UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONÍA

FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE

Los juegos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Primaria Bilingüe

AUTOR

Bach. Richarson Huagner Tangoa Garcia

ASESOR

Dr. Alfredo Páucar Curasma

CO ASESOR

Mg. Yenny Talavera Ore

YARINACOCHA – PERÚ
2020

ANEXO 16. ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE LA TESIS

En el Distrito de Yarinacocha, a los 28 días del mes de octubre del año 2020, siendo las 16:10 pm horas de la tarde, se reunieron mediante el link https://meet.google.com/ags-rpuj-mkd?authuser=2, los miembros del Jurado de Tesis: presidido por el presidente Mg. José Antonio Quintana Huaccho , teniendo como Miembros a la Dra. Mónica Rosario Yon Delgado y al Dr. Nazario Aguirre Baique, para la sustentación de la tesis elaborado por el Bachiller **Richarson Huagner Tangoa Garcia;** quien expuso la tesis titulada: **LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61190-B LA CUMBRE RIO PISQUI-CONTAMANA, 2019.** A fin de optar el título de Licenciado en Educación Primaria Bilingüe; terminada la sustentación, el autor de la tesis respondió a las preguntas formuladas por los miembros del jurado.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como **APROBADO** asignándole un calificativo de **25** puntos, según el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia.

Siendo las 16: 15 horas, del mismo día se dio por terminado el acto de sustentación firmando los miembros del jurado en señal de conformidad.

Mg. José Antonio Quintana Huaccho
Presidente

Dra. Mónica Rosario Yon Delgado
Secretaria

Dr. Nazario Aguirre Baique
Vocal

"*Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia*"

CONSTANCIA

N°0013

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION SISTEMA ANTIPLAGIO TURNITIN

La Biblioteca Central, hace constar por la presente, que le informe Final (Tesis) titulado:

LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61190 – B LA CUMBRE RIO PISQUI – CONTAMANA, 2019.

Cuyo autor es : **TANGOA GARCIA, RICHARSON HUAGNER.**

Facultad : FACULTAD DE EDUCACION INTERCULTURAL Y HUMANIDADES.

Escuela Profesional : EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE.

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio, dicho documento presenta un porcentaje de similitud de 18%.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecido en el **artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO**, aprobada con **RESOLUCIÓN N°164-2021-UNIA-CO**, el cual indica que no se debe superar el 24%. Se declara, que el trabajo de investigación: **SI contiene un porcentaje aceptable de similitud y/o plagio, por lo que SI se aprueba su originalidad.**

En señal de conformidad y verificación se FIRMA Y SELLA la presente constancia.

Fecha:22/06/2021

Dr. Jc: ds Taylor Dávila Frvncia

DEDICATORIA:

Este trabajo de investigación dedico con mucho cariño y reconocimiento a mis padres por su apoyo incondicional en momentos difíciles de mi formación profesional.

Richarson

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía por abrirme sus puertas y formarme profesional en Educación Primaria Bilingüe para mi crecimiento personal y profesional.

Reconocimiento a los docentes del Departamento de Pedagogía y Humanidades y a mi asesor Dr. Alfredo Paucar Curasma por compartir conmigo sus experiencias y brindarme permanente apoyo y acompañamiento en la construcción de este trabajo de investigación.

A los niños y niñas Shipibo Konibo del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, por acoger y brindarme facilidades para la ejecución de la parte práctica de mi trabajo de investigación.

Finalmente, gracias a todos mis maestros, compañeros y aquellas personas con las cuales compartí experiencias y avancé en la realización de mi profesión.

El autor

INDICE

ÍNDICE

Carátula…….. i
Dedicatoria……. ii
Agradecimiento…….. iii
Índice…….. iv
Resumen…… ix
Abstrac…….. x

I. INTRODUCCIÓN…… 11
1.1. Descripción de la situación problemática……. 12
1.2. Enunciado del problema……. 13
1.2.1. Problema general…….. 13
1.2.2. Problemas específicos……. 13
1.3. Justificación…….. 14
1.4. Objetivos……. 15
1.4.1. Objetivos generales…….. 15
1.4.2. Objetivos específicos…… 15
1.5. Hipótesis……. 16
1.5.1. Hipótesis general…… 16
1.5.2. Hipótesis específico…….. 16

II. REVISION DE LITERATURA……..…….. 18
2.1. Antecedentes de la investigación…… 18
2.1.1. Nivel nacional……. 19
2.1.2. Nivel internacional……. 20
2.2. Bases teóricas…… 20
2.2.1. El juego…… 20
2.2.2. Habilidades comunicativas…… 25
2.3. Definición de términos básicos…… 30

III. MÉTODOS..... 32
3.1. Ubicación y descripción del área de estudio..... 32
3.2. Identificación y descripción del material experimental..... 32
3.3. Procedimientos..... 32
3.4. Variables..... 33
3.4.1. Variable independiente..... 33
3.4.2. Variable dependiente..... 33
3.5. Población y muestra..... 34
3.6. Tratamientos..... 34
3.7. Recolección de los datos..... 35
3.8. rocesamiento de los datos..... 36

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÒN..... 37
4.1. Procesamiento de validez y confiabilidad de instrumentos..... 37
4.1.1. Procedimiento de validez y confiabilidad del instrumento..... 37
4.2. Técnicas estadísticas para el procedimiento de la información..... 39
4.2.1. Análisis del Pre test..... 39
4.3. Prueba de hipótesis..... 49
4.3.1. Prueba de hipótesis General..... 49
4.3.2. Prueba de hipótesis Específicas 51
4.4. Discusión..... 56

V. CONCLUSIONES 58
VI. RECOMENDACIONES 59
VII. BIBLIOGRAFÌA..... 60
ANEXOS..... 63

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de investigación……. 64
Anexo 2: Instrumento de investigación…… 65
Anexo 3: Pruebas de validación de instrumentos……. 67
Anexo 4: Constancia de la aplicación…….. 73
Anexo 5: Operacionalizaciòn de variables…….. 75
Anexo 6: Sesiones de aprendizaje…….. 77
Anexo 7: Fotos…… 113

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Puntaje total y promedio de valoración de cada experto para la validación del instrumento…… 37
Tabla 2: Base de datos de alfa de Cronbach versión SPSS 23…… 38
Tabla 3: Resumen Estadísticos de Fiabilidad…… 38
Tabla 4: Equivalencias de la confiabilidad…….. 38
Tabla 5: Resultados de las habilidades comunicativas pre test……. 39
Tabla 6: Resultados de las habilidades Comunicativas en la dimensión escucha pre test…….. 40
Tabla 7: Conclusiòn de las habilidades Comunicativas en la dimensión habla pre test…….. 41
Tabla 8: Conclusiòn de las habilidades Comunicativas en la dimensión lee pre test…….. 42
Tabla 9: Conclusiòn de las habilidades Comunicativas en la dimensión escribe pre test…… 43
Tabla 10: Resultados de las habilidades comunicativas pos test…….. 44
Tabla 11: Conclusiòn de las habilidades Comunicativas en la dimensión escucha pos test……. 45
Tabla 12: Resultados de las habilidades Comunicativas en la dimensión habla pos test…….. 46
Tabla 13: Resultados de las habilidades Comunicativas en la dimensión lee pos test…… 47
Tabla 14: Resultados de las habilidades Comunicativas en la dimensión escribe pos test…….. 48
Tabla 15: Resultados del p- valor…… 50
Tabla 16: Resultados del p- valor……. 51
Tabla 17: Resultados del p-valor…….. 53
Tabla 18: Resultados del p-valor…….. 54
Tabla 19: Resultados del p-valor…….. 55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1: Resultados de las habilidades Comunicativas pre test…… 39
Figura 2: Resultados de la dimensión escucha pre test……... 40
Figura 3: Resultados de la dimensión habla pre test…… 41
Figura 4: Resultados de la dimensión lee pre test…… 42
Figura 5: Resultados de la dimensión escribe pre test…… 43
Figura 6: Resultados de las habilidades Comunicativas pos test…….. 44
Figura 7: Resultados de la dimensión escucha pos test…….. 45
Figura 8: Resultados de la dimensión habla pos test…….. 46
Figura 9: Resultados de la dimensión lee pos test…… 47
Figura 10: Resultados de la dimensión escribe pos test…… 48

RESUMEN

Esta investigación, titulada “Los juegos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019”**,** se realizó con la finalidad de lograr el objetivo general, aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

La investigación es de tipo aplicativo, diseño pre - experimental, se realizó con una población conformada por 16 estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019; y la muestra fue conformada por 16 estudiantes del ciclo mencionado, a quienes se aplicó la Lista de Cotejo (pretest – post test) compuesto por 16 ítems.

Se obtuvo el resultado siguiente, que en la variable habilidades comunicativas en el pre test de 16 estudiantes del V ciclo se observa que 5 estudiantes que representa el 31.26% se ubica en el nivel Nunca, el 62.50% que representa 10 estudiantes se ubica en el nivel A veces y finalmente el 6.25% que representa un estudiantes se ubica en el nivel siempre.

En conclusión 5 de 16 estudiantes no lograron un buen resultado de habilidades comunicativas, mientras tanto el resultado en el pos test se observa que 13 estudiantes que representa el 81.25% se ubica en el nivel Siempre, el 12.50% que representa 2 estudiantes se ubica en el nivel A veces y finalmente el 6.25% que representa un estudiantes se ubica en el nivel Nunca. En conclusión 15 de 16 estudiantes lograron un buen resultado significativo en las habilidades comunicativas, después del desarrollo de las sesiones de aprendizajes referente a los juegos.

En conclusión, a un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y pos test. Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que: La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortaleció las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Palabras clave: Los juegos, habilidades comunicativas.

ABSTRACT

This research, entitled "Games as a didactic strategy to strengthen communication skills in students of the V Primary Education Cycle of the Educational Institution No. 61190 - B La Rio Summit - Contamana, 2019", was carried out in order to achieve The general objective is to execute the games as a didactic strategy to strengthen the communication skills in the students of the V Primary Education Cycle of the Educational Institution N ° 61190 - B The Rio Pisqui Summit - Contamana, 2019.

The research is of an applicative type, pre - experimental design, was carried out with a population made up of 16 students of the V Primary Education Cycle of the Educational Institution N ° 61190 - B La Cumbre Rio Pisqui - Contamana, 2019; and the sample was conformed by 16 students of the mentioned cycle, to whom the Checklist (pretest - post test) composed of 16 items was applied. The following result was obtained, that in the variable communication skills in the pre-test of 16 students of the V cycle it is observed that 5 students representing 31.26% are located in the Never level, 62.50% representing 10 students are located in the level Sometimes and finally the 6.25% that a student represents is always at the level. In conclusion 5 of 16 students did not achieve a good result of communication skills, meanwhile the result in the post-test shows that 13 students representing 81.25% are located at the level Always, 12.50% representing 2 students is located in the level Sometimes and finally the 6.25% that a student represents is located in the Never level. In conclusion 15 of 16 students achieved a good significant result in communication skills, after the development of learning sessions related to games. In conclusion, at a 95% confidence level, it is shown that there is a significant difference between the average pre-test and post-test points. This statement demonstrates the research hypothesis that: The execution of the games as a didactic strategy strengthened the communication skills in the students of the V Primary Education Cycle of the Educational Institution N ° 61190 - B La Cumbre Rio Pisqui - Contamana, 2019.

Keywords: Games, communication skills

I. INTRODUCCIÓN

La investigación contiene aspectos teóricos del juego y de las habilidades comunicativas, el cual tiene como objetivo principal ejecutar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019, de estas actividades desarrolladas los estudiantes del V ciclo del nivel básico se beneficiaron en el fortalecimiento de sus habilidades comunicativas. Esta investigación está organizado en capítulos, y a continuación se describe brevemente cada uno de ellos:

En el capítulo I se contempla: introducción, descripción de la situación problemática, enunciado del problema general y específico, justificación, objetos de la investigación: objetivo general, objetivos específicos, hipótesis general y específico.

El capítulo II presenta revisión de la literatura: Antecedentes de la investigación, bases teóricas y definición de términos básicos.

El capítulo III contiene métodos: ubicación y descripción del área de estudio, identificación y descripción del material experimental, procedimientos, variables, operacionalización de variables, población y muestra, tratamientos, recolección de datos y procesamiento de datos.

En el capítulo IV se considera: resultados y discusión: procesamiento de valides y confiabilidad de instrumento, técnicas estadísticas para el procesamiento de la información, prueba de hipótesis y discusión.

Finalmente, vienen las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas y el anexo.

1.1. Descripción de la situación problemática.

Las habilidades comunicativas son capacidades fundamentales para el ser humano para que pueda desarrollarse en todas sus dimensiones como ser humano, por ende, con la presente investigación se identificara cuáles son los problemas reales para que los estudiantes no desarrollen adecuadamente las habilidades comunicativas dentro y fuera del aula.

Se puede mencionar durante el proceso educativo los niños y niñas de educación primaria tiene problemas en las habilidades comunicativas resultado de esto los estudiantes muestran problemas en la lectura, comprensión de la lectura, expresión oral, en la escritura y en escuchar las conversaciones, por estas deficiencias que existe los niños y niñas tienen problema en su aprendizaje en las diferentes áreas curriculares del nivel, por ende los maestros y maestras cumplen un papel primordial de fortalecer las habilidades comunicativas en el desarrollo de las actividad significativa como proceso transversal en las diferentes áreas curriculares.

Por lo anterior señalado los docentes asumen una responsabilidad muy delicada en aplicar diferentes metodologías para la mejora de la lectura, el habla, la escucha y la redacción, esto con el único propósito de mejorar la comunicación del educando en todos sus aspectos y dimensiones.

Los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 - B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana presentan dificultades en las habilidades comunicativas: lectura, escritura, expresión oral y escucha, estas dificultades generaron en los estudiantes la sumisión en sus participaciones y actuaciones con libertad con sus semejantes en relación a las habilidades comunicativas.

Al inicio de mi practica pedagógica como docente de aula del V ciclo identifique en educandos debilidades en su expresión oral, en la escritura, en la lectura y en sus escuchas a razón de estos problemas los estudiantes del ciclo señalado muestran problemas en su aprendizaje en las diferentes

áreas curriculares perjudicando su desarrollo académico de cada uno de los estudiantes.

Por consiguiente los principales dificultades que presentaron los niños del V ciclo de la institución son: poco participativos , no muestran ganas de participar en su clase, muestra poca motivación al expresar y opinar sus ideas por miedo de que sus compañeros pueden burlarse de él, estos problemas se presenta por falta de apoyo de los padres de familia asea sus hijos y de igual forma por mala empleo de las metodologías por los educadores o por falta de responsabilidad y conciencia en su práctica pedagógica como docente de aula, por ende los estudiantes no desarrollan adecuadamente las habilidades comunicativas.

En tal sentido este trabajo de investigación fortaleció las habilidades comunicativas en los educandos del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana con el desarrollo asertivo de los juegos como estrategia didáctica.

1.2. Enunciado del problema.

1.2.1. Problema general:

¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 - B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019?

1.2.2. Problemas específicos:

- ¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escucha de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019?
- ¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión habla de las habilidades comunicativas en los

estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019?

- ¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión lee de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019?
- ¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escribe de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019?

1.3. Justificación

Justificación teórica

El ser humano durante su desarrollo biopsicosocial viene adquiriendo diferentes experiencias en su existencia de acuerdo a su vivencia en su contexto, pero sin embargo el mejor momento de la persona es la primera infancia donde a esta edad el ser humano construí su base de desarrollo personal en todo los aspectos que la humanidad necesita que a partir de ello comience entender la realidad objetiva para poder participar aportando actuaciones pertinentes para lograr el desarrollo de la y transformación de la sociedad.

Por consiguiente la presente investigación tiene como propósito desarrollar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. Por consiguiente, el marco teórico y los resultados de esta investigación servirá como estrategias a los educadores para el fortalecimiento de la práctica pedagógica.

Justificación práctica

En esta investigación se logró resultados favorables en la mejora de las habilidades comunicativas con la aplicación del juego como estrategia didáctica en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. De igual forma los resultados de esta investigación servirán como estrategias a los educadores para optimizar el problema de las habilidades comunicativas en sus estudiantes, también será útil el resultado de esta investigación para otros investigadores en el campo educativo.

Justificación metodológica

El desarrollo adecuado de los juegos como estrategia didáctica mejoró asertivamente las habilidades comunicativas en los educandos del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. Vale aclarar los estudiantes lograron sus formas de comunicación más asertivos con sus semejantes.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer la dimensión escucha de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.
- Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer la dimensión habla de las habilidades comunicativas en los

estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

- Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer la dimensión lee de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.
- Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer la dimensión escribe de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

1.5. Hipótesis

1.5.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

1.5.2. hipótesis específicos

- La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escucha de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.
- La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión habla de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.
- La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión lee de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

- La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escribe de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación.

2.1.1. A nivel Internacional:

Jorge (2015) desarrolló la tesis *" El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil"*, desarrollado en la Universidad Valladolid España. Llegó a la siguiente conclusión, la actividad del juego como recurso didáctico influyó positivamente el desarrollo biopsicosocial del niño referente a la expresión plástica.

Mamani (2017) desarrolló la tesis *"Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial",* ejecutado en la Universidad Mayor de San Andrés la Paz – Bolivia. Arribo a la siguiente conclusion, el juego es un recurso estratégico que servi para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad, porque sin el juego la psicomotricidad no puede desarrollarse, por ende, mejora el dialogo y la participación de los educandos con sus semejantes.

Pacheco (2013), en su tesis *"Las habilidades comunicativas y la autoestima escolar en los estudiantes de sexto y séptimo grado de educación básica, Quito- Ecuador"*. Presentada en la Universidad de Quito- Ecuador. Esta investigación arribo a la conclusión: entre las habilidades comunicativas y la autoestima escolar, existe una relación favorable en los estudiantes, alcanzando un nivel medio.

