caen en la zona de rechazo, por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la hipótesis alterna H_1 ; con lo que concluimos que la aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye de manera favorable y significativa en la producción de textos del área de Comunicación de los alumnos en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015, el cual lo contrastamos en todo su contenido y extensión.

c) Hipótesis específica N° 03:

Planteamiento de Hipótesis:

Hipótesis Nula: H_0 : Los niveles de logro obtenidos en el pre test y post test son iguales.

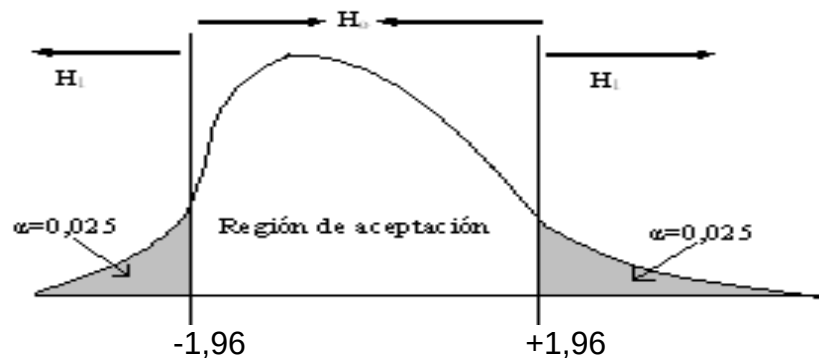
Hipótesis Alternativa: H_1 : Los niveles de logro obtenidos en el pre test y post test son diferentes.

El tipo de prueba: Es bilateral o a dos colas.

Nivel de significancia o riesgo: El nivel utilizado en el diseño pre experimental es de: $\alpha=0,05$.

El estadígrafo de prueba: El estadígrafo de Prueba más apropiado para este caso es la Prueba t de Student y como en la hipótesis alterna (H_1) existe dos posibilidades ($H_1: \mu_1 > \mu_2$ ó $\mu_1 < \mu_2$) se aplicará la prueba bilateral, o sea a dos colas.

El esquema de la prueba: El estadígrafo de Prueba más apropiado para este caso es la Prueba t de Student.



Cálculo del estadístico de prueba:

Cuadro N° 12

Prueba de Hipótesis Específica N° 03

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	13.2333	30	1.45468	.26559
	Post Test	15.1000	30	.66176	.12082

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	30	.190	.315

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-1.86667	1.47936	.27009	-2.41907	-1.31426	-6.911	29	.000

Fuente: Base de datos de las investigadoras.

Toma de decisiones: Como $-6,91 < -1,96$; entonces el estadístico calculado caen en la zona de rechazo, por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la hipótesis alterna H_1 ; con lo que concluimos que la aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye de manera favorable y significativa en la expresión oral y escrita del área de Comunicación de los alumnos en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015, el cual lo contrastamos en todo su contenido y extensión.

4.3. Discusión de resultados

Una interpretación adecuada, precisa y completa de los resultados que se han obtenido en la investigación, se inicia determinando los datos que obtuvieron antes de aplicar la estrategia de juegos vivenciales ha influido de manera favorable y significativa

en el área de Comunicación de los alumnos en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

En este apartado es necesario saber que son las Rutas del Aprendizaje. Según Chávez (2012) Son un conjunto de herramientas para el logro efectivo de los aprendizajes de nuestros estudiantes. Señalan: qué y cómo deben aprender nuestros estudiantes en cada grado y ciclo. Indican: ejemplos de cómo evaluar si están aprendiendo. Explican: el enfoque, las competencias, las capacidades y los indicadores que deben lograr en cada grado y nivel. Proponen: orientaciones pedagógicas, sugerencias didácticas y estrategias en el aula. Permiten: comprender la articulación de los aprendizajes entre grados y ciclos. Pueden: adaptarse a las características y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, así como a las particularidades y demandas del entorno social, cultural, lingüístico, geográfico, económico y productivo en el que ubican las instituciones educativas.

