

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



**Juegos Didácticos y desarrollo de las habilidades comunicativas
en niños del nivel inicial de la I.E Mi Mundo Mágico 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR (A):

Br. Huasasquiche Ayasta Candita Alexandra

<https://orcid.org/0000-0002-5405-7550>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Metodología y Didáctica:

CHINCHA ALTA - PERÚ

2024

DEDICATORIA

Dedico la presente investigación, principalmente a Dios, por brindarme la fuerza necesaria y poder cumplir con este sueño tan anhelado.

A mis padres, abuelos, hermanos, tíos, primos y mi amado hijo, por darme todo su amor, su apoyo y por motivarme a creer en mí en los momentos difíciles y realizarme como profesional.

También a mis familiares que ya no están conmigo, que desde el cielo me cuidan y me guían para que todo me salga bien. A mis amigos, compañeros y todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido en el logro de mis objetivos.

A nuestros docentes de esta gran casa de estudios. “San Francisco de Asís” quienes contribuyeron incondicionalmente con sus enseñanzas para que este trabajo se desarrolle con éxito.

RECONOCIMIENTO

A dios por darme la fortaleza para cumplir con este sueño tan anhelado.

Agradezco a mis padres, familiares por su apoyo, amor y por motivarme en los momentos difíciles y realizarme como profesional.

A nuestros docentes de esta gran casa de estudios "San francisco de Asís" quienes contribuyeron incondicionalmente con sus enseñanzas a que este trabajo se desarrolle con éxito.

A la Institución Educativa "Mi mundo mágico", por darnos la oportunidad de enseñar, especialmente a la directora por guiarme para desempeñar mis funciones de acuerdo a mi formación profesional.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR

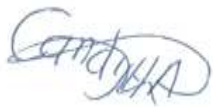
Yo, Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta, egresada del Programa de Estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, de la Región Ica, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulado:

Juegos Didácticos y desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I.E Mi Mundo Mágico 2024, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica.

Chincha, 16 de abril del 2024

Apellidos y Nombres Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta	
DNI: 72195193	Firma 
ORCID: (https://orcid.org/0000-0002-5405-7550)	

INDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	ii
Reconocimiento.....	iii
Declaratoria de originalidad del autor	iv
Indice de contenido.....	v
Lista de tablas	viii
Lista de figuras	ix
Resumen.. ..	x
Abstract.	xi
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Determinación del Problema	1
1.2. Formulación de Problema: general y específicos	3
1.2.1. Problema General	3
1.2.2. Problemas Específicos.....	3
1.3. Objetivos: general y específicos	4
1.3.1. Objetivo General	4
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4. Importancia del estudio	5
1.5. Justificación de la Investigación.....	5
1.5.1. Teórica.....	5
1.5.2. Práctica.....	5
1.5.3. Metodológica.....	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	7
2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”	7
2.1.1. Nuestra Identidad como hijos de Dios:	7
2.1.2. Una nueva propuesta de formación “Pedagogía Franciscana Mariana”	8
2.1.3. “Pedagogía Franciscana” dentro de las aulas	13
2.1.4. Valores Franciscanos.....	14
2.1.5. Pedagogía Franciscana y nuestras Prácticas Profesionales	14
2.1.6. Carta encíclica Fratelli Tutti del Santo Padre Francisco sobre la fraternidad y la amistad social.	18
2.1.7. Carta encíclica Laudato Si’ del Santo Padre Francisco sobre el cuidado de la casa común.	20