Sánchez (2016) realizó la tesis "Fortalecimiento de habilidades comunicativas a través de las artes plásticas, con niños y niñas de cuarto de primaria de la Institución Educativa Distrital Saludcoop Sur J .T". presentado en la Universidad Libre de Colombia – Bogotá. En

esta investigación se concluyó, que las artes plásticas es un recurso didáctico eficiente para la mejora de las habilidades comunicativas en los educandos de educación primaria.

2.1.2. A nivel Nacional:

Olivares (2015), desarrolló el trabajo de investigación titulado “El juego social como *instrumento* para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. Presentado en la Universidad de Piura. La conclusión de la investigación señala, que el desarrollo adecuado de los juegos sociales mejoro favorablemente las capacidades comunicativas en la muestra de la investigación.

Cuba (2015) desarrollo la investigación titulada: “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P. de la localidad de santa clara”. Presentado a la Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”. Se arribo a la conclusión que si existe relación favorable entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Arias (2016) realizó la tesis *“Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué* – **2015***”*. Presentado en la Universidad Privada Norbert Wiener – Lima. La conclusión de la tesis fue: Que los juegos influyen asertivamente en el desarrollo de la lógica matemático de los educandos de educacion primaria.

Guerrero (2017) realizó la tesis: *“Estrategias activas interdisciplinarias para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del VII Ciclo, Especialidad* **Primaria***, de Formación Magisterial del IESPP Rafael Hoyos Rubio de la Provincia de San Ignacio, 2014”.*

Presentado en la Universidad Nacional de Cajamarca. Esta tesis arribò a la conclusion, que los resultados muestran que si habido una mejora en un 75% en las habiliodades comunicativas con la ejecucion asesrtiva del programa de estrategias activas interdisciplinarias.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

El juego es una acción innata que desarrolla el hombre durante su existencia para reflejar sus sentimientos, emociones y alegrías de su entorno social. De igual forma el juego es un recurso primordial para desarrollo del individuo en el aspecto biopsicosocial.

Caba (2004) menciona que el juego es la accionar innata en el niño, para conocer e investigar su contexto social y así interactuar para demostrar sus sentimientos, emociones, creatividad y generar muchas experiencias para su desarrollo personal, a partir de ello solucione problemas que se le presente en su trajinar del niño.

Abad (2008) define, el juego es conjunto de actividades que se desarrolla en el momento con el accionar del individuo en el momento dado para satisfacer sus agrados de manera interna y externa.

Huizinga (1972) menciona que, el juego es una actividad natural del individuo que se desarrolla de manera voluntaria en el transcurso de sus vidas.

Por otro lado, Zapata (1989) indica, el juego es adquisición de experiencias que desarrolla cada persona a partir de su accionar en relación con otras personas. Del mismo modo el juego genera en el estudiante aprendizajes significativos en su desarrollo académico.

Asimismo, Alvarez (1987) afirma que el juego genera en los estudiantes desarrollo de su cognitividad para desenvolverse con

responsabilidad en su contexto relacionado a todo su accionar como ser social.

Dávila (1993) señala que el juego es la accionar de una persona de distintas maneras, donde a través de ello el ser humano desarrolla su aspecto físico, emocional, cognitivo y el aspecto social. De la misma manera el juego fortalece la psicomotricidad de la persona.

Garaigordobil y Fagoaga (2006) señala el juego es una acción necesaria e importante para el desarrollo de la humanidad, el juego contribuye para el desarrollo integral del educando durante su niñez. La actividad del juego es una necesidad vital, para el niño y niña porque esta actividad genera en el niño y niña acción de participación, manipular objetos, busca la socialización con sus semejantes y desarrolla diferentes capacidades (análisis, concentración, observación, abstracción, etc).

De acuerdo a lo señalado por los autores el juego es la acción innata y independiente que realiza cada ser humano para alcanzar su desarrollo psicomotora, social, esto para que el ser humano se desarrolle y actúe con seguridad en el contexto.

La actividad del juego genera beneficios importantes en la existencia del hombre potenciando la inteligencia, fortalece el desarrollo de la psicomotricidad y la socialización con sus semejantes.

a. Características del juego

El autor Huizinga (1998) considera siete características del juego:

- Es independiente porque es accionar de cada quien a su agrado
- Es ameno porque se siente a gusto de sus actuar.
- El juego se desarrolla en un determinado espacio y tiempo que de quien lo desea.
- El actuar del juego está regulado por quien actúa.

- Presenta emoción y reacción de lo que va a pasar durante su ejecución.
- El juego refleja la realidad del contexto y de la persona.

De la misma manera los autores Cagigal (1996), Caillois (1958) señalan las características:

- El juego es una actividad innata que contribuye al fortalecimiento de los aspectos: cognitivo, afectivo, emocional, social y laser al jugar.
- Genera reacción de sentimientos y sensaciones en la persona.
- El juego debe ser al agrado y gusto de capa persona a su voluntad propio sin obligación,
- El juego o todo juego tiene un propósito en so desarrollo para la persona.
- El juego genera acción.
- El juego se realiza a través de imaginaciones ficticia en la realidad.
- Facilita la exploración libre de la realidad.
- El juego es ennnata en el niño.
- El juego fortalece el proceso de socializacion del niño frente a sus semejantes.

b. Clasificación del juego

El autor Dávila (1987) señala la clasificación del juego:

- **Juegos Sensoriales**

  Los juegos sensoriales son actividades que genera el desarrollo y estimulación de los sentidos del niño. Donde a partir de estos juegos sensoriales los niños disfrutan y se relajan en su accionar fortaleciendo sus capacidades en su aprendizaje cotidiano.

- **Juegos Motores**

  Los juegos motores son actividades que desarrolla el movimiento general de cuerpo, vale decir es el desarrollo de la psicomotricidad en su conjunto en la persona para fortalecer el aprendizaje, el deporte, la recreación y dinamización de grupos culturales.

- **Juegos Intelectuales**

  Son aquellos juegos (ajedrez, adivinanzas, creación de historias, cuentos, etc.) que desarrollan en los niños la capacidad de análisis, observación, razonamiento, la imaginación, la discriminación y entre otras.

- **Juegos Sociales**

  Son aquellos juegos que busca en los niños o en la persona adultas la práctica de democracia social partiendo de la responsabilidad, cooperación, compañerismo, en todo caso desarrollar la práctica de valores.

c. Funciones del juego en la etapa infantil

Arango (2001) menciona las funciones del juego en la etapa de la niñez:

- **Educativa:** el juego cumple una función necesaria en la educación del educando garantizando su aprendizaje significativo, ya que el juego en el niño desarrolla su imaginación, creatividad y concentración en todo sus accionares y la ves permite iniciativa al solucionar problemas que se le presenta.

- **Física:** el juego fortalece el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina en el niño para un control adecuado de su cuerpo físico en su accionar diaria.

- **Emocional:** el juego fortalece la parte emocional del niño o de la persona generando confianza en el, a partir de esa confianza ya demuestra independencia, participacion sin termos en cualquier accion que realiza.

- **Social:** El juego en el niño fortalece sus relaciones interpersonales para poder compenetrarse y relacionar con su entorno sociocultural. En este aspecto el educando aprende a ayudar y compartir con sus semejantes, a la vez comprende que toda acción tiene reglas en su ejecución.

d. Dimensiones del juego

Garaigordobil y Fagoaga (2006) señalan las dimensiones de los juegos:

- **El juego simbólico:** es una acción momentánea que busca en la niñez el fortalecimiento de la imaginación y la creatividad para poder representar a personajes y a objetos reales con otros objetos que no son reales.

  De igual forma el juego simbólico en el niño fortalece la socialización, la comunicación, la cooperación con sus semejantes en relación con su entorno social, donde aprende asumir responsabilidades y respetar reglas de acción en su actuar o participación.

- **El juego de reglas:** es una actividad que tiene secuencias o un orden secuencial o llamados también reglas de juego en su desarrollo, donde los niños con este tipo de juegos aprenden a respetarse unos a otros, aprende esperar su turno, aprende y entiende a perder y ganar, y la ves en el accionar del juego aprenden a regular la reacción o la agresividad para un actuar democrático entre sus semejantes.

- **El juego cooperativo:** es una actividad o acción que busca el actuar democrático de los niños y niñas. En esta actividad del juego cooperativo los jugadores o quienes participan no compiten entre sí, sino tienen que realizar en equipo para alcanzar sus objetivos o metas en común.

  De igual forma este juego cooperativo en los educandos fortalece la comunicación oral, la confianza, el respeto, el compartir y comprender entre ellos la pérdida o la ganancia.

2.2.2. Habilidades comunicativas

La comunicación en su aspecto general es de suma fundamental para el ser humano ya que a través de este medio el hombre se desenvuelve y se desarrolla dentro de la sociedad. Por ende, las habilidades comunicativas son capacidades fundamentales para la comunicación del hombre donde transmite sus sentimientos, emociones, necesidades y entre otras que el ser humano necesita en su existencia.

Manzano (2007) señala que, las habilidades comunicativas son conjunto de capacidades que la pèrsona debe desarrollar para su comunicación con sus semejantes y para poder comprender y relacionarse con el entorno natural.

Pérez (1996) define las habilidades comunicativas son acciones que permite desarrollar sus capacidades comunicativas para poder relacionarse con sus siemejantes en el contexto social donde el ser humano se realiza.

Fonseca (2005) señala que las habilidades comunicativas son conductas que muestran las personas en un proceso de

comunicación, acorde o adaptado al medio ambiente o contexto social donde se desenvuelven.

Romeú (2009) señala, las habilidades comunicativas es un proceso sistematico que se desarrolla en los niños de manera progresivo y a partir de esta accion los niños logran su capacidad comunicativa al relacionarce con sus semejantes.

Goodman (1997) menciona que las cualidades comunicativas tiene dos aspectos muy importantes que se desarrolla a través del lenguaje y la comunicación; por ende el lengua es importante para la comunicación entre seres humanos para poder desarrollarnos en la sociedad y comprender el mundo circundante.

Cassany (2007) señala que las cualidades comunicativas es la capacidad que cuenta cada ser para comunicarse y entenderse con sus semejantes relacionados a sus sentimientos, emociones, necesidades y entre otras en su existencia.

Por consiguiente, las habilidades comunicativas son capacidades fundamentales que cada individuo debe desarrollar su comunicación con sus semejantes y la vez esto sirviera a la humanidad para poder desarrollarse a su cabalidad en la sociedad.

El proceso de estas habilidades es muy importante para el ser humano para poder comunicarnos entre sí en cualquier contexto durante nuestra existencia, sin el dominio y manejo de las habilidades comunicativas el ser humano no podría desarrollar la sociedad.

a. Dimensiones de las habilidades comunicativas

Cassany (2007) plantea las dimensiones de habilidades comunicativas (hablar, escuchar, leer y escribir:

En la comunicación del ser humano las habilidades comunicativas son muy fundamentales para comprenderse unos a otros y la vez para comprender el entorno natural. Se presenta los cuales:

b. Habilidades Comunicativa: escuchar

Cassany (2007) señala, saber escuchar es prestar atención a la conversación de manera concentrada para poder participar o actuar con coherencia planteando ideas y sugerencias de acuerdo a las circunstancias. De la misma manera para poder entender con facilidad el dialogo o los mensajes que quieren transmitir es necesario prestar mucha atención y concentración y partir de ello actuar con mucha responsabilidad.

González (1999) señala que, la escucha es la habilidad fundamental en la vida del ser humano como ente social. La escucha es la capacidad de ejercer la atención para poder oír de maneara sensible la música de fondo mientras uno estamos trabajando o estudiando.

Conquet (1983) menciona, la persona que sabe escuchar presta atención y concentración al dialogo, muestra características asertivas, y a la vez muestra aptitudes de dominio. se detalla a continuación:

- Aptitud para organizar y sistematizar las ideas escuchadas.
- Aptitud de discriminar con asertividad lo que se quiere decir.
- Idoneidad para hacer el resumen coherente a partir de lo comprendido.
- Idoneidad para emplear con seguridad los códigos del aspecto verbal.

c. Habilidad Comunicativa hablar

Cassany (2007) señala, que la habilidad hablar viene ser la capacidad fundamental que el individuo desarrolla para poder comunicarse con sus semejantes transmitiendo sus sentimientos, emociones, necesidades y entre otras de manera verbal.

El habla oral es lo natural que el ser humano desarrolla para poder comunicarse ya sea en su lengua materna o en segunda lengua con sus semejantes para poder satisfacer sus necesidades y a la vez para poder solucionar problemas que se presenta en su existencia.

Infante (1993) señala, que habilidad habla se presenta de forma observable con la pronunciación clara de la articulación de las palabras por el hablante en su comunicación demostrando fluidez, claridad, ritmo de voz y intensidad en la fuerza al hablar.

Delgado (s.f.) señala que el ser humano primero aprende el habla de manera innata para poder relacionarse con los demás, ya que el habla es la herramienta fundamental para la persona para su comunicación y para la mejora de su relación social en el contexto.

d. Habilidad comunicativa leer

Solé (1987) señala que la habilidad comunicativa leer es un proceso cognitivo complejo que desarrolla el ser humano para comprender, analizar, interpretar y sistematizar la información escrita, esto con la finalidad de comprender la lectura para poder generar nuevas ideas. La acción de leer enriquece el aspecto cognitivo de la persona para poder actuar con responsabilidad en sus relaciones sociales en el contexto donde se ubica.

Cohen (1997) menciona que la lectura es una acción cognitiva de descifrar, entender, analizar, evaluar y reflexionar el contenido de un escrito o de imágenes para poder comprender la realidad o la subjetividad y la vez emplearlo para nuestros requerimientos.

Gómez (1995) define que la lectura es un desarrollo formativo que busca el desarrollo de las capacidades de análisis, comprensión, sistematización y entre otras en la persona, que a partir de esta acción el ser humano fortalece su aprendizaje significativo para entender la realidad objetiva y desarrollarse dentro de ello.

e. Habilidades comunicativas escribir

Cassany (2007) menciona que, la escritura es la grafía para poder representar de manera escrito los sentimientos, emociones, deseos y necesidades que la persona humana refleja en su existencia. De igual forma la escritura al ser humano le servirá para poder comunicarse con sus semejantes.

Según Carlino (2006) señala que la escritura es un proceso cognitivo que se plasma en la grafía lo que uno muestra en su ser para luego compartir con sus semejantes.

Gómez (1995) señala escribir es una necesidad de la persona para poder plasmar toda sus acciones y emociones que quiere comunicar a los demás de manera escrita sin el uso de la lengua oral, de igual forma la escritura es más duradero que la expresión oral.

MINEDU (2000) la escritura es un proceso fundamental que desarrolla el dominio y manejo de la psicomotricidad fina de la persona y de igual forma cuando la persona realiza constante escritura fortalece la coherencia lógica de sus expresiones y a la vez ordenas y sistematiza sus ideas para plasmar en la escritura.

2.3. Definición de términos básicos.

- **El juego**

  El juego es la acción innata del ser humano para la exploración del mundo, el cual se da a través de la conexión de experiencias sensoriales.

- **Juegos Sensoriales**

  Son aquello juegos que desarrollar la accion de todos los sentidos del ser humano en el momento de actuar en el juego.

- **Juegos Motores**

  Son los diferentes juegos que busca el desarrollo motor del cuerpo ya sea motora gruesa o motora fina, que los cuales desarrolla toda psicomotricidad en su conjunto en el accionar del ser humano.

- **Juegos Intelectuales**

  Son los que desarrollan el aspecto cognitivo de razonamiento, de comprensión, la concentración y la fijación en la accionar del juego tales como el ajedrez, adivinanzas y entre otras.

- **Juegos Sociales**

  Son aquellos juegos que desarrollan la socialización de la persona para compenetrase con sus semejantes y la vez con su entorno real, por ende, la razón de este juego es generar en la persona la cooperación, la responsabilidad, el compañerismo y la tolerancia.

- **Habilidades**

  Son reacciones o destrezas de momento que muestra cada persona al accionar frente a un hecho de manera asertivo.

- **Habilidades comunicativas**

  Son herramientas fundamentales que desarrolla cada persona para poder comunicarse con sus semejantes a través de la escritura, la lectura, la

escucha y el habla, el cual fortalece el proceso cognitivo de la persona para su relación adecuada con los demás seres humanos.

- **Escuchar**

  El escuchar es la cualidad o capacidad de cada persona que busca entender el contenido del hablante para poder responder o participar planteando ideas coherentes en el momento.

- **Hablar**

  El hablar es un proceso lingüístico y fundamental de la persona para poder comunicarse con sus semejantes, en ello transmite sentimientos, emociones, deseos y necesidades en su entorno social.

- **Leer**

  Es la capacidad de entender o descifrar la lectura para poder analizar interpretar y sistematizar el resumen de lo que dice la escritura.

- **Escribir**

  Es la capacidad de grafía de la persona en la producción de texto que realiza, demostrando la coherencia de redacción en todo sus elementos y componentes de la gramática.

III. MÉTODOS

3.1. Ubicación y descripción del área de estudio

El presente trabajo de investigación se realizó en la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana de la Región Loreto; con los estudiantes del V Ciclo de educación Primaria, esta institución se encuentra en el Rio Pisqui de la Provincia de Ucayali Distrito Contamana y Región Loreto.

Los estudiantes de esta institución son de la Etnia Shipibo Konibo, su lengua materna de esta población estudiantil es Shipibo.

3.2. Identificación y descripción del material experimental

Con el presente trabajo de investigación se fortaleció las habilidades comunicativas de los estudiantes V Ciclo del nivel Primaria con la aplicación asertiva de los juegos como estrategia didáctica.