¿Cuáles son los elementos claves en la organización de las rutas? El mismo Chávez (2012) sostiene que son las competencias y capacidades planteadas para toda la educación básica, es decir, toda la trayectoria escolar. El avance y desarrollo progresivo de las mismas se puede observar a través de indicadores para cada grado y nivel. Al contar con indicadores por grado se puede orientar mejor la labor pedagógica, atendiendo las necesidades de cada uno de los estudiantes.

¿Cómo están organizadas las rutas de aprendizaje? Fascículos generales por cada aprendizaje general. Dirigido a todos los docentes de Educación Básica Regular (Inicial, primaria y secundaria) - Fascículo General 1: Convivir, participar y deliberar para ejercer una ciudadanía democrática e intercultural. - Fascículo General 2: Hacer

uso efectivo de saberes matemáticos para afrontar desafíos diversos.

- Fascículo General 3: Comunicarse oralmente y por escrito con distintos interlocutores y en distintos escenarios. Fascículos por cada ciclo y ámbito de aprendizaje. Desarrollan de manera específica cada aprendizaje según lo que se espera en cada ciclo de la Educación Básica Regular (EBR).

Plantean las capacidades de cada aprendizaje, así como sus indicadores de avance y estrategias sugeridas. Fascículo para la gestión de los aprendizajes en las instituciones educativas. Orienta a los directores de la Educación Básica Regular cómo hacer de su Institución Educativa un lugar de aprendizajes.

Respecto a la prueba de hipótesis, como $-6,21 < -1,96$, entonces el estadístico calculado caen en la zona de rechazo, por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la hipótesis alterna H_1 ; con lo que concluimos contundentemente que la aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye de manera significativa en el aprendizaje del área de Comunicación de los alumnos en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

Nuestros resultados se ven refrendados con los aportes de Zárate, (2005) con su investigación: “Estrategia didáctica e juegos didácticos para mejorar la comprensión lectora”, en donde concluye que se ha demostrado con un nivel de significancia del 5% que la estrategia pedagógica extradocente grupal ha influido en la comprensión lectora de los estudiantes de educación media.

Asimismo también se tiene que Trigos, (2010) en su investigación “Las dinámicas grupales como estrategia metodológica para el desarrollo de aprendizaje significativo en el aula de Comunicación y Lógico Matemática en el nivel primario de la Institución Escolar de Ventanilla - Lima”, se concluye que la aplicación

de las inteligencias múltiples de Gardner en las salas de exhibición en nuestros museos, han desarrollado aprendizajes significativos en los estudiantes del 4° grado del nivel primario de la Institución Escolar de Ventanilla - Lima, en el área de Comunicación y Lógico Matemática; muy similar al nuestro.

CONCLUSIONES

1. Se ha determinado con un nivel de significancia del 5% que la aplicación de la estrategia de juegos vivenciales ha influido favorable y significativamente en el aprendizaje del área de Comunicación de los alumnos en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.
2. La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales ha influido favorable y significativamente en la comprensión de textos del área de Comunicación de los alumnos en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.
3. La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales ha influido favorable y significativamente en la producción de textos del área de Comunicación de los alumnos en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.
4. La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales ha influido favorable y significativamente en la expresión oral y escrita del área de Comunicación de los alumnos en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