2.2. Antecedentes de la Investigación	22
2.2.1. Internacionales.....	22
2.2.2. Nacionales..	24
2.3. Bases Teóricas.....	26
2.3.1. Juegos didácticos.....	26
2.3.2. Dimensiones de los Juegos Didácticos.....	27
2.3.3. Características de los juegos didácticos	29
2.3.4. Categorías de juegos didácticos.....	29
2.3.5. Teoría que explican los juegos didácticos.	30
2.3.6. Conceptualización de las habilidades comunicativas.....	31
2.3.7. Dimensiones de las habilidades comunicativas.....	32
2.3.8. Elementos que forman parte de las habilidades comunicativas.	33
2.3.9. Teoría que explican las habilidades comunicativas.....	35
2.4. Definición de términos básicos.....	36
CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES	39
3.1. Hipótesis.....	39
3.1.1. Hipótesis General	39
3.1.2. Hipótesis Específicas.....	39
3.2. Variables.....	39
3.2.1. Variable 1: Juegos Verbales	39
3.2.2. Variable 2: Expresión oral.....	40
3.3. Operacionalización de las variables	42
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA.....	43
4.1. Enfoque de la investigación.....	43
4.2. Método.....	43
4.3. Tipo de investigación.....	44
4.4. Diseño de investigación.....	44
4.5. Población y muestra	45
4.5.1. Población...	45
4.5.2. Muestra.....	46
4.5.3. Muestreo...	46
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
4.6.1. La Técnica.	47

4.6.2. El instrumento	48
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	50
4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	50
CAPÍTULO V: RESULTADOS.....	53
5.1. Análisis Descriptivo.	53
5.1.1. Nivel Inferencial	56
5.2. Discusión de resultados	67
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
6.1. Conclusiones.....	78
6.2. Recomendaciones.....	80
REFERENCIAS.....	81
ANEXOS.....	87
Anexo 1. R.D de aprobación del trabajo de investigación	88
Anexo 3: Resultado de turnitin.....	91
Anexo 4: Instrumento de medición	92
Anexo 5: Validez y confiabilidad del instrumento.....	95
Anexo 6. Base de datos.....	109
Anexo 7: Matriz de consistencia	111
Anexo 8. Plan de actividades de aprendizajes	113
Anexo 9: Sesiones de intervención.....	122
Anexo 10: Fotografías	140

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: <i>Formula Cuasi Experimental</i>	45
Tabla 2: <i>Muestra</i>	46
Tabla 3: <i>Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio</i>	52
Tabla 4: <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable habilidades comunicativas y sus dimensiones prueba pre test</i>	53
Tabla 5: <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable habilidades comunicativas y sus dimensiones prueba pos test</i>	54
Tabla 6: <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable Juegos didácticos y sus dimensiones prueba pos test.</i>	55
Tabla 7: <i>Contraste de normalidad</i>	56
Tabla 8: <i>Resultados del Pre y Post test de ambos Grupos</i>	57
Tabla 9: <i>Correlación de muestras emparejadas</i>	57
Tabla 10: <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i>	58
Tabla 11: <i>Estadística de muestras emparejadas: D1 Habilidades de hablar y desarrollo de las habilidades comunicativas</i>	59
Tabla 12: <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	59
Tabla 13: <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	59
Tabla 14: <i>Estadística de muestras emparejadas: D2 Habilidades de escuchar y desarrollo de las habilidades comunicativas</i>	61
Tabla 15: <i>Correlaciones de Muestras Emparejada.s</i>	61
Tabla 16: <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	61
Tabla 17: <i>Estadística de muestras emparejadas: D3 Habilidades de leer y desarrollo de las habilidades comunicativas</i>	63
Tabla 18: <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	63
Tabla 19: <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	63
Tabla 20: <i>Estadística de muestras emparejadas: D4 axiológica y desarrollo de las habilidades comunicativas</i>	65
Tabla 21: <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	65
Tabla 22: <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	65

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>Variable motricidad fina pre test y sus dimensiones</i>	53
Figura 2: <i>Variable motricidad fina pre test y sus dimensiones</i>	54
Figura 3: <i>Variable motricidad fina pre test y sus dimensiones</i>	55
Figura 4: <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	58
Figura 5: <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	60
Figura 6: <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	62
Figura 7: <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	64
Figura 8: <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	66