3.3. Procedimientos

- Se recogió la información real de las habilidades comunicativas de los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana con la aplicación del instrumento Lista de Cotejo.
- Se elaboró sesiones de aprendizaje todo relacionado a los juegos.
- Se realizó las orientaciones pertinentes para el desarrollo de los juegos.
- Después de la orientación e indicación los niños y niñas realizan los juegos programados.

- Al final se evaluó la prueba de salida (pos test) para conocer el resultado final.
- Luego se realizó los tratamientos estadísticos de los resultados.

3.4. Variables.

3.4.1. Variable Independiente.

Los juegos

3.4.2. Variable Dependiente.

Habilidades comunicativas

Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos	Garaigordobil y Fagoaga (2006) el juego es "una actividad vital he indispensable para el desarrollo humano", ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia.	Juego simbólico	• Realizar secuencias de acciones ordenadas al participar en el juego. • Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias en el juego. • Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa. • Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	Sesiones de aprendizaje (09)
		Juego de reglas	• El juego, se organiza de manera ordenada para su ejecución considerando tiempo, materiales y el espacio. • Evalúa las debilidades que se presenta en el desarrollo del juego. • Fortalece las debilidades del juego a través de la retro alimentación. • Permite respetar el orden secuencial del juego.	
		Juego cooperativo	• Aporta lo mejor de sí, al participar en diferentes juegos conjuntamente con sus compañeros. • Identifica los errores en juegos grupales y plantea alternativas para mejora. • Genera climas de solidaridad y cooperación, en los juegos que realiza sin entorpecer la participación de sus compañeros. • Coopera con participaciones asertivas en los juegos que realiza sus compañeros.	
	Cassany (2007) señala que las habilidades comunicativas es la capacidad que cuenta cada	Escucha	• Escucha con atención las conversaciones de su grupo. • Entiende las conversaciones de manera clara de su grupo. • Entiende los mensajes de las informaciones televisivas.	**Escala de calificación:** • **Nunca 1** • **A veces 2** • **Siempre 3**

VARIABLE DEPENDIENTE Habilidades Comunicativas	persona para comunicarse y entenderse con sus semejantes relacionados a sus sentimientos, emociones, necesidades y entre otras en su existencia.		• Medita frente a los mensajes escuchados en cualquier circunstancia.	
		Habla	• Habla con claridad y coherencia al comunicarse con sus compañeros. • Expresa las palabras con claridad y fluidez. • Al hablar muestra tonalidad adecuada en las palabras. • Se expresa con palabras adecuadas al comunicarse con sus compañeros.	
		Lee	• Respeta los signos de puntuación al leer diferentes textos. • Al leer los diferentes textos muestra fluidez. • Muestra ritmo adecuado al leer una lectura. • Muestra postura adecuada al leer una lectura	
		Escribe	• Respeta los signos de puntuación al producir sus textos. • Al producir sus textos emplea adecuadamente las letras mayúsculas. • Muestra una caligrafía adecuada en su escritura. • En su escritura muestra proporcionalidad de letras adecuadas.	

3.5. Población y muestra

Población

La población fue conformado por 16 estudiantes de del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019

Muestra

La muestra fue censal para el presente trabajo de investigación quienes fueron conformado por los 16 estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

3.6. Tratamientos

Hernández, Fernández y Baptista (2010) señala, que el trabajo de investigación es de tipo aplicativo y el nivel es pre experimental, porque la variable independiente se desarrolló en forma práctica con los estudiantes

del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. Es decir, se aplicó los juegos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas.

3.7. Recolección de los datos

- **Fuentes de información**

  Para el presente trabajo de investigación las fuentes de información fueron los siguientes:

  - Literaturas (bibliografía) referente al trabajo de investigación.
  - Monografías.
  - Artículo científico
  - Tesis.
  - Consultar a expertos en el área de investigación.
  - Bases de datos.
  - Lista de cotejo
  - Revistas científicas.

- **Unidad experimental y unidad de medición**

  Diseño de la investigación

  En la presente investigación se aplicó el diseño pre experimental.

$$O_1\text{----------}X\text{----------}O_2$$

Donde:

O1: Primera observación
O2: Segunda observación
X: aplicación de la variable independiente.

- **Tipo de muestreo**

  La muestra del presente trabajo de investigación fue censal conformada por 16 estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

- **Técnicas para la recolección de los datos**

  Técnicas de observación. Es una tecnica que sirve para la recolección de informacion de manera directa en los lugares de echos educativos.

  Lista de cotejo. Es una herramienta que contiene diferentes ítems para recoger una información real y luego para sistematizarlo estadísticamente la información.

3.8. Procesamiento de los datos

Los resultados obtenidos del presente trabajo de investigación se desarrollo el tratamiento estadístico con el programa SPSS 23.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1. Procedimiento de validez y confiabilidad del instrumento

Validez

Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 201) señala, la confiabilidad, en termino generales, se señala que el instrumento muestra acciones relevantes para la medición.

La validacuion del instrumento se logró con los expertos, que consta de tres profesionales reconocidas en el campo educativo. Señalo los resultados en la tabla seguiente:

Tabla 1: *Puntaje total y promedio de valoración de cada experto para la validación del instrumento*

EXPERTOS	GRADO	PROMEDIO	RESULTADO
Julia Cecilia Yon Delgado	Maestría	85	Muy Buena
Yenny Talavera Ore	Maestría	83.5	Buena
Ronald Gamarra Salinas	Maestría	83.5	Buena

Fuente: Anexos de los juicio de expertos

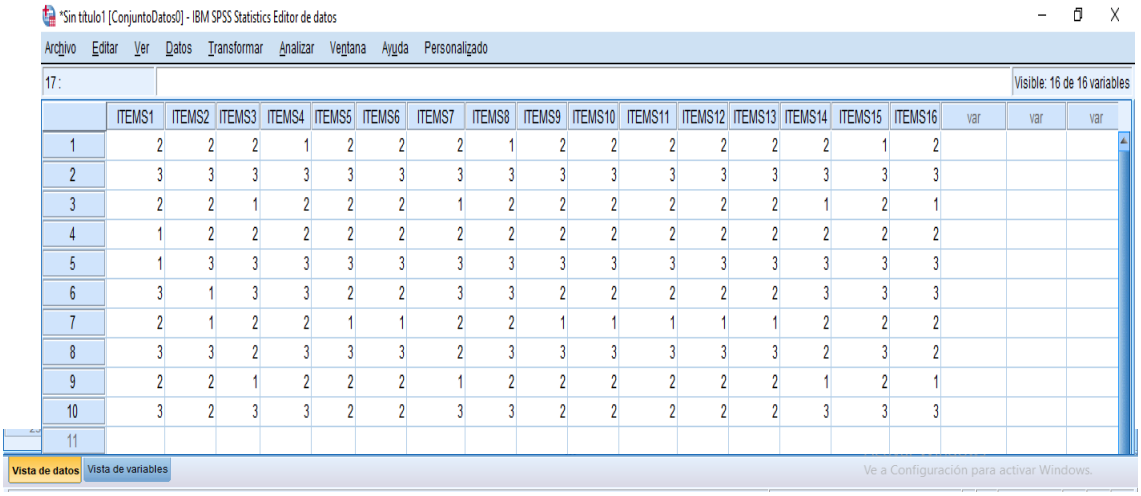
Confiabilidad

Según Carrasco (2013, p.339) manifiesta que "la confiabilidad es la cualidad o propiedad de un instrumento que permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo de personas en diferentes periodos de tiempo".

La confiabilidad de consistencia interna del instrumento, fue determinada con la prueba piloto, de 10 estudiantes, que no fueron miembros de la muestra,

con el objetivo de determinar la confiabilidad del instrumento, fue realizado mediante el alfa de Cronbach, el mismo que se sintetiza de la siguiente manera:

Tabla N° 2: *Base de datos de alfa de Cronbach versión* SPSS 23



	ITEMS1	ITEMS2	ITEMS3	ITEMS4	ITEMS5	ITEMS6	ITEMS7	ITEMS8	ITEMS9	ITEMS10	ITEMS11	ITEMS12	ITEMS13	ITEMS14	ITEMS15	ITEMS16	var	var	var
1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2			
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1			
4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
5	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
6	3	1	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3			
7	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2			
8	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2			
9	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1			
10	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3			
11																			

Tabla N° 3 : *Resumen Estadísticos de Fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N° de ítems
0.94	16

Del cuadro se deduce que la confiabilidad del resultado es 0, 94. Ahora bien, teniendo de referencia a Herrera (1998) los valores hallados son compendios entre la siguiente tabla:

Tabla N° 4: *Equivalencias de la confiabilidad*

0.53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

Como se obtuvo 0.94, se deduce que dicho cuestionario tiene una excelente confiabilidad y procede su aplicación inmediata.

4.2. Técnicas estadísticas para el procedimiento de la información

4.2.1 Análisis del Pre test

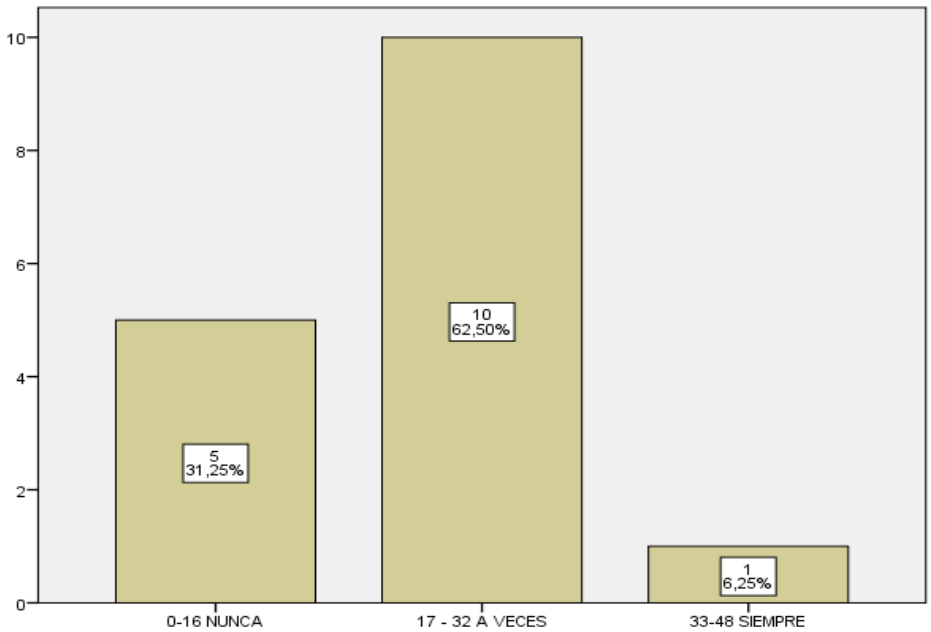
Tabla N° 5: *Resultados de las habilidades comunicativas de los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 – B La Cumbre del Rio Pisqui - Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	Fi	%
Siempre	**[33-48]**	1	6.25
A veces	**[17-32]**	10	62.50
Nunca	**[00-16]**	5	31.25
Total		16	100.00

Fuente: Base de datos del investigador

Elaborado: Tesista

Figura 1: *Resultados de las habilidades Comunicativas*



Interpretación

De acuerdo a la Tabla 5 y la figura 1, con referencia a la variable dependiente habilidades Comunicativas se observa que el 31.25% que representa 5 estudiantes se ubican en el nivel Nunca, el 62.50% que

representa 10 educandos logra ubicarse en el nivel A veces, y el 6.25% que equivale un estudiante logra ubicarse en el nivel Siempre. En resumen, se ha observado que el mayor porcentaje que representa el 62.50% de educandos se ubican en el nivel A veces, esto quiere decir que aún no logran fortalece sus habilidades comunicativas.

Resultados especificos

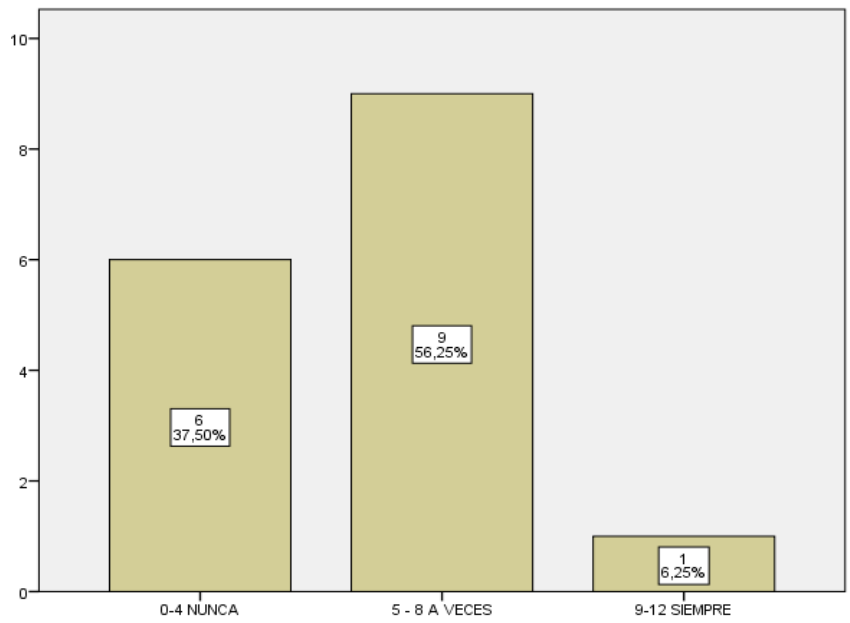
Veamos por dimensiones

Tabla N° 6: *Resultados de las habilidades Comunicativas en la dimensión escucha en los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 – B La Cumbre del Rio Pisqui - Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	fi	%
Siempre	**[9-12]**	1	6.25
A veces	**[5-8]**	9	56.25
Nunca	**[0-4]**	6	37.50
Total		16	100.00

Fuente: **Fuente**: Base de datos del investigador
E**laborado:** Tesista

Figura 2: *Resultados de la dimensión escucha*



Interpretación

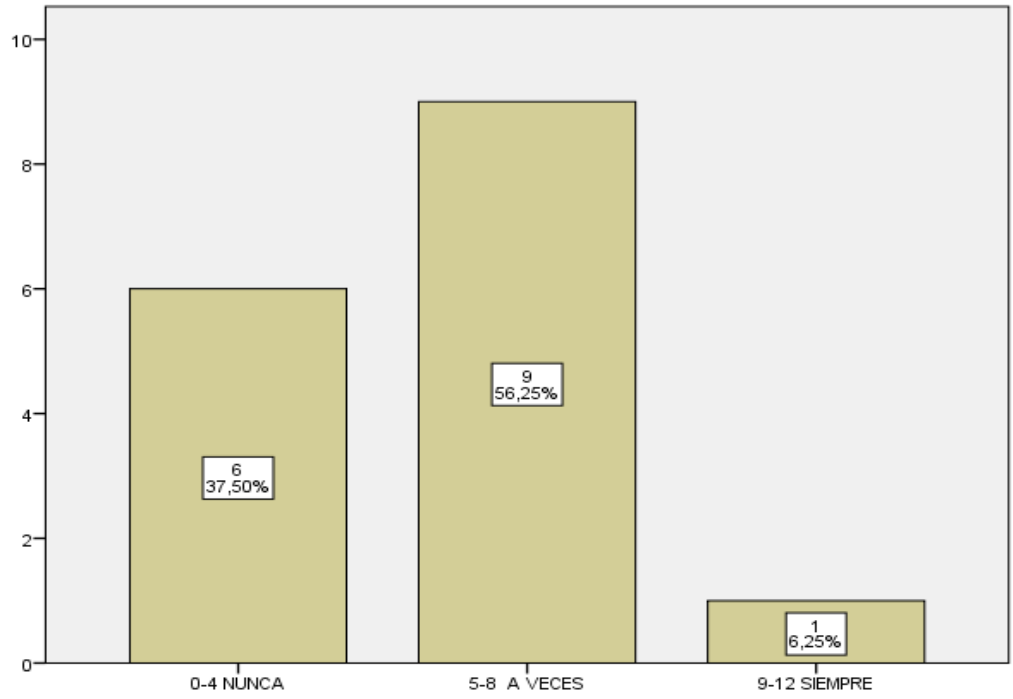
De acuerdo a la Tabla 6 y la figura 2, en referencia a la dimensión escucha se observa que el 37.50% que representa 6 educandos se coloca en el nivel Nunca, el 56.25% que representa 9 educandos se coloca en el nivel A veces, y el 6.25% que equivale un estudiante se ubica en el nivel Siempre. En conclusión, se ha observado que 6 estudiantes aun no logran escuchar adecuadamente las conversaciones diversas que se desarrolla de manera oral, por tal razón no responded cuando se plantea algunas preguntas.