SUGERENCIAS

1. Se debe incluir en los Planes Curriculares de la Educación Básica Regular, preseminarios, seminarios y/o talleres que utilicen las estrategias didácticas basadas en los juegos vivenciales a fin de superar o remediar las diversas dificultades que se dan en el área curricular de Comunicación.
2. Se debe proponer a las instancias académicas pertinentes de la Unidad de Gestión Educativa Local de Coronel Portillo (Coordinaciones, Comisión de Acreditación, Sub Direcciones y Dirección) el diseño de políticas de capacitación y actualización docente basadas en los principios y técnicas de las rutas de aprendizaje en el área de Comunicación.
3. Replicar la presente investigación en otras Instituciones Educativas del nivel primario; por las mismas responsables o por otros investigadores; y así conseguir una mayor confiabilidad y viabilidad en sus resultados y conclusiones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteaga, K., (2006) *Efectos del programa de intervención para el mejoramiento de la comprensión lectora a través de estrategias de aprendizaje de niños de sexto grado de Primaria del Colegio Cooperativo Santa Felicia – 2006*. Escuela de Postgrado de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.
- Ary, K. Jacobs, P. y Razavieh, T. (1996) *Introducción a la investigación pedagógica*. México: Interamericana.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Ed. Trillas.
- Calero, M. (2005) *Tecnología Educativa*. Lima: Ed. San Marcos.
- Cárdenas, M. (1999) *De la lectura comprensiva a la organización del aprendizaje*. México: Interamericana.
- Cataldo, A. (2011) *Métodos de investigación científica*. Lima: INIDE.
- Chávez, J. (2012) *Guía para el desarrollo de los procesos metacognitivos*. Lima: Ed. Metrocolor S.A.
- Cisneros, C. (2014) *Juegos Educativos para el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático*. 3ra. Edic. Lima: UNMSM.
- Cobo, E. (2008), *Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela San José – 2008*. Programa de Maestría en Gerencia Educativa de la Universidad Andina Simón Bolívar en la ciudad de Guayaquil.
- Danilo, P. (2012) *Estrategias didácticas contemporáneas*. México: Universidad de Guadalajara.
- Díaz, F. y Fernandez, G. (2002) *Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos*. Mexico D. F.: Mc Graw Hill.
- Echaiz, R. (2001) *Desarrollo del aprendizaje significativo en la facultad de Educación de la Universidad San Martín de Porres – 2008*. Unidad de

Post Grado de la Facultad de Educación en la Universidad de San Martín de Porres.

Gálvez, J. (2012) *Juegos Educativos para el área de Comunicación*. 3ra. Edic. Lima: Ed. San Marcos.

Gómez, E. (2013) *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. Universidad San Martín de Porres. Lima.

Grados, J. (1999) *Capacitación y Desarrollo de Personal*. México: Ed. Trillas.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010): *Metodología de la investigación*. Bogotá: Mc- Graw Hill.

Hidalgo, B. (2012) *Metodología de Enseñanza – Aprendizaje*. 6ta. Ed. Caracas: Inadep.

Hinostroza, G. (2010) *Aprender a formar niños lectores y escritores*. Lima. Tesis.

Kerlinger, F. y Lee, H. (2002) *Investigación del comportamiento*. México: Interamericana.

Mayer, P. (2005): *Método experimental*. Bogotá: Fundación Alberto Merani.

Ministerio de Educación (2009) *Diseño Curricular Nacional*: Lima: Metrocolor S.A.

Ministerio de Educación (2010) *Enfoque comunicativo textual*. Lima: Metrocolor S.A.

Ministerio de Educación (2012) *Rutas de Aprendizaje*: Lima: Metrocolor S.A.

Ministerio de Educación (2015) *Rutas de Aprendizaje: V ciclo*. Lima: Metrocolor S.A.

Nisbet, L. (2011) *Estrategias didácticas en el área de Comunicación en el aula*. México D.F.: Mc Graw Hill.