Tabla N° 7: *Concluciòn de las habilidades Comunicativas en la dimensión habla en los educandos del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 – B La Cumbre del Rio Pisqui – Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	fi	%
Siempre	**[9-12]**	1	6.25
A veces	**[5-8]**	9	56.25
Nunca	**[0-4]**	6	37.50
Total		16	100.00

Fuente: Base de datos del investigador
Elaborado: Tesista

Figura 3: *Resultados de la dimensión habla*



Interpretación

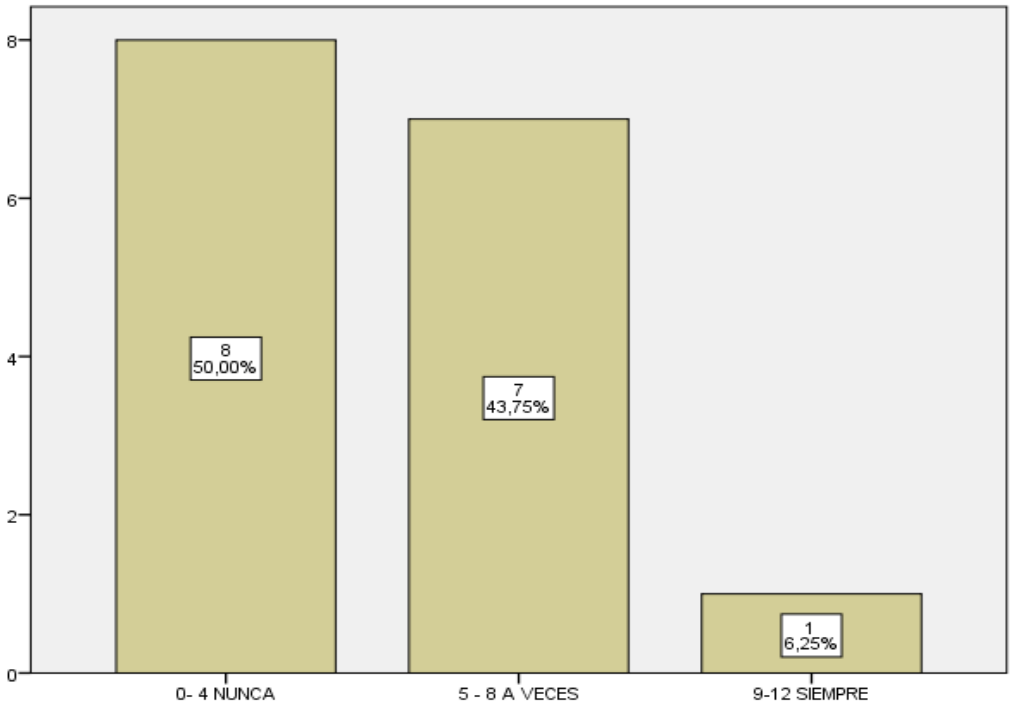
De acuerdo a la Tabla 7 y la figura 3, con relación a la dimensión habla se percibe que el 37.50% que representa 6 estudiantes se coloca en el nivel Nunca, el 56.25% que representa 9 educandos se ubica en el nivel A veces, y el 6.25% que equivale un estudiante se ubica en el nivel Siempre. En resumen, se ha observado que 6 estudiantes aun no logran expresarse con claridad y coherencia por ende genera temor en sus participaciones oral con sus semejantes.

Tabla N° 8: *Conclusiòn de las habilidades Comunicativas en la dimensión lee en los educandos del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 –B La Cumbre del Rio Pisqui – Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	fi	%
Siempre	**[9-12]**	1	6.25
A veces	**[5-8]**	7	43.75
Nunca	**[0-4]**	8	50.0
Total		16	100.00

Fuente: Base de datos del investigador
Elaborado: Tesista

Figura 4: *Resultados de la dimensión lee*



Interpretación

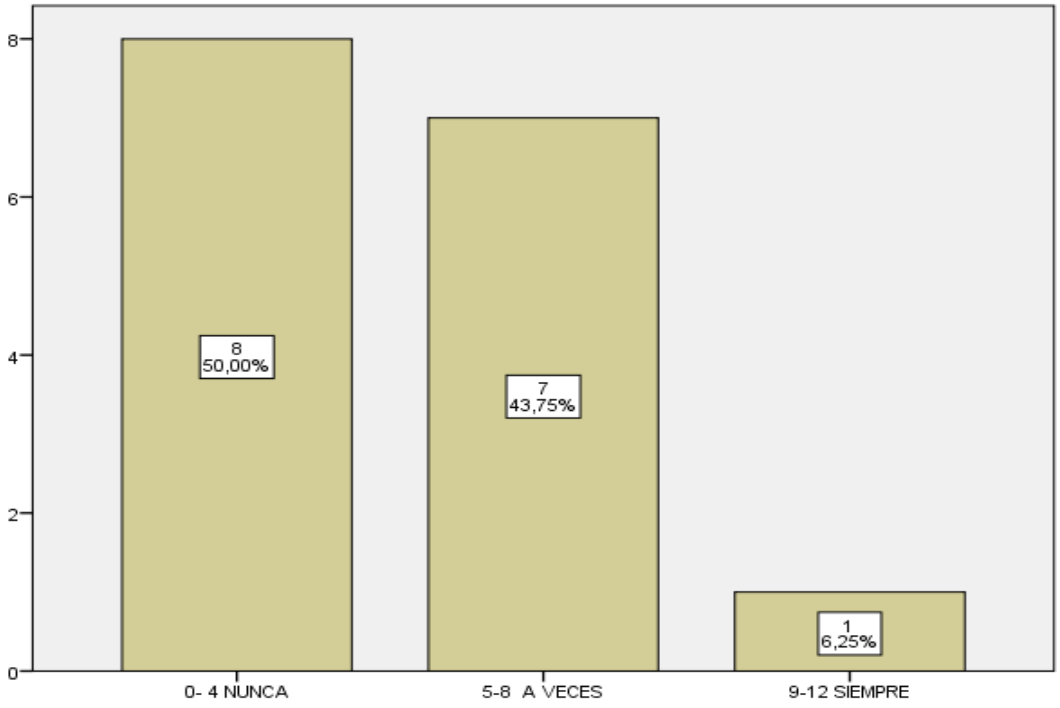
De acuerdo a la Tabla 8 y la figura 4, con relación a la dimensión lee se observa que el 50% que representa 8 estudiantes se ubican en el nivel Nunca, el 43.75% que representa 7 educandos se ubica en el nivel A veces, y el 6.25% que equivale un estudiante se ubica en el nivel Siempre. En resumen, se ha observado que el 50% estudiantes aun no logran leer diferentes tipos de textos, el cual perjudica la comprensión del texto en su desarrollo académico, de igual forma en su contexto familiar y social.

Tabla N° 9: *Conclusiòn de las habilidades Comunicativas en la dimensión escribe en los educandos del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 – B La Cumbre del Rio Pisqui – Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	fi	%
Siempre	**[9-12]**	1	6.25
A veces	**[5-8]**	7	43.75
Nunca	**[0-4]**	8	50.0
Total		16	100.00

Fuente: Base de datos del investigador
Elaborado: Tesista

Figura 5: *Resultados de la dimensión escribe*



Interpretación

De acuerdo la Tabla 9 y la figura 5, con relación a la dimensión escribe se verifica que el 50% que representa 8 estudiantes se ubican en el nivel Nunca, el 43.75% que representa 7 educandos se coloca en el nivel A veces, y el 6.25% que equivale un estudiante se ubica en el nivel Siempre. En conclusión, se ha observado que el 50% estudiantes aun no logran planificar producir sus textos coherencia y claridad y de igual forma falta el uso adecuado de las reglas ortográficas en su producción.

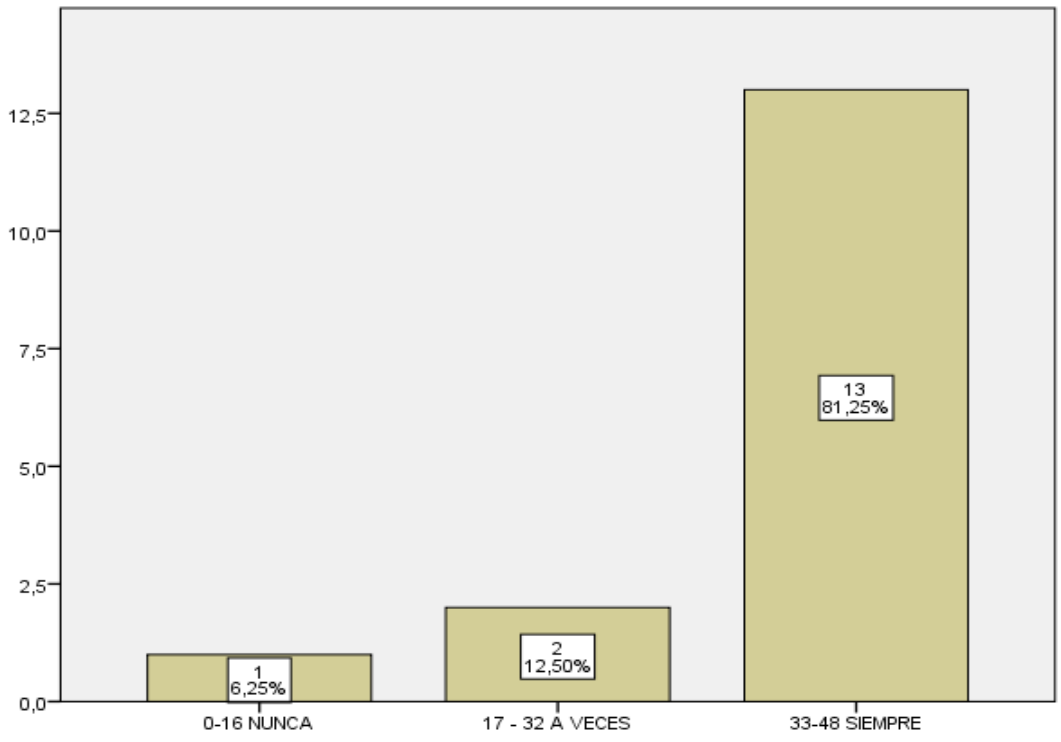
Análisis del Post test

Tabla N° 10: *Resultados de las habilidades comunicativas de los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 – B La Cumbre del Rio Pisqui – Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	fi	%
Siempre	**[33-48]**	13	81.25
A veces	**[17-32]**	2	12.50
Nunca	**[00-16]**	1	6.25
Total		16	100.00

Fuente: Base de datos del investigador
Elaborado: Tesista

Figura 6: Resultados de las habilidades Comunicativas



Interpretación

En la Tabla 10 y la figura 6, con relación a la variable dependiente habilidades Comunicativas del pos tets, se observa que el 6.25% que representa un estudiante se ubican en el nivel Nunca, el 12.50% que representa 2 educandos se coloca en el nivel A veces, y el 81.25% que equivale 13 educandos se coloca en el nivel Siempre. En conclusión, se ha observado que el 81.25% de educandos se ubican en el nivel Siempre, esto quiere decir que al aplicar actividades juegos lúdicos mediante sesiones de aprendizaje lograron fortalecer las habilidades Comunicativas.

Resultados especificos

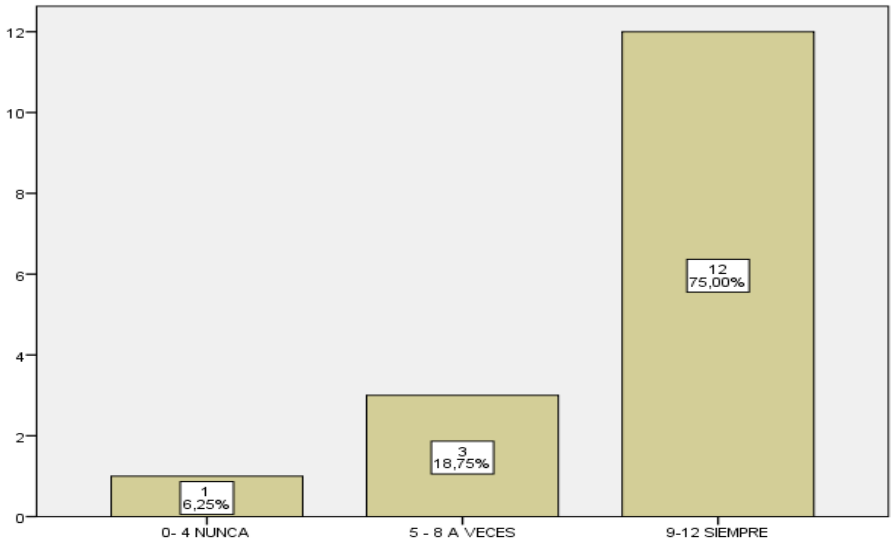
Veamos por dimensiones

Tabla N° 11: *Conclusiòn de las habilidades Comunicativas en la dimensión escucha en los educandos del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 – B La Cumbre del Rio Pisqui – Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	fi	%
Siempre	**[9-12]**	12	75.00
A veces	**[5-8]**	3	18.75
Nunca	**[0-4]**	1	6.25
Total		16	100.00

Fuente: **Fuente**: Base de datos del investigador
Elaborado: Tesista

Figura 7: *Resultados de la dimensión escucha*



Interpretación

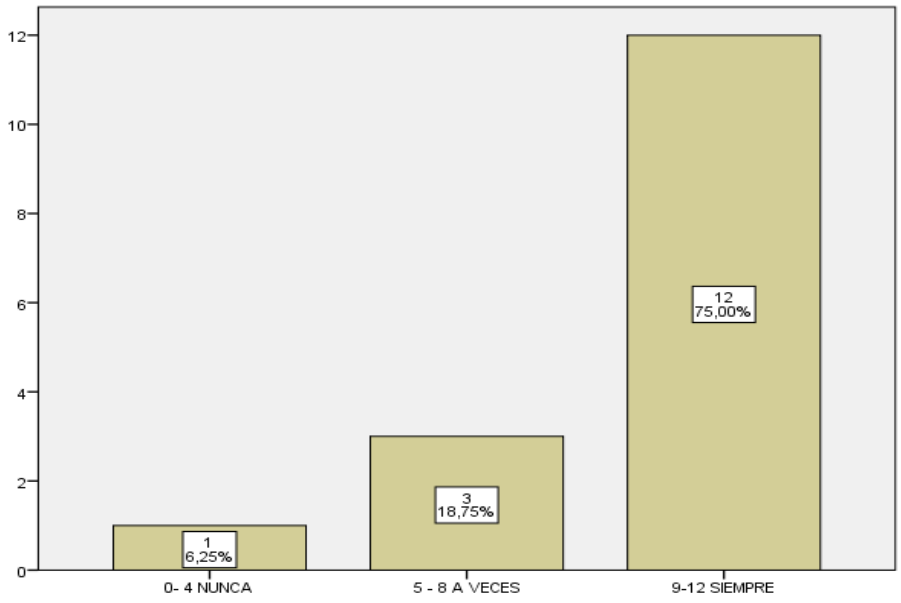
Según la Tabla 11 y la figura 7, con relación a la dimensión escucha se verifica que el 6.25% que representa un estudiante se ubican en el nivel Nunca, el 18.75% que representa 3 educandos se coloca en el nivel A veces, y el 75% que equivale 12 educandos se coloca en el nivel Siempre. En resumen se ha observado que el 75% de estudiantes se ubican en el nivel Siempre, esto quiere decir que al aplicar actividades juegos lúdicos mediante sesiones de aprendizajes se logró fortalecer la capacidad escucha en los educandos esto quiere decir que los educandos lograron desarrollar adecuadamente su capacidad escucha para sistematizar de manera coherente sus ideas para comunicarse con los demás.

Tabla N° 12: *Resultados de las habilidades Comunicativas en la dimensión habla en los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 – B La Cumbre del Rio Pisqui – Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	fi	%
Siempre	**[9-12]**	12	75.00
A veces	**[5-8]**	3	18.75
Nunca	**[0-4]**	1	6.25
Total		16	100.00

Fuente: Base de datos del investigador
Elaborado: Tesista

Figura 8: *Resultados de la dimensión habla*



Interpretación

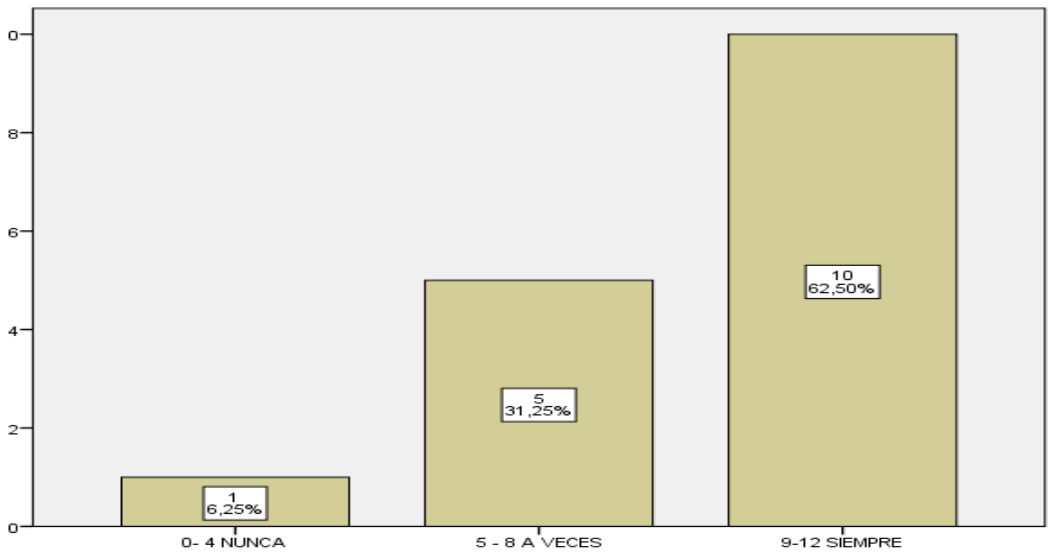
Según la Tabla 12 y la figura 8, con respecto a la dimensión habla se observa que el 6.25% que representa un estudiante se ubican en el nivel **Nunca**, el 18.73% que representa 3 estudiantes se ubica en el nivel **Aveces, y el 75%** que equivale **12** estudiante se ubica en el nive **Siempre.** En conclusión se ha observado que el 75% de estudiantes se ubican en el nivel **Siempre**, esto quiere decir que al aplicar actividades juegos ludicos mediante sesiones de aprendizajes lograrón describir y narrar temas relacionados a sus experiencias, necesidades e intereses; no expresa con claridad y coherencias al participar en conversaciones grupales; no fundamenta un punto de vista, desarrollando ideas y presentando conclusiones.

Tabla N° 13: *Resultados de las habilidades Comunicativas en la dimensión lee en los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 – B La Cumbre del Rio Pisqui – Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	fi	%
Siempre	**[9-12]**	10	62.50
A veces	**[5-8]**	5	31.25
Nunca	**[0-4]**	1	6.25
Total		16	100.00

Fuente: Base de datos del investigador
Elaborado: Tesista

Figura 9: *Resultados de la dimensión lee*



Interpretación

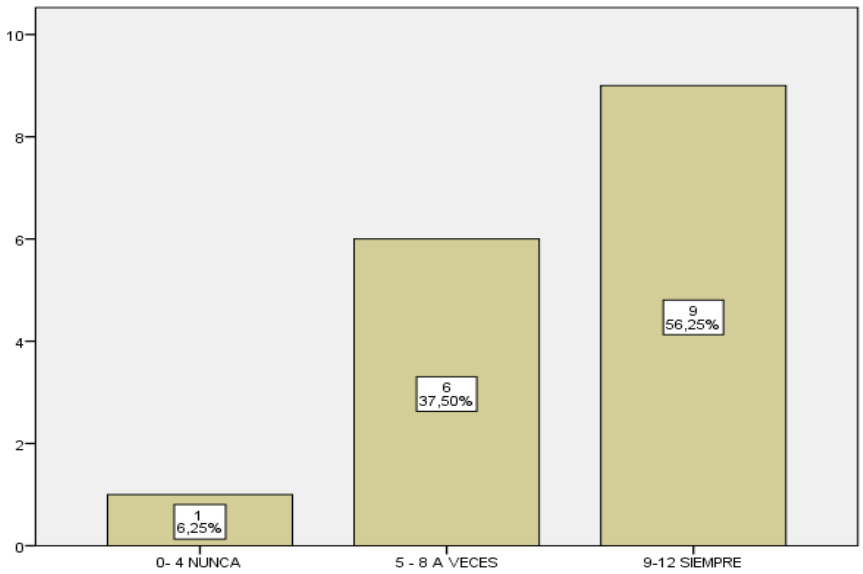
Según la Tabla 13 y la figura 9, con respecto a la dimensión lee se observa que el 6.25% que representa un estudiante se ubican en el nivel Nunca, el 31.25% que representa 5 estudiantes se ubica en el nivel **Aveces, y el 62.50%** que equivale **10** estudiantes se ubica en el nive **Siempre.** En conclusión se ha observado que el 62.5% de estudiantes se ubican en el nivel **Siempre**, esto quiere decir que al aplicar actividades juegos ludicos mediante sesiones de aprendizajes lograron leer textos con imágenes, vocabularios y estructura formal; leer en forma fluida diversos tipos de textos; leer textos en diferentes formatos y leer textos que selecciona según sus propósitos de lectura.

Tabla N° 14: *Resultados de las habilidades Comunicativas en la dimensión escribe en los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria de la I.E N° 61190 – B La Cumbre del Rio Pisqui – Contamana, 2019*

Niveles	Intervalo	fi	%
Siempre	**[9-12]**	1	6.25
A veces	**[5-8]**	7	43.75
Nunca	**[0-4]**	8	50.0
Total		16	100.00

Fuente: **Fuente**: Base de datos del investigador
Elaborado: Tesista

Figura 10: *Resultados de la dimensión escribe*



Interpretación

Según la Tabla 14 y la figura 10, con respecto a la dimensión escribe se observa que el 6.25% que representa un estudiante se ubican en el nivel **Nunca**, el 37.50% que representa 6 estudiantes se ubica en el nivel **Aveces, y el 56.25%** que equivale **9** estudiante se ubica en el nive **Siempre.** En conclusión se ha observado que el 62.5% de estudiantes se ubican en el nivel **Siempre**, esto quiere decir que al aplicar actividades juegos ludicos mediante sesiones de aprendizajes lograron planificar la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará; utilizar las reglas ortográficas y gramaticales para otorgar coherencia y corrección a los textos que produce; redactar textos siguiendo un hilo conductor; editar el texto producido para hacerlo novedoso.

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Prueba de hipótesis General

Para comprobar la hipótesis planteada en la presente investigación, realizaremos una prueba Prueba T para muestras relacionadas en un mismo grupo.

Procedimientos para la prueba de hipótesis

1. Planteamiento de hipótesis

Hipótesis alternativa (Ha): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortalece las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Hipótesis nula (Ho): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica no fortalece las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

2. Nivel de significancia: $\alpha=0,05=5\%$

3. Estadístico de la prueba: Se trabajó con la Prueba T para muestras relacionadas, la misma que se calculó utilizando el SPSS versión 23.

4. Regla de Decisión

Si el nivel crítico p-valor < α entonces se rechaza Ho y se acepta Ha

Si el nivel crítico p-valor >= α entonces se acepta Hoy se rechaza Ha

5. Cálculo del estadístico de prueba

La Prueba T para muestras relacionadas observamos el valor de significancia p - valor.

Tabla N° 15: *Resultados del p- valor*

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	-2,105	2,664	,611	-3,389	-,821	-3,444	18	,003

Fuente: ´Pruebas estadísticas en SPSS versión 23

6. Toma de Decisión

Según la tabla N° 15, se observa que el p-valor =0,03<0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

7. Conclusión

A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y pos test. Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que: La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortalece las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

4.3.2. Prueba de hipótesis Específicas

Hipótesis especifica 1

Procedimientos para la prueba de hipótesis

1. Planteamiento de hipótesis

Hipótesis alternativa (Ha): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escucha de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Hipótesis nula (Ho): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica no fortalece la dimensión escucha de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

2. Nivel de significancia: α=0,05=5%

3. Estadístico de la prueba: Se trabajó con la Prueba T para muestras relacionadas, la misma que se calculó utilizando el SPSS versión 23.

4. Regla de Decisión

Si el nivel crítico p-valor < α entonces se rechaza Ho y se acepta Ha

Si el nivel crítico p-valor >= α entonces se acepta Hoy se rechaza Ha

5. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla N° 16: *Resultados del p- valor*

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	-2,842	3,114	,714	-4,343	-1,341	-3,979	18	,001

Fuente: ´Pruebas estadísticas en SPSS versión 23

6. Toma de Decisión

Según la tabla N° 16, se observa que el p-valor =0,01<0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

7. Conclusión

A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y pos test. Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que: La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escucha de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Hipótesis especifica 2

Procedimientos para la prueba de hipótesis

1. Planteamiento de hipótesis

Hipótesis alternativa (Ha): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión habla de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Hipótesis nula (Ho): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica no fortalece la dimensión habla de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

2. Nivel de significancia: α=0,05=5%

3. Estadístico de la prueba: Se trabajó con la Prueba T para muestras relacionadas, la misma que se calculó utilizando el SPSS versión 23.

4. Regla de Decisión

Si el nivel crítico p-valor < α entonces se rechaza Ho y se acepta Ha

Si el nivel crítico p-valor >= α entonces se acepta Ho y se rechaza Ha

5. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla N° 17: *Resultados del p-valor*

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	-1,684	2,770	,635	-3,019	-,349	-2,650	18	,016

Fuente: ´Pruebas estadísticas en SPSS versión 23.

6. Toma **de Decisión**

Según la tabla N° 17, se observa que el p-valor =0,016<0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

7. Conclusión

A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y pos test. Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que: La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión habla de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Hipótesis especifica 3

Procedimientos para la prueba de hipótesis

1. Planteamiento de hipótesis

Hipótesis alternativa (Ha): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión lee de las habilidades comunicativas en los

estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Hipótesis nula (Ho): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica no fortalece la dimensión lee de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

2. Nivel de significancia: α=0,05=5%

3. Estadístico de la prueba: Se trabajó con la Prueba T para muestras relacionadas, la misma que se calculó utilizando el SPSS versión 23.

4. Regla de Decisión

Si el nivel crítico p-valor < α entonces se rechaza Ho y se acepta Ha

Si el nivel crítico p-valor >= α entonces se acepta Hoy se rechaza Ha

5. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla N° 18: *Resultados del p-valor*

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	-1,684	3,351	,769	-3,299	-,069	-2,191	18	,042

Fuente: ´Pruebas estadísticas en SPSS versión 23

6. Toma de Decisión

Según la tabla N° 18, se observa que el p-valor =0,042<0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

7. Conclusión

A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y post test. La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión lee de las

habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Hipótesis especifica 4

Procedimientos para la prueba de hipótesis

1. Planteamiento de hipótesis

Hipótesis alternativa (Ha): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escribe de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

Hipótesis nula (Ho): La ejecución de los juegos como estrategia didáctica no fortalece la dimensión escribe de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

2. Nivel de significancia: α=0,05=5%

3. Estadístico de la prueba: Se trabajó con la Prueba T para muestras relacionadas, la misma que se calculó utilizando el SPSS versión 23.

4. Regla de Decisión

Si el nivel crítico p-valor < α entonces se rechaza Ho y se acepta Ha

Si el nivel crítico p-valor >= α entonces se acepta Hoy se rechaza Ha

5. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla N° 19: *Resultados del p-valor*

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	-1,737	2,903	,666	-3,136	-,338	-2,608	18	,018

Fuente: ´Pruebas estadísticas en SPSS versión 23

6. Toma de decisión

Según la tabla N° 19, se observa que el p-valor =0,018<0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

7. Conclusión

A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y post test. Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que: La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escribe de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

4.4. Discusión

Los resultados de la investigación muestran que en la variable habilidades comunicativas en el pre test de 16 estudiantes del V ciclo se observa que 5 educandos que representa el 31.26% se coloca en el nivel Nunca, el 62.50% que representa 10 educandos se coloca en el nivel A veces y finalmente el 6.25% que representa un estudiantes se ubica en el nivel siempre. En conclusión 5 de 16 estudiantes no lograron un buen resultado de habilidades comunicativas, mientras tanto el resultado en el pos test se observa que 13 educandos que representa el 81.25% se coloca en el nivel Siempre, el 12.50% que representa 2 educandos se ubica en el nivel A veces y finalmente el 6.25% que representa un estudiantes se ubica en el nivel Nunca. En conclusión 15 de 16 estudiantes lograron un buen resultado significativo en las habilidades comunicativas, después del desarrollo de las sesiones de aprendizajes referente a los juegos. En conclusión, a un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y pos test. Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que: La ejecución de los juegos como estrategia didáctica fortaleció las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. Por consiguiente resultados similares obtuvo en su trabajo de investigación Guerrero (2017) quien en su conclusión manifiesta: que los resultados muestran que si habido una mejora en un 75% en

las habiliodades comunicativas con la ejecucion asesrtiva del programa de estrategias activas interdisciplinarias., de igual forma Donde los resultados concuerdan con lo que define Garaigordobil y Fagoaga (2006) el juego es una acción necesaria e importante para el desarrollo de la humanidad, el juego contribuye para el desarrollo integral del educando durante su niñez, de la misma manera el autor Cassany (2007) señala que las habilidades comunicativas es la capacidad que cuenta cada persona para comunicarse y entenderse con sus semejantes relacionados a sus sentimientos, emociones, necesidades y entre otras en su existencia.

V. CONCLUSIONES

Las conclusiones que se arribó en la presente investigación son las siguientes:

- Que, el p-valor es menor que 0,05 se concluye que existe evidencia suficiente para afirmar que la aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortaleció significativamente las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

- Que, el p-valor es menor que 0,05 se concluye que existe evidencia suficiente para afirmar que la aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortaleció significativamente la dimensión escucha en las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

- Que, el p-valor es menor que 0,05 se concluye que existe evidencia suficiente para afirmar que la aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortaleció significativamente la dimensión habla en las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 –B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

- Que, el p-valor es menor que 0,05 se concluye que existe evidencia suficiente para afirmar que la aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortaleció significativamente la dimensión lee en las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 –B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

- Que, el p-valor es menor que 0,05 se concluye que existe evidencia suficiente para afirmar que la aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortaleció significativamente la dimensión escribe en las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

VI. RECOMENDACIONES

Las sugerencias son las siguientes:

- Maestros y maestras de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019, deben promover la aplicación de los juegos como estrategia didáctica en el desarrollo de la dirección del aprendizaje para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes.

- Maestros y maestras de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019, debe inculcar la investigación a otras instituciones educativas del nivel primario para su aplicación a fin de mejorar las dificultades en las habilidades comunicativas.

- Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019, aplicar los juegos como estrategia didáctica en las distintas áreas curriculares como recurso pedagógico para reforzar las habilidades comunicativas en los estudiantes.

- Los docentes de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019, deben compartir las experiencias y resultados del trabajo de investigación a otras instituciones de su red para su aplicación con sus estudiantes en la mejora de las habilidades comunicativas.

VII. BIBLIOGRAFÍA.

Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. Universidad complutense de Madrid.

Álvarez, C (1987). El juego infantil. En J. Mayor (coord.): La psicología en la escuela infantil. Madrid: Amayo.

Arango, M. (2001). Boletín N°.1, Cinde.

Arias, C. (2016) realizó la tesis *"Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015"*. Universidad Privada Norbert Wiener – Lima.

Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo).Recuperado de http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf.

Cagigal,J (1996). Obras selectas. Cádiz: COE.

Caillois, R (1986). Clasificación de los juegos. Mexico.

Carlino, R. (2006). El enfoque comunicativo y socio cultural en la enseñanza de la lengua. La Habana: Pueblo.

Cassany, L, & Sanz, G. (2007). *Enseñanza de la lengua*. Barcelona.

Cohen. (1997). Estrategias de comunicación. Caracas, Publicaciones MPPEU-OPSU.

Conquet, G. (1983) Comunicación humana. Barcelona: Gallimard.

Dávila, J. (1993). El juego y la ludoteca. Mérida: Talleres gráficos de la Universidad de los Andes.

Dávila, R. J. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.

Garaigordobil, M y Fogoaga, J (2006). Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria. Madrid: CIDE.

Gómez, A. (1995). La lectura otorga un sentido al texto. México: Universidad

González, A. (1999). Comunicación en los estudiantes. Cuba: Editorial Pueblo.

Goodman, B. (1997) Las habilidades comunicativas. México: Editorial EFE.

Guerrero, Y. (2017) realizó la tesis: *"Estrategias activas interdisciplinarias para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del VII Ciclo, Especialidad Primaria, de Formación Magisterial del IESPP Rafael Hoyos*

Rubio de la Provincia de San Ignacio, 2014". Universidad Nacional de Cajamarca.

Huizinga, J. (1998): Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura. Madrid: Alianza.

Huizinga,J (1972). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. Madrid: Alianza editorial.

Infante, A. (1993). El suceso del habla. Barcelona. Editorial Aique.

Jorge, J. (2015). Desarrolló la tesis *" El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil"*. Universidad Valladolid España.

Mamani, R. (2017). Desarrolló la tesis *"Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial".* Universidad Mayor de San Andrés la Paz – Bolivia.

Manzano, M. (2007). Estilos de aprendizaje, estrategias de lectura y su relación con el rendimiento académico en la segunda lengua. Consultado. http://digibug.ugr.es/handle/10481/1494.

Ministerio de Educación (2000). Manual de Comunicación. Habilidades comunicativas. Lima. Perú: Ediciones Quebecor

Olivares, S. (2015), desarrolló el trabajo de investigación titulado *"El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura.* Universidad de Piura.

Pacheco, F. (2013). Ejecuto la tesis magistral "*Las habilidades comunicativas y la autoestima escolar en los estudiantes de sexto y séptimo grado de educación básica, Quito- Ecuador".* Universidad de Quito- Ecuador.

Pérez (1996). *La competencia lingüística como base del aprendizaje*. Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores. Badajoz – España.

Romeú, A. (2009). El enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural de la enseñanza de la lengua, ciencias pedagógicas, Habana Cuba, ed. Kinesis.

Sánchez, E. (2016). Realizo el trabajo de investigación titulado *Fortalecimiento de habilidades comunicativas a través de las artes plásticas, con niños y*

niñas de cuarto de primaria de la Institución Educativa Distrital Saludcoop Sur .J .T. Universidad Libre de Colombia – Bogota.

Solé. I. (1987). Leer es comprender. Bogotá Colombia: Editorial McGRAW-HILL. Tecnológica Nacional.

Zapata, O (1989). El aprendizaje por el juego en la escuela primaria. México: Pax México.

ANEXOS

ANEXO 1.- MATRIZ DE CONSISTENCIA.

Los juegos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general: ¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019? **Problemas específicos:** • ¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escucha de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019? • ¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión habla de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019? • ¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión lee de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019? • ¿En qué medida los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escribe de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019?	**Objetivo general.** Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. **Objetivos específicos.** • Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer la dimensión escucha de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019 • Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer la dimensión habla de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. • Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer la dimensión lee de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.} • Aplicar los juegos como estrategia didáctica para fortalecer la dimensión escribe de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.	**Hipótesis general** La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. **Hipótesis específico** • La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escucha de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. • La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión habla de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. • La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión lee de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. • La aplicación de los juegos como estrategia didáctica fortalece la dimensión escribe de las habilidades comunicativas en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.	**V.I**. **Los juegos** **Dimensiones:** • Juego simbólico • Juego de reglas • Juego cooperativo **V.D.** **Habilidades comunicativas** **Dimensiones:** • Escucha • Habla • Lee • Escribe	**Metodología** Tipo básica o sustantivo. **Diseño:** Pre experimental **Población** 16 estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. **Muestra** 16 estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 – B La Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019. **Técnicas:** Observación **Instrumentos:** Lista de cotejo

Anexo 2.- Instrumento de investigación

INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS (PRE TEST Y POST TEST)

INSTRUCCIÓN: El presente instrumento está dividido en cuatro dimensiones: escucha, habla, lee y escribe, cada dimensión cuenta con cuatro ítems el cual será aplicada por el investigador.