- Nisbet, L. y Shuksmith, P. (2011) *Estrategias didácticas en el aula*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Oseña, D. (2008) *Metodología de la investigación*. Ed. Pirámide Huancayo, Perú.
- Oseña, D. (2015) *Teoría y práctica de la investigación científica*. Perú: UNIA.
- Oseña, D., et al (2014). *Psicología Educacional y Tutorial*. Perú: Ed. Imprenta Gráfica Huancayo.
- Pozo, H. (2011) *Teoría de la Educación*. Lima: Ed. San Marcos.
- Rodríguez, L. (2008) *Estrategia pedagógica extradocente grupal para contribuir a la educación de la responsabilidad y la solidaridad de los estudiantes*. Cuba: Universidad de La Habana.
- Roeders, P. (2010) *Aprendiendo Juntos*. Tomo 10, 3ra. Ed. Madrid: Paraninfo.
- Román, H. y Díez, N. (2011) *Didáctica o Dirección del Aprendizaje*. Lima: Ed. San Marcos.
- Romo, C. (2010) *Técnicas de trabajo en grupo*. México: Ed. Trillas.
- Sánchez, D. (1980) *Lectura en la educación primaria*. Lima – Perú: INIDE.
- Sastre, S. (2005) *Programa multimedia de desarrollo de capacidades en alumnos del primer ciclo de Educación Primaria - 2005*, tesis Doctoral en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid.
- Sierra, R. (2002) *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica*. Madrid: paraninfo.
- Sócrates, R. (2012) *Estrategias didácticas lúdicas en el aprendizaje del área de Comunicación en estudiantes de primaria de Trujillo*. Lima: Unidad de Post-grado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Solé, I. (2011) *Estrategias de lectura*. Lima- Perú: Ed. Tarea.

Tello, J. (2010) *Las Nuevas Tendencias de la pedagogía y las Didácticas Contemporáneas*. Huancayo: Pirámide.

Ticona, D. (2014) *Estrategias de aprendizaje*. Bogotá: Ed. Magíster.

Trigoso, H. (2010) *Las dinámicas grupales como estrategia metodológica para el desarrollo de aprendizaje significativo en el aula de Comunicación y Lógico Matemática en el nivel primario de la Institución Escolar de Ventanilla - Lima*. Universidad Nacional Federico Villarreal.

Zárate, T., (2005) *Estrategia didáctica e juegos didácticos para mejorar la comprensión lectora*. Universidad del Golfo de México.

ANEXOS

ANEXO N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Título: Estrategia de juegos vivenciales y su influencia en el aprendizaje del área de Comunicación en la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
GENERAL: ¿En qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en el aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015? ESPECÍFICOS: a) ¿En qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la comprensión de textos en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015? b) ¿En qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la producción de textos en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015? c) ¿En qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la expresión oral y escrita en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015?	GENERAL: Determinar en qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en el aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015. ESPECÍFICOS: a) Determinar en qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la comprensión de textos en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015. b) Determinar en qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la producción de textos en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015. c) Determinar en qué medida la estrategia de juegos vivenciales influye en la expresión oral y escrita en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.	GENERAL: La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye favorable y significativamente en el aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015. ESPECÍFICOS a) La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye favorable y significativamente en la comprensión de textos en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015. b) La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye favorable y significativamente en la producción de textos en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015. c) La aplicación de la estrategia de juegos vivenciales influye favorable y significativamente en la expresión oral y escrita en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.	V. INDEPENDIENTE: Estrategia de juegos vivenciales -Participa de los juegos vivenciales. -Valora los juegos vivenciales -Realiza actividades estratégicas. -Participa de estrategias metodológicas. -Intercambia ideas en los juegos vivenciales. -Comenta, sobre estrategias de juegos vivenciales -Analiza situaciones metodológicas -Identifica y participa de diversos juegos -Demuestra seguridad en los juegos -Elabora estrategias metodológicas en organizadores -Formula nuevas y propias actividades de juegos -Utiliza estrategias metodológicas -Resuelve situaciones en los juegos -Participa de juegos vivenciales -Trabaja en coordinación con sus compañeros -Demuestra perseverancia en los juegos V. DEPENDIENTE: El aprendizaje del área de Comunicación. Puntaje cuantitativo alcanzado en la escala vigesimal (1 al 20) en la dimensión: - Comprensión de textos - Producción de textos - Expresión oral y escrita.	TIPO: Aplicativa NIVEL: Explicativo DISEÑO: Pre experimental con pre test y post test POBLACIÓN: Todos los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015. MUESTRA: 30 estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.