PROCEDIMIENTO PARA LA APLICACIÓN

- El investigador organiza formas de trabajo con los niños y niñas de manera individual y grupal.
- El docente desarrolla distintas actividades del juego para identificar las debilidades de habilidades comunicativas.

DATOS:

- **Nombres y apellidos:……...**
- **Grado/ Ciclo……..…… Edad: ……..**

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
Nunca (1)	**A veces (2)**	**Siempre (3)**

N°	DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNIVATIVAS / ítems	ESCALA DE CALIFICACIÓN		
	Dimensión 1. Escucha	**Nunca**	**A veces**	**Siempre**
1	Escucha diversos tipos de textos orales.			
2	Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias.			
3	Comprende el tema a partir de programas de televisión y radio			
4	Reflexiona sobre los procesos que realiza para la comprensión de textos.			
	Dimensión 2: Habla	**Nunca**	**A veces**	**Siempre**
5	Describe y narra temas relacionados a sus experiencias, necesidades e intereses.			
6	Se expresa con pronunciación y entonación adecuadas.			
7	Expresa con claridad y coherencias al participar en conversaciones grupales.			
8	Fundamenta un punto de vista, desarrollando ideas y presentando conclusiones.			
	Dimensión 3: Lee	**Nunca**	**A veces**	**Siempre**
9	Lee textos con imágenes, vocabularios y estructura formal.			
10	Lee en forma fluida diversos tipos de textos			
11	Lee textos en diferentes formatos.			

12	Lee textos que selecciona según sus propósitos de lectura.			
	Dimensión 4: Escribe	**Nunca**	**A veces**	**Siempre**
13	Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.			
14	Utiliza las reglas ortográficas y gramaticales para otorgar coherencia y corrección a los textos que produce.			
15	Redacta textos siguiendo un hilo conductor; respetando su estructura y utilizando los conectores propios de la narración.			
16	Edita el texto producido para hacerlo novedoso.			

ANEXO 3.- Pruebas de validación de instrumentos

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
TESIS PARA OBTENER LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO: Lista de cotejo para evaluar las habilidades comunicativas.

OBJETIVO : Aplicar la lista de cotejo para evaluar las habilidades comunicativas a los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

DIRIGIDO A : Los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Mg. Yenny Talaver Ore

CARGO:
Docente de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia

VALORACIÓN:

Pertinente	Medianamente pertinente	No pertinente

Mg. Yenny Talaver Ore
Validador

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
TESIS PARA OBTENER LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TITULO: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 61190 CUMBRE RIO PISQUI – CONTAMANA, 2019.

AUTOR: Bach. RICHARSON HUAGNER TANGOA GARCIA

Variable	Dimensión	Indicador / Ítems	Opción de respuesta		Criterio de evaluación								Observación y/o recomendación
			correcto	incorrecto	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
					Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
EXPRESIÓN ORAL	Escucha	Escucha diversos tipos de textos orales.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Comprende el tema a partir de programas de televisión y radio	✓		✓		✓		✓		✓		
		Reflexiona sobre los procesos que realiza para la comprensión de textos.	✓		✓		✓		✓		✓		
	Habla	Describe y narra temas relacionados a sus experiencias, necesidades e intereses.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Se expresa con pronunciación y entonación adecuadas.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Expresa con claridad y coherencias al participar en conversaciones grupales.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Fundamenta un punto de vista, desarrollando ideas y presentando conclusiones.	✓		✓		✓		✓		✓		
	Lee	Lee textos con imágenes, vocabularios y estructura formal.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Lee en forma fluida diversos tipos de textos	✓		✓		✓		✓		✓		
		Lee textos en diferentes formatos.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Lee textos que selecciona según sus propósitos de lectura.	✓		✓		✓		✓		✓		
	Escribe	Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Utiliza las reglas ortográficas y gramaticales para otorgar coherencia y corrección a los textos que produce.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Redacta textos siguiendo un hilo conductor; respetando su estructura y utilizando los conectores propios de la narración.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Edita el texto producido para hacerlo novedoso.	✓		✓		✓		✓		✓		

Pucallpa, 19 de noviembre del 2019

Mg. Yenny Talavera Dre
Validador

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
TESIS PARA OBTENER LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO: Lista de cotejo para evaluar las habilidades comunicativas.

OBJETIVO : Aplicar la lista de cotejo para evaluar las habilidades comunicativas a los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

DIRIGIDO A : Los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Mg. Ronald Gamarra Salinas

CARGO:
Docente de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia

VALORACIÓN:

Pertinente	Medianamente pertinente	No pertinente

Mg. Ronald Gamarra Salinas
Validador

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
TESIS PARA OBTENER LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TITULO: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 61190 CUMBRE RIO PISQUI – CONTAMANA, 2019.

AUTOR: Bach. RICHARSON HUAGNER TANGOA GARCIA

Variable	Dimensión	Indicador / Ítems	Opción de respuesta		Criterio de evaluación								Observación y/o recomendación
			Correcto	incorrecto	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
					Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
EXPRESIÓN ORAL	Escucha	Escucha diversos tipos de textos orales.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Comprende el tema a partir de programas de televisión y radio	✓		✓		✓		✓		✓		
		Reflexiona sobre los procesos que realiza para la comprensión de textos.	✓		✓		✓		✓		✓		
	Habla	Describe y narra temas relacionados a sus experiencias, necesidades e intereses.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Se expresa con pronunciación y entonación adecuadas.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Expresa con claridad y coherencias al participar en conversaciones grupales.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Fundamenta un punto de vista, desarrollando ideas y presentando conclusiones.	✓		✓		✓		✓		✓		
	Lee	Lee textos con imágenes, vocabularios y estructura formal.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Lee en forma fluida diversos tipos de textos	✓		✓		✓		✓		✓		
		Lee textos en diferentes formatos.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Lee textos que selecciona según sus propósitos de lectura.	✓		✓		✓		✓		✓		
	Escribe	Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Utiliza las reglas ortográficas y gramaticales para otorgar coherencia y corrección a los textos que produce.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Redacta textos siguiendo un hilo conductor; respetando su estructura y utilizando los conectores propios de la narración.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Edita el texto producido para hacerlo novedoso.	✓		✓		✓		✓		✓		

Pucallpa, 18 de noviembre del 2019

Mg. Ronald Gamarra Salinas
Validador

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO: Lista de cotejo para evaluar las habilidades comunicativas.

OBJETIVO : Aplicar la lista de cotejo para evaluar las habilidades comunicativas a los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

DIRIGIDO A : Los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 61190 Cumbre Rio Pisqui – Contamana, 2019.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Mg. Julia Cecilia Yon Delgado

CARGO:
Docente de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia

VALORACIÓN:

Pertinente	Medianamente pertinente	No pertinente

Mg. Julia Cecilia Yon Delgado
Validador

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
TESIS PARA OBTENER LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TITULO: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 61190 CUMBRE RIO PISQUI – CONTAMANA, 2019.

AUTOR: Bach. RICHARSON HUAGNER TANGOA GARCIA

Variable	Dimensión	Indicador / Ítems	Opción de respuesta		Criterio de evaluación								Observación y/o recomendación
			correcto	incorrecto	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
					Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
EXPRESIÓN ORAL	Escucha	Escucha diversos tipos de textos orales.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Comprende el tema a partir de programas de televisión y radio	✓		✓		✓		✓		✓		
		Reflexiona sobre los procesos que realiza para la comprensión de textos.	✓		✓		✓		✓		✓		
	Habla	Describe y narra temas relacionados a sus experiencias, necesidades e intereses.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Se expresa con pronunciación y entonación adecuadas.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Expresa con claridad y coherencias al participar en conversaciones grupales.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Fundamenta un punto de vista, desarrollando ideas y presentando conclusiones.	✓		✓		✓		✓		✓		
	Lee	Lee textos con imágenes, vocabularios y estructura formal.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Lee en forma fluida diversos tipos de textos	✓		✓		✓		✓		✓		
		Lee textos en diferentes formatos.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Lee textos que selecciona según sus propósitos de lectura.	✓		✓		✓		✓		✓		
	Escribe	Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Utiliza las reglas ortográficas y gramaticales para otorgar coherencia y corrección a los textos que produce.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Redacta textos siguiendo un hilo conductor; respetando su estructura y utilizando los conectores propios de la narración.	✓		✓		✓		✓		✓		
		Edita el texto producido para hacerlo novedoso.	✓		✓		✓		✓		✓		

Pucallpa, 18 de noviembre del 2019

Mg. Julia Cecilia Yon Delgado
Validador

Anexo 4.- Constancia de la aplicación

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61190-B LA CUMBRE – CONTAMANA – LORETO, OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA

Que, el Bach. Richarson Huagner Tangoa Garcia, está autorizado para que realice su trabajo de investigación titulado "*El juego como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del v ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 61190 - B La Cumbre Rio Pisqui-Contamana, 2019*", para tal efecto la Institución Educativa y el grado correspondiente arriba indicada brindará todas las facilidades del caso al investigador hasta su culminación.

El presente documento se le otorga al interesado para los fines que cree conveniente.

La Cumbre, agosto del 2019

I.E.P. N° 61190 - B DIRECCIÓN LA CUMBRE

Prof. Misael Magin Valles
C.M. N° 1046735198
Director

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 61190-B LA CUMBRE – CONTAMANA – LORETO, OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA

Que, el Bach. Richarson Huagner Tangoa Garcia, está autorizado para que realice su trabajo de investigación titulado "*El juego como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del v ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 61190-B La Cumbre Rio Pisqui-Contamana, 2019*", para tal efecto la Institución Educativa y el grado correspondiente arriba indicada queda agradecido por el trabajo académico desarrollado.

El presente documento se le otorga al interesado para los fines que cree conveniente.

La Cumbre, setiembre del 2019

I.E.P. N° 61190 - B
DIRECCIÓN
LA CUMBRE

Prof. Misael Magin Valles
C.M. N° 1046735198
Director

ANEXO 3: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Anexo 5.- Operacionalizaciòn de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos	Garaigordobil y Fagoaga (2006) el juego es "una actividad vital en indispensable para el desarrollo humano", ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia.	Juego simbólico	• Realizar secuencias de acciones ordenadas al participar en el juego. • Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias en el juego. • Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa. • Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	Sesiones de aprendizaje (09)
		Juego de reglas	• Facilita el juego, a través de la organización del material y la estructuración del tiempo y el espacio. • Evalúa las deficiencias y aportaciones descubiertas en cada sesión de juego. • Potencia la capacidad de crítica, presentándoles las alternativas nuevas y permitiéndoles que las valoren a través del ensayo-error. • Ayuda a la fijación de las reglas necesarias para ejecutar la actividad del juego correctamente.	
		Juego cooperativo	• Aporta lo mejor de sí, al participar en diferentes juegos conjuntamente con sus compañeros. • Identifica los errores en juegos grupales y plantea alternativas para mejora. • Genera climas de solidaridad y cooperación, en los juegos que realiza sin entorpecer la participación de sus compañeros. • Coopera con participaciones asertivas en los juegos que realiza sus compañeros.	
VARIABLE DEPENDIENTE Habilidades Comunicativas	Cassany (2007) señala que las habilidades comunicativas es la competencia que tiene una persona para expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, sueños y deseos por medio del lenguaje oral y escrito. Asimismo, la capacidad para comprender los mensajes que recibe a través de estos códigos. Esta propuesta didáctica está orientada específicamente hacia el desarrollo de las siguientes habilidades comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir.	Escucha	• Escucha diversos tipos de textos orales. • Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias. • Comprende el tema a partir de programas de televisión y radio. • Reflexiona sobre los procesos que realiza para la comprensión de textos.	**Escala de calificación:** • **Nunca 1** • **A veces 2** • **Siempre 3**
		Habla	• Describe y narra temas relacionados a sus experiencias, necesidades e intereses. • Se expresa con pronunciación y entonación adecuadas. • Expresa con claridad y coherencias al participar en conversaciones grupales. • Fundamenta un punto de vista, desarrollando ideas y presentando conclusiones.	
		Lee	• Lee textos con imágenes, vocabularios y estructura formal. • Lee en forma fluida diversos tipos de textos. • Lee textos en diferentes formatos. • Lee textos que selecciona según sus propósitos de lectura.	

		Escribe	• Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará. • Utiliza las reglas ortográficas y gramaticales para otorgar coherencia y corrección a los textos que produce. • Redacta textos siguiendo un hilo conductor; respetando su estructura y utilizando los conectores propios de la narración. • Edita el texto producido para hacerlo novedoso.	

ANEXO 6.- SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa : Nº 61190 – B
1.2. Ciclo de estudio : "V"
1.3. Docente investigador : Richarson H. Zangpa García.
1.4. Lugar : La Cumbre – Río Pisquí
1.5. Actividad significativa : Juego grupal "la jala soga".
1.6. Fecha : 13 / 08 / 2019.

II. IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR EN LA SESIÓN
ÁREA CURRICULAR COMUNICACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
• Se comunica oralmente en su lengua materna.	✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica al participar en el juego. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores al participar en el juego.	– Aporta lo mejor de sí, al participar el juego, jala soga conjuntamente con sus compañeros. – Coopera con participaciones asertivas en juegos que realiza sus compañeros.

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	Actividades de inicio ✓ El docente saluda afectuosamente a los estudiantes. ✓ Control de asistencia. ✓ Breve orientación a los estudiantes. Normas Antes se acuerdan las siguientes normas: – Obedecer al maestro. – Respetar las reglas del juego. – Respetar al compañero.	– Voz

Desarrollo

Juego "Jala Soga"



- Soga

- El docente inicia la actividad con estas preguntas: ¿Conocen este juego?, han jugado alguna vez este juego, saben cómo se juega?, con cuántos jugadores?.

- Luego de las interrogantes, el docente explica detalladamente en qué consiste el juego de "Jala Soga", los estudiantes escuchan muy atentamente las indicaciones del maestro.

- Seguidamente el docente divide en 2 grupos (equipos) EQUIPO AZUL - EQUIPO VERDE, cada equipo con ocho integrantes intercalados hombres y mujeres.

Empieza el juego de Jala Soga al sonido del silbato en 1, 2, 3. Se juega 5 veces el equipo que - voz
- gana más veces durante los 5 juegos gana el juego.

Después de todas las indicaciones se dirigen ordenadamente al patio de la I.E. para ejecutar el juego programado.

Allí inician el juego de jala soga con la compañía del docente y sus indicaciones

Al final del juego el docente reúne a todos los estudiantes para felicitarle y agradecerle por el buen trabajo realizado.

Cierre	Evaluación - Se evalúa a los estudiantes con lista de cotejo.	- Hoja bond
	Metacognición - ¿Qué juego hicimos? - ¿Cómo se sintieron al jugar el juego? - ¿Serán buenos estos juegos?, ¿Por qué?	- Voz

I.E.P. N° 61190 - B
DIRECCIÓN
LA CUMBRE

Prof. Misael Malgin Valles
C.M. N° 1046735198
Director

Bach. Richarson H. Tongoo Garcia
C.M. N° 1045928803

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: Jugamos el juego fuerza extrema (Jala soga).

CICLO DE ESTUDIO : "V".

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
INICIO (1)	**PROCESO (2)**	**LOGRO (3)**

DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS					
N°	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**ESCUCHA** ✓ Reflexiona sobre los procesos que realiza para la comprensión de textos orales.	**HABLA** ✓ Se expresa con claridad y coherencia al participar en conversaciones grupales.	**LEE** ✓ Lee en forma fluida diversos tipos de textos.	**ESCRIBE** ✓ Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.
01	Amasifuen Gaviria Delsi	1	2	1	1
02	Amasifuen Gaviria Edelin	1	1	1	1
03	Linares Zevallos Cedely	2	1	1	1
04	Urias Linares Wiler	1	2	1	1
05	Urias Zevallos Maricia	1	1	1	1
06	Zevallos Limas Alexis	1	2	1	1
07	Amasifuen Gaviria Magaly	1	1	1	1
08	Napo Amasifuen Enrique	1	1	1	1
09	Amasifuen Gaviria Jaider	1	1	1	1
10	Amasifuen Napo Dayerson	2	1	1	1
11	Limas Linares Mafdiel	1	2	1	1
12	Urias Zevallos Jaicer	1	1	1	1
13	Zevallos Limas Fresi	1	2	1	1
14	Amasifuen Gaviria Bani	1	1	1	1
15	Amasifuen Napo Gredson	1	1	1	1
16	Napo Valera Franck	1	1	1	1

Docente: Richarson H. Tangoa Garcia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa : N° 61190-B
1.2. Ciclo de estudio : "V"
1.3. Docente investigador : Richarson H. Zangoa García.
1.4. Lugar : La Cumbre – Río Pisqui.
1.5. Actividad significativa : Juego grupal "Carretilla humana"
1.6. Fecha : 16/ 08 /2019.

II. IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR EN LA SESIÓN
ÁREA CURRICULAR COMUNICACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
• Se comunica oralmente en su lengua materna.	✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ✓ Interactúa estratégicamente con su compañero de juego	– Aporta lo mejor de sí, al participar en el juego conjuntamente con su compañero. – Coopera con participaciones asertivas en el juego que realiza con su compañero.

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	Actividades de inicio ✓ El docente saluda afectuosamente a los estudiantes. ✓ Control de asistencia. ✓ Breve orientación a los estudiantes. Normas Antes se acuerdan las siguientes normas: – Obedecer al maestro. – Respetar las reglas del juego. – Respetar al compañero (a).	– Voz

Desarrollo

Juego "Carretilla humana"



- Humano

- El docente empieza la actividad con estas interrogantes: Conocen el juego de carretilla humana?, saben cómo se juega?, algunos de ustedes han jugado alguna vez?

- Luego de las interrogantes, el docente explica detalladamente en qué consiste el juego que jugarán, los estudiantes escuchan muy atentamente el consejo y las indicaciones del maestro.

- El docente divide 8 grupos de 2 integrantes cada uno, los estudiantes tienen que unirse con su compañero del mismo tamaño o edad, para que pueda haber equilibrio en el peso.

- Voz

- Al sonido del silbato todos salen con la carretilla humana, hacen ida y vuelta, luego le toca su compañero, igual ida y vuelta.

- Juegan 5 veces, el equipo que gana más veces en los 5 juegos, es el ganador del juego.

- Después de todas las indicaciones del maestro se dirigen ordenadamente al patio de la I.E. para ejecutar el juego programado.

- Allí inician el juego con la compañía del docente y sus indicaciones.

	Al final del juego el docente reúne a todos los estudiantes para agradecerle y felicitarle por el buen trabajo realizado en el juego.	
Cierre	Evaluación - Se evaluará a los estudiantes con lista de cotejo. Metacognición - ¿Qué aprendieron en este juego? - ¿Fue difícil jugarlo? ¿Por qué? - ¿Nos servirá el aprendizaje de este juego?	- Hoja bond - Voz

I.E.P. N° 61190 - B
DIRECCIÓN
LA CUMBRE

Prof. Misael Magin Valles
C.M. N° 1046735198
Director

Bach. Richarson H. Tangoa García
C.M. N° 104592803

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: Jugamos el juego Carretilla Humana.

CICLO DE ESTUDIO : "V".

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
INICIO (1)	**PROCESO (2)**	**LOGRO (3)**

DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS					
N°	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**ESCUCHA** ✓ Escucha diversos tipos de textos orales.	**HABLA** ✓ Se expresa con claridad y coherencia al participar en conversaciones grupales.	**LEE** ✓ Lee textos que selecciona según sus propósitos de lectura.	**ESCRIBE** ✓ Utiliza las reglas ortográficas y gramaticales para otorgar coherencia y corrección a los textos que produce.
01	Amasifuen Gaviria Delsi	1	2	1	1
02	Amasifuen Gaviria Edelin	1	1	1	1
03	Linares Zevallos Cedely	1	2	1	1
04	Urias Linares Wiler	2	1	1	1
05	Urias Zevallos Maricia	1	2	1	1
06	Zevallos Limas Alexis	1	2	1	1
07	Amasifuen Gaviria Magaly	1	1	1	1
08	Napo Amasifuen Enrique	1	1	1	1
09	Amasifuen Gaviria Jaider	1	1	1	1
10	Amasifuen Napo Dayerson	2	1	1	1
11	Limas Linares Mafdiel	1	2	1	1
12	Urias Zevallos Jaicer	1	1	1	1
13	Zevallos Limas Fresi	1	2	1	1
14	Amasifuen Gaviria Bani	1	1	1	1
15	Amasifuen Napo Gredson	1	1	1	1
16	Napo Valera Franck	1	1	1	1

Docente: Richarson H. Tangoa Garcia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa : Nº 61190 - B
1.2. Ciclo de estudio : "V"
1.3. Docente investigador : Richarson H. Zangoa Garcia.
1.4. Lugar : La Cumbre - Rio Pisqui.
1.5. Actividad significativa : Juegos grupales "El kimi"
1.6. Fecha : 20/08/19.

II. IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR EN LA SESIÓN
ÁREA CURRICULAR COMUNICACIÓN

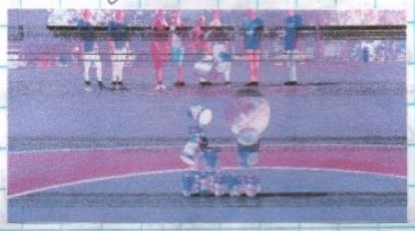
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
• Se comunica oralmente en su lengua materna.	✓ Obtiene información del texto oral. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Aporta lo mejor de sí, al participar en el juego kimi conjuntamente con sus compañeros. - Identifica los errores en juegos grupales y plantea alternativas para la mejora.

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	Actividades de inicio ✓ El docente saluda afectuosamente a los estudiantes. ✓ Control de asistencia. ✓ Breve orientación a los estudiantes. Normas Antes se acuerdan las siguientes normas: - Obedecer al maestro. - Respetar las reglas del juego. - Respetar al compañero (a).	- Voz

Desarrollo

Juego "El Kiwi"



- Pelota
- Latas
- Humano

- El profesor inicia la actividad con estas interrogantes: Saben cómo se juega este juego?, alguna vez han jugado?, ¿saben con cuántos jugadores se juega?
- Luego de las interrogantes, el profesor explica paso a paso en qué consiste el juego de Kiwi, los estudiantes escuchan muy atentamente las indicaciones del profesor.
- Seguidamente el profesor divide en 2 grupos A y B, cada grupo con 8 integrantes intercalados hombres y mujeres.
- Se sortea cuál de los grupos lanzará primero la pelota para tumbar la lata, si escapa, le toca al equipo contrario.
- Se inicia a lanzar la pelota cuando suene el silbato.
- Después de todas las indicaciones se dirigen ordenadamente al patio de la I.E. para ejecutar el juego programado.

Allí inician el juego con la compañía del docente y sus indicaciones.

Al final del juego el docente reúne a todos los estudiantes para agradecerle y felicitarle por el buen trabajo que hicieron!

Cierre	Evaluación Se evalúa a los estudiantes con lista de cotejo. Metacognición - ¿Qué juego hicieron hoy?, les gustó? - Sabían este juego que hicimos?, Desde cuándo? - Nos servirá este aprendizaje?, en qué contextos?	- Hoja bond - Voz

I.E.P. N° 61190-B
DIRECCIÓN
LA CUMBRE

Prof. Misael Mogin Valles
C.M. N° 1046735198
Director

Bach. Richarson H. Tangoa Garcia
C.M. N° 1045928803

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: Jugamos el juego de kiwi.

CICLO DE ESTUDIO : "V".

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)

DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS					
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCUCHA ✓ Reflexiona sobre los procesos que realiza para la comprensión de textos.	HABLA ✓ Se expresa con claridad y coherencia al participar en conversaciones grupales.	LEE ✓ Lee en forma fluida diversos tipos de textos.	ESCRIBE ✓ Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.
01	Amasifuen Gaviria Delsi	2	1	1	1
02	Amasifuen Gaviria Edelin	1	1	1	1
03	Linares Zevallos Cedely	1	1	1	1
04	Urias Linares Wiler	1	2	1	1
05	Urias Zevallos Maricia	1	2	1	1
06	Zevallos Limas Alexis	2	1	1	2
07	Amasifuen Gaviria Magaly	1	1	1	1
08	Napo Amasifuen Enrique	1	1	1	1
09	Amasifuen Gaviria Jaider	1	1	1	1
10	Amasifuen Napo Dayerson	1	1	1	1
11	Limas Linares Mafdiel	1	2	1	1
12	Urias Zevallos Jaicer	1	1	1	1
13	Zevallos Limas Fresi	2	1	1	1
14	Amasifuen Gaviria Bani	1	2	1	1
15	Amasifuen Napo Gredson	1	2	1	1
16	Napo Valera Franck	1	1	1	1

Docente: Richarson H. Tangoa Garcia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa : N°61190-B
1.2. Ciclo de estudio : "V"
1.3. Docente investigador : Richarson H. Zangoa Garcia.
1.4. Lugar : La Cumbre - Río Pisqui.
1.5. Actividad significativa : Juego de reglas "El cielo y la tierra"
1.6. Fecha : 23/08/19.

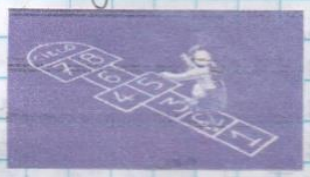
II. IMPLEMENTACION CURRICULAR

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJA EN LA SESIÓN ÁREA CURRICULAR COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
• Se comunica oralmente en su lengua materna.	✓ Obtiene información del texto oral. ✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	- Potencia la capacidad de critica, presentándoles las alternativas nuevos y permitiéndoles que las valoren en ensayo - error. - Ayuda a la fijación de las reglas para ejecutar la actividad del juego correctamente.

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	**Actividades de inicio** ✓ El docente saluda afectuosamente a los estudiantes. ✓ Control de asistencia. ✓ Breve orientación a los estudiantes. **Normas** antes se acuerda las siguientes normas: - Obedecer al maestro. - Respetar las reglas del juego. - Respetar al compañero (a).	- Lapicero - Voz - Voz

Juego "el cielo"



- Palito
- Manos

Desarrollo

- El orientador inicia la actividad con estas interrogantes: Alguna vez han jugado el juego de cielo?, ¿Quienes han jugado alguna vez?, saben las reglas del juego? — Voz
- Luego el docente explica detalladamente en qué consiste el juego, y las reglas que respetarán al jugar.

Las reglas del juego "El cielo"

1º Botar el palito en el cuadro de los números de 1 al 8, pero el palito no debe caer en la raya, ni tampoco el jugador puede pisar el cuadro donde se cayó el palito, si pasa el caso le toca al otro jugador (a). — Voz

2º El primero en llegar al número 8, bota su palito de espalda, aquí ya no es necesario empezar desde el número 1, el palito que botó puede caer en cualquier número ya sea 2, 4, 6 y así el jugador (a) que más veces llego hasta el número 8 será el ganador. — Voz

- El primer estudiante que participará de este juego dirá PRIM, ella o él primero empezará el juego, cuando pierde entrará otro jugador y así sucesivamente participarán los 16 estudiantes.

	- Después de todas las indicaciones se dirigen al patio de la I.E. Allí inician el juego con la compañía del docente y sus indicaciones. Al final del juego el docente reúne a todos los estudiantes para agradecerle y felicitarle por el buen trabajo realizado.	
Cierre	Evaluación - Se evaluará a los estudiantes con lista de cotejo. Metacognición - ¿Qué hicimos hoy - Les gustó el juego que hicimos ¿Por qué? - Nos servirá este aprendizaje.	- Hoja bond - Voz

I.E.P. Nº 61190 - B
DIRECCIÓN
LA CUMBRE

Prof. Misael Magin Valles
C.M. Nº 1046735198
Director

Bach. Richarson H. Tongoo Garcia
C.M.C.R. 1045828803

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: Jugamos el juego el tierra y cielo.

CICLO DE ESTUDIO : "V".

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)

DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS					
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCUCHA ✓ Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias.	HABLA ✓ Se expresa con pronunciación y entonación adecuadas.	LEE ✓ Lee textos que selecciona según sus propósitos de lectura.	ESCRIBE ✓ Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.
01	Amasifuen Gaviria Delsi	1	2	1	1
02	Amasifuen Gaviria Edelin	1	1	1	1
03	Linares Zevallos Cedely	1	1	1	1
04	Urias Linares Wiler	1	2	1	1
05	Urias Zevallos Maricia	1	1	1	1
06	Zevallos Limas Alexis	1	2	1	1
07	Amasifuen Gaviria Magaly	1	1	1	2
08	Napo Amasifuen Enrique	1	1	2	1
09	Amasifuen Gaviria Jaider	1	1	1	1
10	Amasifuen Napo Dayerson	2	1	1	1
11	Limas Linares Mafdiel	2	1	1	1
12	Urias Zevallos Jaicer	1	1	1	1
13	Zevallos Limas Fresi	1	2	1	1
14	Amasifuen Gaviria Bani	1	1	1	1
15	Amasifuen Napo Gredson	1	1	1	2
16	Napo Valera Franck	1	2	1	1

Docente: Richarson H. Tangoa Garcia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa : N° 61190-B
1.2. Ciclo de estudio : "V"
1.3. Docente investigador : Richarson H. Zangoa Garcia.
1.4. Lugar : La Cumbre - Rio Pisqui
1.5. Actividad significativa : Juego de reglas "Matogente"
1.6. Fecha : 27/08/19.

II. IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA CURRICULAR COMUNICACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
• Se comunica oralmente en su lengua materna	✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ✓ Reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto oral.	– Evalúa las deficiencias y aportaciones descubiertas en cada sesión de juego. – Ayuda a la fijación de las reglas necesarias para ejecutar la actividad del juego correctamente.

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	Actividades de inicio ✓ El docente saluda afectuosamente a los estudiantes. ✓ Control de asistencia. ✓ Breve orientación a los estudiantes. Normas Antes se acuerda las normas: – Obedecer al maestro. – Respetar las reglas del juego. – Respetar al compañero (a).	– Voz

Desarrollo

Juego "Matagente"



- Pelota

- El orientador empieza la actividad con las siguientes interrogantes: Saben cómo se juega este juego?, alguna vez han jugado?, ¿Cómo se juego?

- Luego el docente explica paso a paso el juego a los estudiantes y sus reglas que cumplirán al jugar.

Las reglas del juego "Matagente"

1º No hacer tocar el balón lanzado, si es que le toca pierde y espera la segunda rueda.

2º Agarrar el balón lanzado para acumular vidas (puntos), si en su primer intento de agarrar se escapa de la mano pierde, si agarró más de una vez, luego se le escapa de la mano normal puede permanecer en el juego. - Humanos

3º No salir del área del juego.

- Después de todas las indicaciones se dirigen ordenadamente al patio de la I.E. para ejecutar el juego programado.

Allí inician el juego con la compañía del docente.
Al final del juego el docente reúne a todos los estudiantes para agradecerle y felicitarle por el buen trabajo realizado.

Cierre	Evaluación - Se evaluará a los estudiantes con lista de cotejo Metacognición - ¿Qué hicimos? - Les gustó el juego que hicimos? - ¿Por qué?	- Hoja bond - Voz

I.E.P. N° 61198 - B
DIRECCIÓN
LA CUMBRE

Prof. Misael Magin Valles
C.M. N° 1046735198
Director

Bach. Richarson H. Tarrica García
C.M.C.N° 1045928803

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: Jugamos el juego de Matagente.

CICLO DE ESTUDIO : "V".

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
INICIO (1)	**PROCESO (2)**	**LOGRO (3)**

DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS					
N°	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**ESCUCHA** ✓ Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias.	**HABLA** ✓ Se expresa con pronunciación y entonación adecuadas.	**LEE** ✓ Lee textos con imágenes, vocabularios y estructura formal.	**ESCRIBE** ✓ Utiliza las reglas ortográficas y gramaticales para otorgar coherencia y corrección a los textos que produce.
01	Amasifuen Gaviria Delsi	1	2	2	1
02	Amasifuen Gaviria Edelin	1	1	1	1
03	Linares Zevallos Cedely	1	1	1	1
04	Urias Linares Wiler	1	1	2	1
05	Urias Zevallos Maricia	1	2	1	1
06	Zevallos Limas Alexis	1	1	1	1
07	Amasifuen Gaviria Magaly	1	2	1	1
08	Napo Amasifuen Enrique	1	1	1	1
09	Amasifuen Gaviria Jaider	1	1	1	1
10	Amasifuen Napo Dayerson	1	1	1	1
11	Limas Linares Mafdiel	2	1	1	1
12	Urias Zevallos Jaicer	1	1	1	1
13	Zevallos Limas Fresi	2	1	1	1
14	Amasifuen Gaviria Bani	1	2	1	1
15	Amasifuen Napo Gredson	1	1	1	1
16	Napo Valera Franck	1	1	2	1

Docente: Richarson H. Tangoa Garcia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa : Nº 61190-B
1.2. Ciclo de estudio : "V"
1.3. Docente investigador : Richarson H. Zangoa García.
1.4. Lugar : La Cumbre - Río Pisqui.
1.5. Actividad significativa : Juego de reglas "La salta soga".
1.6. Fecha : 30/08/19.

II. IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA CURRICULAR COMUNICACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
• Se comunica oralmente en su lengua materna	✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Evalúa las deficiencias y aportaciones descubiertas en cada sesión de juego. - Ayuda a la fijación de las reglas necesarias para ejecutar la actividad del juego correctamente.

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	Actividades de inicio - El docente saluda afectuosamente a los estudiantes. - Control de asistencia. - Breve orientación a los estudiantes. Normas Antes se acuerda las siguientes normas: - Obedecer al maestro. - Respetar las reglas de juego. - Respetar al compañero(a).	- Voz

Desarrollo

Juego "Salta soga"



- Soga

- El docente empieza la actividad con las siguientes interrogantes: ¿Saben cómo se juega este juego?, alguna vez han jugado? ¿Dónde han jugado?, ¿cómo se juega?
- Luego de las interrogantes, el docente explica detalladamente el juego a los estudiantes y las reglas que cumplirán al jugar.

Las reglas de juego "Salta soga"

1º No pisar la soga.
2º No enredarse con la soga.
3º Quién se queda enredado con la soga, espera la segunda rueda.

- Humanos

- Seguidamente el orientador pide 2 voluntarios para hacer girar la soga, se paran frente a frente y empiezan a girar la soga, luego otros estudiantes lo relevarán para que ellos también puedan jugar.
- Uno en uno entran cuando empieza a rodar la soga, así todos entran en la salta soga, quién queda atrapado por la soga pierde y espera la segunda ronda.
- Después de todas las indicaciones se dirigen ordenadamente al patio de la I.E. para ejecutar el juego programado.
- Allí inician el juego con la compañía del docente.

	- Al final del juego el docente reúne a todos los estudiantes para agradecerle y felicitarle por el buen trabajo realizado.	
Cierre	Evaluación - Se evaluará a los estudiantes con lista de cotejo. Metacognición - ¿Qué hicimos? - ¿Les gustó el juego que hicimos? - ¿Por qué?	- Hoja bond - Voz

I.E.P. N° 61190 - B
DIRECCIÓN
LA CUMBRE

Prof. Misael Magin Valles
C.M. N° 1046735198
Director

Bach. Richarson H. Tangoa Garcia
C.M.P. N° 1045928803

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: Jugamos el juego de Salta Soga.