Fernandini de Yarinacocha – 2015?	la estrategia de juegos vivenciales influye en la expresión oral y escrita en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.	favorable y significativamente en la expresión oral y escrita en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Cueto Fernandini de Yarinacocha – 2015.		
-----------------------------------	--	---	--	--

ANEXO N° 02
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tipo de Variable	Nombre de la Variable	Dimensiones	Indicadores	Actividades / instrumentos
Variable Independiente	La estrategia de juegos vivenciales	Autoestima	- Participa de los juegos vivenciales	Sesiones de aprendizaje
			- Valora los juegos vivenciales.	
		Animación	- Realiza actividades estratégicas	
			- Participa de estrategias metodológicas	
		Comunicación	- Intercambia ideas en los juegos vivenciales	
			- Comenta de estrategias de juegos vivenciales	
		Concentración	- Analiza situaciones metodológicas.	
			- Identifica y participa de diversos juegos.	
		Confianza	- Demuestra seguridad en los juegos.	
		Creatividad	- Elabora estrategias metodológicas en organizadores.	
			- Formula nuevas y propias actividades de juegos.	
		Solución de problemas	- Utiliza estrategias metodológicas.	
			- Resuelve situaciones en los juegos.	
Variable Dependiente	El Aprendizaje del área de Comunicación	Comprensión de textos	- Identifica personajes, lugares, fechas situaciones en textos descriptivos.	Prueba escrita
			- Deduce títulos a partir de un texto.	
			- Infiere hechos a partir de premisas.	
		Producción de textos	- A partir de una idea cualquiera, compone un texto narrativo.	
			- A partir de una idea cualquiera, compone un texto argumentativo.	
		Expresión oral y escrita	- A partir de una idea cualquiera, compone un texto literario.	Ficha de observación
			- Expresa sus ideas mediante palabras.	
			- Expresa sus ideas mediante mímicas y gestos.	

ANEXO N° 03

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Título: TEXTOS PERIODÍSTICOS

- 1. I.E** : CARLOS CUETO FERNANDINI
2. Área : COMUNICACION
3. Grado y sección : QUINTO
4. Docente : SHIRLEY ESTHER DIAZ URQUIA
5. Secuencia didáctica :

Aprendizajes Esperados	Estrategias	Recursos	Tiempo
Discrimina la estructura de un editorial	El docente dialoga sobre el tema y les presenta a los alumnos diversas editoriales de los diarios, revistas, en lo que los alumnos pueden observar el contenido de cada uno de ellos y les pregunta ¿Qué opinan sobre las editoriales respondiendo los alumnos a través de la técnica de lluvia de ideas? El docente pide que lean diversos editoriales de los periódicos o revistas. El alumno lee las diversas editoriales y se les pregunta ¿Qué es un editorial? ¿Para qué nos sirve? ¿Cuál es su estructura? Lectura del texto de comunicación en forma individual o en grupo. El docente en todo momento guía a los diversos grupos aclarando las dudas que tienen. Valorando las actitudes positivas así como corrige las negativas. Los alumnos socializan sus trabajos. En un recorte de editorial discrimina la estructura. Los alumnos por grupos escogen un tema de actualidad para escribir un editorial. Actividades meta cognitivas. ¿Qué sabía antes? ¿Qué sé ahora? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve?	Periódicos Revistas Papel Textos	80 Min.

6. Evaluación de capacidades:

Criterios	Indicadores	Instrumentos
Comprensión Lectora	Discrimina la estructura de un editorial en un recorte periodístico.	Ejercicios prácticos

7. Evaluación de la actitud ante el área:

Actitudes	Manifestaciones Observables	Instrumentos
Respeto a las normas de convivencias.	Expresa sus ideas sin acudir a los demás.	Ficha de observación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Título: ANTÓNIMOS

- 1. I.E** : CARLOS CUETO FERNANDINI
- 2. Área** : COMUNICACION
- 3. Grado y sección** : QUINTO
- 4. Docente** : SHIRLEY LIZBETH SAAVEDRA CALDERÓN
- 5. Secuencia didáctica** :