CICLO DE ESTUDIO : "V".

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)

DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS					
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCUCHA ✓ Reflexiona sobre los procesos que realiza para la comprensión de textos.	HABLA ✓ Fundamenta su punto de vista, desarrollando ideas y presentando conclusiones.	LEE ✓ Lee en forma fluida diversos tipos de textos.	ESCRIBE ✓ Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.
01	Amasifuen Gaviria Delsi	2	2	1	2
02	Amasifuen Gaviria Edelin	1	1	2	1
03	Linares Zevallos Cedely	2	2	1	1
04	Urias Linares Wiler	2	1	1	2
05	Urias Zevallos Maricia	1	1	2	1
06	Zevallos Limas Alexis	2	2	1	1
07	Amasifuen Gaviria Magaly	1	1	1	2
08	Napo Amasifuen Enrique	1	1	2	1
09	Amasifuen Gaviria Jaider	1	2	1	2
10	Amasifuen Napo Dayerson	1	2	2	1
11	Limas Linares Mafdiel	2	1	1	2
12	Urias Zevallos Jaicer	2	1	2	1
13	Zevallos Limas Fresi	2	1	2	1
14	Amasifuen Gaviria Bani	1	2	1	2
15	Amasifuen Napo Gredson	1	1	1	1
16	Napo Valera Franck	2	2	1	2

Docente: Richarson H. Tangoa Garcia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa : Nº 61190 - B
1.2. Ciclo de estudio : "V"
1.3. Docente investigador : Richarson H. Zangoa Garcia.
1.4. Lugar : La Cumbre - Río Pisqui.
1.5. Actividad significativa : Juego simbólico "La costumbre en la comida shipibo"
1.6. Fecha : 03 / 09 / 19.

II. IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA CURRICULAR COMUNICACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Expresa en forma organizada, clara y oportuna sus necesidades, intereses, sentimientos y experiencias, adecuando su discurso a los distintos interlocutores y escucha con atención diálogos, debates.	✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ✓ Identifica e interpreta información del texto oral.	- Realiza secuencias de acciones ordenadas al participar en el juego, "la llegada de comerciante". - Es capáz de escenificar de manera creativa el juego en el que participa.

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	Actividades de inicio - Saludo afectuoso a los estudiantes. - Control de asistencia. - Breve orientación a los estudiantes. Normas Antes se acuerda las siguientes normas: - Obedecer al maestro. - Respetar las reglas del juego. - Respetar al compañero(a).	- Voz

Juego simbólico "La costumbre en la comida shipibo"



- Humanos
- Comidas

Desarrollo

- El profesor empieza la actividad con las siguientes interrogantes: Sabían ustedes cómo compartían comida nuestros antepasados shipibos, ¿cómo compartían?, ¿por qué?, ¿Quienes eran los que compartían?, ¿cualquiera lo podía hacer?, ¿Cuándo compartían?, ¿Qué comidas traían siempre los invitados?

- Después de las interrogantes el docente les dice a los estudiantes, que actuarán cómo compartían comida nuestros antepasados shipibos.

- El docente forma un grupo de 6 estudiantes, ellos harán el papel de una familia, 2 estudiantes actúan como padre y el otro madre y los 4 restantes harán el papel de hijos. - Voz

- Los 10 estudiantes harán el papel de pueblo, ellos serán invitados por la familia y cada persona traerá diferentes comidas para compartir; comidas como por ejemplo: Patarashca, cordchama ahumado, mazamorra de paiche, etc. Para hacer todo el docente ya coordinó 4 días antes.

- Después de todas las indicaciones, cada estudiante se acomoda en el lugar donde le acomodó el docente, allí empiezan la actividad como se acordó, el juego simbólico se lleva a cabo con la compañía del docente.

	- Al final del juego el docente agradece y felicita a todos los estudiantes por el buen trabajo que hicieron.	
Cierre	Evaluación - Se evalúa la actividad con lista de cotejo. Metacognición - ¿Qué hicimos en el juego? - ¿Les gustó el juego? ¿Por qué? - ¿Qué platos habían traído para compartir con sus cónyuges? - ¿Sabían que nuestro era así antes?	- Hoja bond - Voz

I.E.P. Nº 61198-B DIRECCION LA CUMBRE

Prof. Misael Magin Valles
C.M. Nº 1045735198
Director

Bach. Richarson H. Tangoa Garcia
C.M.C.Nº 1045928803

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: Interpretamos, costumbre antigua de shipibos cuando compartían comida a todo el pueblo.

CICLO DE ESTUDIO : "V".

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)

DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS					
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCUCHA ✓ Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias.	HABLA ✓ Describe y narra temas relacionados a sus experiencias, necesidades e intereses.	LEE ✓ Lee en forma fluida diversos tipos de textos.	ESCRIBE ✓ Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.
01	Amasifuen Gaviria Delsi	2	2	1	2
02	Amasifuen Gaviria Edelin	2	1	2	2
03	Linares Zevallos Cedely	2	2	1	2
04	Urias Linares Wiler	2	2	2	1
05	Urias Zevallos Maricia	1	2	1	2
06	Zevallos Limas Alexis	2	2	2	1
07	Amasifuen Gaviria Magaly	2	2	1	1
08	Napo Amasifuen Enrique	2	1	2	2
09	Amasifuen Gaviria Jaider	1	1	2	1
10	Amasifuen Napo Dayerson	2	2	2	1
11	Limas Linares Mafdiel	2	2	1	2
12	Urias Zevallos Jaicer	1	1	2	2
13	Zevallos Limas Fresi	2	2	1	1
14	Amasifuen Gaviria Bani	2	2	1	1
15	Amasifuen Napo Gredson	1	2	1	2
16	Napo Valera Franck	2	1	1	1

Docente: Richarson H. Tangoa Garcia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa : N° 61190-B
1.2. Ciclo de estudio : "V"
1.3. Actividad significativa : Juego simbólico "Los mercachifles".
1.4. Lugar : La Cumbre - Río Pisqui
1.5. Docente investigador : Richarson Huagner Zamora García.
1.6. Fecha : 06/09/19.

II. IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR EN LA SESIÓN
ÁREA CURRICULAR COMUNICACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
• Se comunica oralmente en su lengua materna.	✓ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias en el juego, papá y mamá con 7 hijos. - Es capáz de escenificar de manera creativa el juego en el que participa.

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	Actividades de inicio - El docente saluda afectuosamente a los estudiantes. - Control de asistencia. - Breve orientación a los estudiantes. Normas Antes se acuerda las siguientes normas: - Obedecer al maestro. - Respetar las reglas. - Respetar al compañero(a).	- Voz

Desarrollo

Juego simbólico "Mercachifle vendiendo ropa"



- Humanos

- El docente inicia la actividad haciendo las siguientes interrogantes: Alguna ustedes vieron un mercado vendiendo ropa?, ¿Dónde?, ¿Qué cosas vende un mercacho? ¿Cómo dice cuando quiere vender sus cosas?, ¿Aquí en el pueblo siempre vienen?.

- Después de las interrogantes el docente les dice a los estudiantes que hoy actuarán como comerciantes mercachifles.
- El docente pide 2 voluntarios, ellos harán el papel de mercachifles, y los 14 estudiantes restantes harán el papel de compradores de sus productos. - Voz
- Los dos estudiantes voluntarios tendrán un costal con ropa y una mochila, serán equipados como un verdadero mercachifle, y los compradores tendrán papeles cortados en forma de billete.
- Los que hacen papel de mercachos ofrecerán sus productos como si fuera el verdadero diciendo por ejemplo: Hay ropa ropa ropa, precio de Pucallpa aprovecha casera.
- Después de todas las indicaciones, cada estudiante se pone en su lugar, allí actuarán cada uno sus papeles correspondientes.
La acción comienza en: 1, 2, 3 con la compañía del docente.

Al final del juego el docente reúne a todos los estudiantes para agradecerle y felicitarle por el buen trabajo realizado.

Cierre	Evaluación - Se evaluará a dos estudiantes con lista de cotejo. Metacognición - ¿Qué hicimos en el juego? - Les gustó el juego? ¿Por qué? - ¿Qué cosas vendía el mercadillo?	- Hoja bond - Voz

I.E.P. N° 61190 - B
DIRECCIÓN
LA CUMBRE

Prof. Misdel Magin Vailes
C.M. N° 1046735198
Director

Bach. Richarson H. Tamico García
C.M. N° 1045928803

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: Interpretamos, la llegada de los comerciantes en la comunidad vendiendo sus productos.

CICLO DE ESTUDIO : "V".

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)

DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS					
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCUCHA ✓ Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias.	HABLA ✓ Se expresa con pronunciación y entonación adecuadas.	LEE ✓ Lee en forma fluida diversos tipos de textos.	ESCRIBE ✓ Utiliza las reglas ortográficas y gramaticales para otorgar coherencia y corrección a los textos que produce.
01	Amasifuen Gaviria Delsi	2	3	2	2
02	Amasifuen Gaviria Edelin	2	2	2	2
03	Linares Zevallos Cedely	2	3	2	2
04	Urias Linares Wiler	2	2	2	2
05	Urias Zevallos Maricia	2	2	3	2
06	Zevallos Limas Alexis	2	3	2	2
07	Amasifuen Gaviria Magaly	2	3	2	2
08	Napo Amasifuen Enrique	2	2	2	2
09	Amasifuen Gaviria Jaider	2	2	2	2
10	Amasifuen Napo Dayerson	2	2	2	2
11	Limas Linares Mafdiel	2	2	2	2
12	Urias Zevallos Jaicer	2	2	2	2
13	Zevallos Limas Fresi	2	3	2	2
14	Amasifuen Gaviria Bani	3	2	2	2
15	Amasifuen Napo Gredson	2	3	2	2
16	Napo Valera Franck	3	3	2	2

Docente: Richarson H. Tangoa Garcia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: Nº 61190 - B
1.2. Ciclo de estudio : "V"
1.3. Tema : Jugamos el juego la caza de animales.
1.4. Lugar : La Cumbre - Río Bisgui
1.5. Profesor investigador : Richarson H. Zangpa Garcia.
1.6. Fecha : 10 / 09 / 19.

II. IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA CURRICULAR COMUNICACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
• Se comunica oralmente en su lengua materna.	✓ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Fomenta la creatividad para representar escenas imaginarias en el juego la caza de animales. - Es capaz de escenificar de manera creativa el juego en el que participa.

III. DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	Actividades de inicio - El docente saluda efectuosamente a los estudiantes. - Control de asistencia. - Breve orientación a los estudiantes. Normas Antes se acuerda las siguientes normas: - Obedecer al maestro. - Respetar las reglas del juego. - Respetar al compañero(a).	- Voz

Desarrollo

Juego simbólico "La caza de animales"



- Escopeta de madera

- El docente empieza la actividad haciendo las siguientes interrogantes a los estudiantes: Alguna vez se fueron a cazar animales?, ¿Cómo fue?, será fácil o difícil cazar animales?, ¿Dónde cazan animales?, ¿Qué animales?

- Personas

- Luego de las interrogantes, el docente les dice a los estudiantes que ahora interpretarán a los cazadores de animales y otros interpretarán a los animales, como por ejemplo: Sachacuca, venado, sajino, huangana, etc.
- El docente pide 5 voluntarios. Ellos hacen el papel de cazadores de animales y lo resto hacen el papel de animales.
- Después de saber qué papel hará cada estudiante y las indicaciones respectivas salen ordenadamente al patio de la I.E. para ejecutar el juego simbólico "La caza de animales".

- Voz

Allí inician el juego con la compañía del docente y sus indicaciones.

Al final del juego el docente reúne a todos los estudiantes para agradecerle y felicitarle por el buen trabajo realizado en el juego.

Cierre	Evaluación - Se evalúa a los estudiantes con lista de cotejo. Metacognición - ¿Qué hicimos en el juego? - ¿Qué animales interpretamos? - ¿Les gustó el juego? ¿Por qué?	- Hoja bond - Voz

I.E.P. N° 61190 - B
DIRECCIÓN
LA CUMBRE

Prof. Misael Magín Valles
C.M. N° 1046735198
Director

Bach. Richarson H. Tangoa García
C.I.C.N° 1045928803

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: Interpretamos a los cazadores de animales.

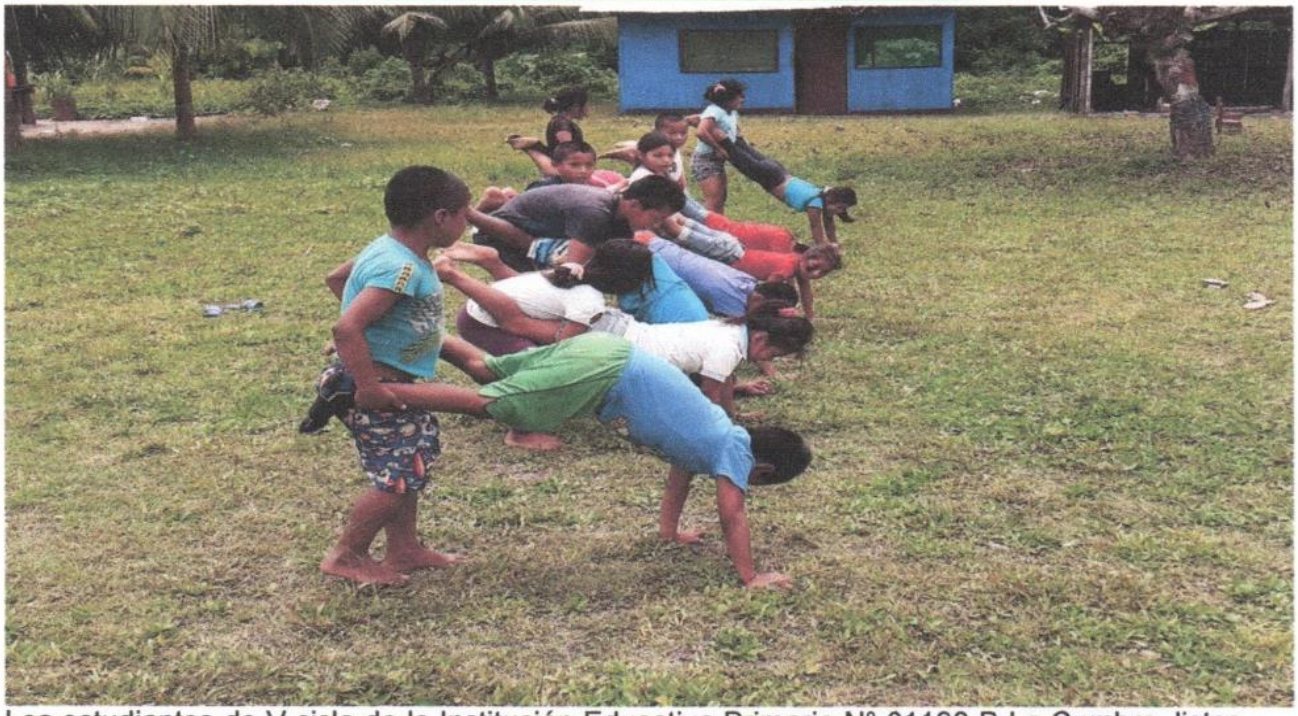
CICLO DE ESTUDIO : "V".

ESCALA DE CALIFICACIÓN		
INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)

DIMENSIONES DE HABILIDADES COMUNICATIVAS					
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCUCHA ✓ Comprende las ideas principales de diversos tipos de textos orales referidos a temas familiares y cercanos a sus vivencias.	HABLA ✓ Describe y narra temas relacionados a sus experiencias, necesidades e intereses.	LEE ✓ Lee textos con imágenes, vocabularios y estructura formal.	ESCRIBE ✓ Planifica la producción de textos, organizando información en función del tema que abordará.
01	Amasifuen Gaviria Delsi	2	3	3	2
02	Amasifuen Gaviria Edelin	3	3	2	2
03	Linares Zevallos Cedely	3	2	2	2
04	Urias Linares Wiler	2	3	3	2
05	Urias Zevallos Maricia	2	3	2	2
06	Zevallos Limas Alexis	3	3	2	2
07	Amasifuen Gaviria Magaly	2	3	2	2
08	Napo Amasifuen Enrique	2	3	2	2
09	Amasifuen Gaviria Jaider	2	2	2	2
10	Amasifuen Napo Dayerson	2	2	3	2
11	Limas Linares Mafdiel	3	3	2	2
12	Urias Zevallos Jaicer	2	1	2	2
13	Zevallos Limas Fresi	3	3	2	2
14	Amasifuen Gaviria Bani	2	3	2	1
15	Amasifuen Napo Gredson	1	2	2	2
16	Napo Valera Franck	2	2	1	2

Docente: Richarson H. Tangoa Garcia.

Anexo 7.- Fotos



Los estudiantes de V ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 61190-B La Cumbre, listos para empezar el juego "La carretilla humana".



Los estudiantes de V ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 61190-B La Cumbre, en coordinación con sus compañeros y compañeras para llevar a cabo el juego "Fuerza extrema".



Los estudiantes de V ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 61190-B La Cumbre, en escuchando muy atentamente al profesor para llevar a cabo el juego "El kiwi".



Los estudiantes Alexis Mafdiel y Delsi en una conversación, en la aplicación del juego simbólico denominado "Los mercachifles".



La estudiante Magaly de quinto grado, es la primera en participar en el juego "Cielo y tierra".



Profesor Richarson H. Tangoa Garcia posando con los estudiantes después de aplicar el juego simbólico"La caza de animales".



Los estudiantes de V ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 61190-B La Cumbre, el director Misael Magín Valles y el profesor investigador Richarson H. Tangoa Garcia, posando con los estudiantes después de la actividad ejecutado.