Aprendizajes Esperados	Estrategias	Recursos	Tiempo
Identifica Antónimos	El profesor inicia su sesión llevando a cabo la dinámica “Caja de sorpresas” que consisten en forrar una caja de cartón con papeles vistosos y colocar en ella tarjetas con diversas palabras. Los alumnos sacan una tarjeta y se les pide que encuentren su antónimo de la palabra cogida. El docente pregunta ¿Por qué son palabras antónimas? Los estudiantes responden respetando la idea de sus compañeros a través de la técnica de lluvia de ideas. El profesor valora los aciertos y corrige los errores y da a conocer el aprendizaje esperado. Los alumnos leen en un papelógrafo las técnicas para reconocer antónimos. El docente plantea ejercicios sobre antónimos que serán desarrollados en grupo. El docente monitorea el trabajo aclarando dudas indicándoles que deben usar el diccionario. En forma individual el alumno desarrolla ejercicios sobre sinónimos. Responde a la ficha metacognitiva : ¿Qué sabe acerca del tema? ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Qué dificultad tuviste para desarrollar el tema?	Cartulina Textos Carpetas de trabajo	90 Min.

6. Evaluación de capacidades:

Criterios	Indicadores	Instrumentos
Solución de problemas	Identifica antónimos adecuado en los ejercicios propuestos.	Ejercicios prácticos

7. Evaluación de la actitud ante el área:

Actitudes	Manifestaciones Observables	Instrumentos
Respeto las normas de convivencia.	Asume compromisos adquiridos.	Diccionario

ANEXO N° 04

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONÍA
FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE



**PRUEBA DE ENTRADA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN – 5° GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

CÓDIGO	SECCIÓN	FECHA

Instrucciones: Responda en formas correcta lo que se pide:

Tiempo: 60 minutos.

LEE CON ATENCIÓN EL SIGUIENTE TEXTO:

BRUJA Y DRAGON

Papá, cuando tú peleas
con mamá, aunque no lo creas
te vuelves como un dragón,
grande, verde y barrigón.

El fuego que de tu boca
brotó, quema lo que toca,
los muebles y las cortinas
y espanta a las vecinas.
Te conviertes en dragón,
si te pones renegón.

Mamita, cuando peleas
con papá, aunque no lo creas,
te vuelves bruja de cuento,
pareces un esperpento
de uñas largas de pantera
que destruye la madera
de sillas, mesas, ropero

y de susto yo me muero.
Mamita, en cada pelea
eres la bruja más fea.

Es altamente arriesgado
encontrarse allí parado
en medio de la batalla
de bruja y dragón canalla.

Por eso, tengo cautela,
corro al lado de mi abuela
hasta que el dragón se calme
y la bruja se desarme.
Hasta que vuelva la calma,
y se me apacigüe el alma.

Rosalba Guzmán

AHOR, MARCA LA RESPUESTA CORRECTA DE CADA PREGUNTA:

1. El texto que has leído es:

- a) Una poesía
- b) Un cuento
- c) Un texto poético - descriptivo
- d) Un texto instructivo

2. Cuando mamá pelea parece:

- a) Una pantera
- b) Un dragón
- c) Una abuela
- d) Un esperpento

3. El sinónimo de cautela es:

- a) Candela
- b) Pelea
- c) Precaución
- d) Calma

4. ¿Por qué el dragón es barrigón?

- a) Tiene mucho fuego en la barriga
- b) Come mucho
- c) La bruja cocina mal
- d) Hace ejercicios

5. ¿A que se refiere la expresión “La bruja se desarme”?

- a) A que la bruja deje sus armas
- b) Que la pantera no regrese
- c) Cortarle las uñas a la bruja
- d) Que el enojo se pase

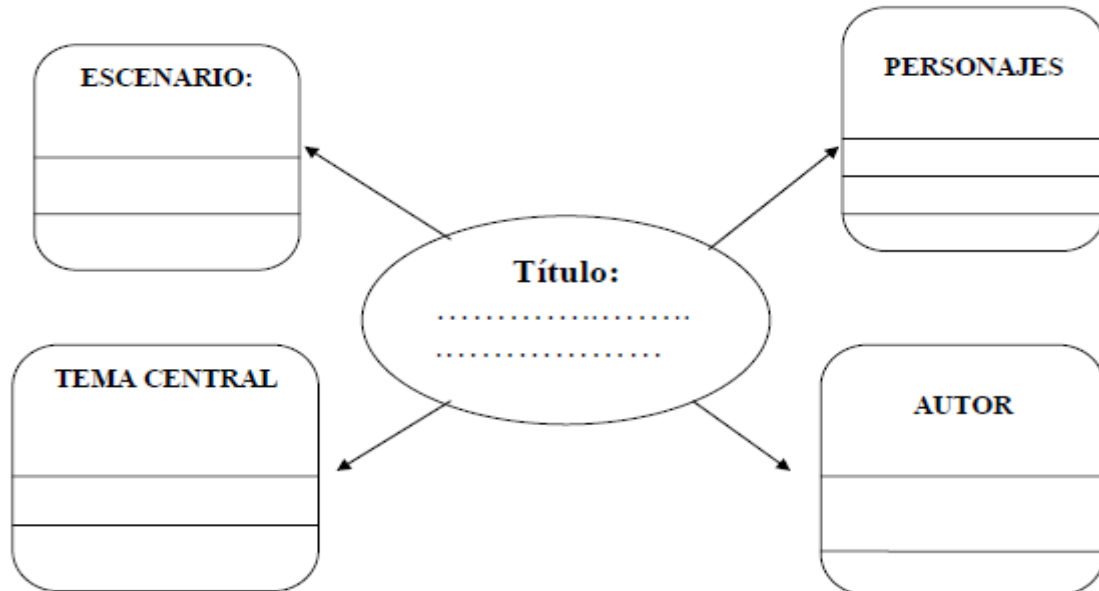
6. Marca la oración que tiene relación con el texto:

- a) Cuando pelea papá se pone renegón
- b) La bruja siempre vuelve al castillo
- c) El dragón vive con la pantera
- d) Mi abuela mata al dragón

7. ¿Qué deben hacer tus papás antes de pelear?

- a) Irse a la DEMUNA
- b) Irse a la comisaría
- c) Conversar con tranquilidad
- d) Irse donde la abuela

8.- Elabora un resumen del texto leído en el siguiente organizador gráfico:



9.- Escribe un texto argumentativo acerca de la importancia del diálogo entre las personas:

[illegible]



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA



FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN – PRUEBA DE ENTRADA

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre	Edad	Fecha



Este instrumento te dará información precisa de la manera en que has desarrollado tu exposición.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI/NO
1. Expresa sus ideas con claridad y fluidez.	
2. Utiliza palabras del habla culta.	
3. Pronuncia correctamente.	
4. Acompaña su exposición con gestos naturales y espontáneos.	
5. Habla con una velocidad adecuada.	
6. Entona de forma matizada y con volumen de voz adecuado.	
7. El título de su trabajo es preciso y apropiado.	
8. El contenido de su exposición responde al título.	
9. La selección de información fue conveniente.	
10. Ha respetado el esquema de exposición: introducción, desarrollo, conclusión.	
11. Ha mencionado ejemplos claros y convenientes.	
12. Ha manifestado su opinión personal.	
13. Ha utilizado bibliografía del nivel adecuado.	
14. Ha apoyado su exposición en material como papelotes o esquemas.	
15. Su material esclarece y ejemplifica la exposición.	
16. Es puntual en la entrega y presentación de su trabajo.	
17. Responde preguntas de forma lógica, racional y convincente.	
18. Acepta con tolerancia las opiniones ajenas.	
19. Es capaz de asumir que cometió una equivocación.	
20. Es capaz de aceptar con humildad los consejos de los demás sin perder los estribos.	
CALIFICACIÓN	

ANEXO N° 05

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS