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo desarrollar las habilidades comunicativas a través de los juegos didácticos los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Mi mundo Mágico, 2024. Se uso teorías de reconocidos investigadores uno de los más importantes es Teoría conductista de Skinner, Vygotsky, Piaget, lo que permitió tener un mejor enfoque cuantitativo sobre dicha variable. Mientras que el proceso metodológico estuvo constituido en un tipo de estudio aplicada con un método hipotético deductivo y de diseño enfoque cuasiexperimental. La muestra la conforma por 15 niños y niñas del nivel inicial. Los instrumentos aplicados fueron la guía de observación uno para aplicar los juegos didácticos, y otro instrumento que fue aplicado para el desarrollo de las habilidades comunicativas, ambos fueron evaluados por 2 expertos además con una alta confiabilidad dada por el software SPSS versión 26. Al demostrar las variables en la prueba de correlación de rangos de Spearman, el puntaje de $r = 940$ y un valor de t consignado de $t = -10,122$ en razón se acepta la hipótesis alterna y se desestima la hipótesis nula, demostrando que hay una correlación positiva entre los juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades comunicativas. Se concluye que los juegos didácticos mejoran las habilidades comunicativas.

Palabras clave: *Juegos didácticos, habilidades comunicativas, pedagogía, juego funcional, axiología.*

ABSTRACT

The objective of the research was to develop communication skills through educational games in children at the initial level of the Private Educational Institution My Magic World, 2024. Theories of renowned researchers were used, one of the most important being the behavioral theory of Skinner, Vygotsky, Piaget, which allowed us to have a better quantitative approach to said variable. While the methodological process was constituted in a type of study applied with a hypothetical deductive method and quasi-experimental design approach. The sample is made up of 15 boys and girls from the initial level. The instruments applied were the observation guide, one to apply the didactic games, and another instrument that was applied for the development of communication skills, both were evaluated by 2 experts, also with high reliability given by the SPSS version 26 software. By demonstrating variables in the Spearman's rank correlation test, the score of $r = 0.940$ and a reported t value of $t = -10.122$ therefore the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, demonstrating that there is a positive correlation between educational games and the development of communication skills. It is concluded that educational games improve communication skills.

Keywords: *Didactic games, communication skills, pedagogy, functional game, axiology.*

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del Problema

Las habilidades comunicativas son grupos de capacidades que las personas desarrollan con otras, incluidas habilidades que son importantes en entornos familiares y educativos, el fortalecimiento de las relaciones comunicativa con las estrategias de juegos didácticos.

Los estudios internacionales muestran que la formación de habilidades para hablar se encuentra en un nivel bajo. Países como Ecuador, España, Portugal y Colombia han trabajado en le mejora de estrategias para fortalecer la habilidad comunicativa. En Colombia, investigadores como Aristizábal y Velásquez están trabajando para desarrollar la competencia de comunicarse entre estudiantes de escuelas de primera infancia utilizando una variedad de textos infantiles como herramientas didácticas y de aprendizaje. El lenguaje hablado ayuda a realizar expresiones, construir ideas, opiniones y desarrollar la creatividad.

De manera similar, estudios sobre habilidades comunicativas en Ecuador encontraron que la genética y el ambiente son factores que inhiben la expresión del habla, y que la falta de estimulación adecuada para el aprendizaje de los estudiantes inhibe la falta de expresión del habla en los bebés. La tartamudez también puede retrasar el habla y el lenguaje de los niños y afectar el crecimiento de sus disposiciones comunicativas, resulta que los docentes tienen poca orientación sobre cómo acrecentar las destrezas de los estudiantes que necesitan de estimulación, por lo que no logran abordar los problemas de habilidades comunicativas que afectan el habla, escucha y lectura en los estudiantes, es por ello que influye mucho en su desarrollo los juegos didácticos como estrategias a fomentar un buen aprendizaje y fortalecimiento en las habilidades de comunicarse con los demás. Cassany (1998, citado por Huasasquiche, 2020), sugirió clasificar las habilidades comunicativas, basado en un código oral o escrito y su papel en el proceso de comunicación, producción (o expresión) y percepción (o comprensión).

En nuestro país también se comprobaron las técnicas de pedagogía para el avance del habla de los niños en el campo de la comunicación, el problema es que las

habilidades orales no están completamente desarrolladas y el niño parece introvertido y no puede expresarse con confianza, social y proactivamente. Es importante promover y sensibilizar a través de talleres sobre el diálogo crítico entre niños y niñas, que pueden crear un buen ambiente para el aprendizaje. Han visto mucha realización de trabajos de investigación acerca de la mejora en las habilidades comunicativas, ya sea a través de juegos verbales, juegos didácticos con el fin de fomentar la mejoría en el lenguaje de los estudiantes.

El Plan Curricular de Educación Inicial- PCEI (2021) establece que los niños utilizan diferentes formas escritas para la comunicación por voz. Identifican información clara, sacan conclusiones y analizan hechos y temas. La articulación es clara y está reforzada por material paralingüístico y no verbal. A partir de sus conocimientos y experiencia reflexionó sobre los textos recibidos. Descríbete a ti mismo de una manera que se ajuste a tus objetivos de comunicación. Únase a la conversación y brinde respuestas apropiadas a las revelaciones. En este sentido, es muy importante desarrollar juegos de habla infantil, como trabalenguas, rimas, adivinanzas, chistes, rimas, refranes, canciones y acrósticos, que permitan a los estudiantes desarrollar vocabulario, mejorar la pronunciación y la fluidez de una manera interesante.

La expresión oral es la base de la educación, un conjunto de prácticas que especifica los estándares para la comunicación oral y, como resultado, la relaciona con el juego oral. (rimas, trabalenguas, poesía, melodías, etc.). Intenta mejorar las habilidades de comunicación oral, el vocabulario y la capacidad de discernir entre sonidos y palabras de los alumnos.

Las observaciones de los niños de 3 años del colegio Mi mundo mágico muestran que a veces tienen dificultades para expresarse verbalmente en diferentes contextos, por lo que es posible utilizar programas de juegos educativos para fomentar la expresión verbal y la escucha activa. Debido a esta problemática se plante este trabajo de investigación de juegos didácticos y desarrollo de las habilidades comunicativas para fomentar y potenciar la oralidad en los niños.

Asimismo, la investigación se centra en aspectos fundamentales, uno de los cuales es la "pedagogía franciscana", según cuyos principios, a través de la práctica de

valores, se puede lograr cambios positivos que conduzcan a una buena convivencia y un buen ambiente en el salón de clases como lo menciona Meneses (2021), los docentes deben crear un clima donde se genere la confianza a través del diálogo y promover el respeto y la escucha activa.

Por otro lado, el juego es un entretenimiento que posee cada estudiante de manera espontánea recreando su creatividad y destrezas que llevan a ellos a mantener una concentración y diversión incrementando su tranquilidad, paz y felicidad, en su ser. Se considera un método excelente para favorecer la enseñanza de los estudiantes en múltiples áreas alcance: Por un lado, está bien establecido su efecto sobre la asimilación de conocimientos.

Los juegos educativos son una estrategia metódica adecuada a diferentes áreas y niveles educativos. Este es un concepto en el que se ha trabajado pero que no ha ganado suficiente fuerza debido a la falta de conocimiento y formación del profesorado para poder aplicarlo, prácticas no tradicionales, más trabajo, etc. Muchos autores están trabajando en ello como una herramienta importante en nuestras aulas.

Así mismo, los juegos didácticos ayudaran en el incremento de sus habilidades comunicativas, aumentando su expresión oral, escucha, habla y lectura a través de estrategias como las rimas, adivinanzas, canciones, retahílas, trabalenguas y muchas más que ayudaran a los niños y niñas en su comunicación hablada de manera clara, entendible y coherente con las demás personas, favoreciendo su lenguaje.

1.2. Formulación de Problema: general y específicos

1.2.1. Problema General

¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

PE01: ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar?

PE02: ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar?

PE03: ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer?

PE04: ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica?

1.3. Objetivos: general y específicos

1.3.1. Objetivo General

OG: Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024

1.3.2. Objetivos Específicos

OE01: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar.

OE02: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar.

OE03: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer.

OE04: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica.

1.4. Importancia del estudio

Las habilidades comunicativas, como el lenguaje, la comprensión auditiva y la pronunciación, son vitales en el entorno familiar y escolar y pueden fortalecerse. Participar en conexiones comunicativas con compañeros y adultos fomenta el crecimiento cognitivo, afectivo, académico y social, así como la mejora del lenguaje a través de juegos didácticos. Las habilidades de comunicación son la capacidad de una persona para construir relaciones y conocer de las vivencias de la vida cotidiana, convirtiéndose así en individuos de alta calidad que se comportan con integridad con los demás (Reyes, 2022).

Este trabajo tiene como objetivo permitir a los docentes repensar las estrategias y métodos que utilizan en el aula y volver a enseñar utilizando materiales creativos e innovadores. Se hace referencia a la planificación y aplicación de enfoques y estrategias que permitan a niños y niñas alcanzar logros académicos en el nivel inicial.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Teórica

Cabe señalar que este estudio se basa teóricamente en las habilidades comunicativas, que son las habilidades que tiene cada individuo para mantener una discusión eficiente y clara con los demás. Esperamos que los juegos educativos aumenten el lenguaje, la escucha, la comunicación social, la pronunciación y la originalidad.

1.5.2. Práctica

En el ámbito práctico, las estrategias de juegos didácticos se utilizaron como táctica para estimular e impulsar el avance de las capacidades de comunicación en la institución educativa que permitió que la ejecución de los juegos se desarrolle de manera participativa utilizando materiales adecuados e instructivos manipulables para que los niños puedan adquirir nuevos conocimientos de aprendizajes.

1.5.3. Metodológica

Porque facilitó la implementación de futuras investigaciones al brindar herramientas, métodos e instrumentos para medir los indicadores de las habilidades comunicativas, beneficiando así la investigación de administradores y docentes para realizar investigaciones adicionales relacionadas con el proceso de aprendizaje y así esforzarse en promover servicios de calidad en las escuelas secundarias deben alcanzar y respetar las condiciones básicas de calidad educativa establecidas por las autoridades de gestión y las instituciones de supervisión.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”

“Todos somos hijos de Dios por la fe en Cristo Jesús. Porque todo lo que hemos sido bautizado en Cristo, de Cristo seremos revestidos” (Gálatas 3:26)

2.1.1. Nuestra Identidad como hijos de Dios:

El papa Francisco (2014) citado por Camacho (2023), se refiere a nuestro reconocimiento de nuestra identidad cristiana, del sentido de pertenencia al pueblo que es nuestra iglesia, y el encuentro solemne con Cristo comienza desde el momento en que recibimos el sacramento del bautismo. La vida nueva se convierte en testimonio de amor, llena de fe y esperanza, crece en oración y servicio según los principios del Evangelio, se convierte en ejemplo del amor de la Virgen María y se asemeja a Cristo, el Hijo de Dios, quien dio su vida por nosotros.

Una de las principales características de la identidad cristiana es que seguimos el modo de vida de Dios, no como un deber, porque aceptamos todas las enseñanzas. Otro hermoso sacramento que tenemos es el matrimonio, que es la unión de una pareja con Cristo y la Iglesia, la unión de la pareja podrá conocer a Dios y crear una familia en forma cristiana, que luego será transmitida a sus hijos, quienes podremos emular la resistencia. Seguir fielmente a Cristo y seguir sus planes para nosotros. Francisco de Asís "un ejemplo a seguir"

“San Francisco nos enseña a acercarnos a Dios en lugar de las cosas materiales. Saber encontrar alegría en la pobreza, porque amar a Dios no requiere cosas materiales.”

Heras (2020) busca de que, las personas vean a San Francisco de Asís como un ejemplo que debemos seguir por sus valores que lo definen y él es el deseo y la plenitud que viene de este Dios de amor, fe, esperanza y es primordial a las aspiraciones más profundas y nobles del corazón del hombre. Francisco también expresó y mostró dos tendencias y tensiones entre los fieles en busca del equilibrio y su vocación: ascetismo y misticismo, misión y contemplación, oración y caridad.

2.1.2. Una nueva propuesta de formación “Pedagogía Franciscana Mariana”

El foco principal de la propuesta está en el camino de nuestro patrón San Francisco de Asís y los valores que debemos promover como la pobreza y sobre todo la humildad. Debe prevalecer el compromiso cristiano con la evangelización. Comenzando con el compromiso de escuchar y difundir lo divino en el evangelio, lo usaremos para dar fe y amor a nuestro prójimo.

En la propuesta tenemos una dimensión mariana que nos recuerda a nuestra Santísima Virgen María, quien es considerada una mujer que aceptó el plan de Dios sin queja y humildad, acompañando incluso a su único Hijo en el sufrimiento y la muerte, pero también disfrutando de su resurrección. María nos anima a amar y permanecer fieles a una mujer que dedicó su vida al servicio.

Fernández (2014) menciona que, el Papa Benedicto XVI nos hizo el llamado para tener como inspiración las enseñanzas de María, tener un corazón como ella, porque veía a Dios con un corazón puro y sincero, por medio de la fe, aceptó con humildad lo que Dios había dispuesto para ella.

López (2023) nos indica que, la pedagogía Franciscana, la debemos de poner en práctica en nuestra vida. Guiados por las buenas acciones que tuvieron los líderes franciscanos, ayudando a los demás y teniendo nuestra fe presente ante Dios, escuchando y evangelizando su palabra.

A continuación, vamos a detallar cuales son los principios de la pedagogía Franciscana.

A. Principio por la Centralidad de la persona

La opción central de la persona del estudiante no es una suerte de eslogan que preside las actividades de una organización. Sus expresiones tienen mágicamente los beneficios del cambio y la adaptación del comportamiento. El hombre es una persona muy valiosa, porque es lo más valioso de la creación, parte integral de Dios. La pedagogía franciscana se rige por la intuición humana, donde los sentimientos, el respeto, el pensamiento y la acción deben regirse en la enseñanza para lograr una buena interacción en la sociedad. Es importante que nosotros, como seres humanos, busquemos comprendernos a nosotros mismos, lo que significa autoconocimiento y autoaceptación. También queremos crecer física, moral

y espiritualmente y alcanzar nuestro equilibrio emocional, los cuales iremos mejorando, a través de las parábolas, cantos. Teniendo en cuenta que San Francisco buscaba conmover a las personas y ganarse sus corazones para que pudieran cambiar su forma de vida.

B. El ser persona

La pedagogía franciscana cree que el hombre es un ser viajero, por eso intenta guiar al hombre para que llegue a ser íntegro es por ello que primero debemos aceptarnos a nosotros mismos antes de poder aceptar a los demás. Sin embargo, prevalecerá el diálogo con libertad para todos, centrado en los deberes y responsabilidades morales que tenemos con nuestra propia vida, con la capacidad de tomar las mejores decisiones posibles teniendo en cuenta los propósitos que Dios tiene para nosotros. Evitando falsos deseos, exceso de libertad y buscando ir por un mejor camino.

Como docentes de aula, es importante para nosotras desarrollar la autoestima de nuestros pequeños para que puedan descubrir su valor como personas, amándose y respetándose desde muy pequeños. Por eso intentamos innovar temas que les ayuden a aceptarse a sí mismos y así aumentar su confianza.

C. El ser fraternal

Por naturaleza, el hombre es un ser relacional, las relaciones personales son formativas y representativas. las personas tienen la capacidad de comunicarse, seleccionar y tomar distintas decisiones, pero a su vez deben ser conscientes de sus acciones y de su alteridad. Cuando Dios nos creó, quiso que fuéramos personas leales, generosas y humildes. En la pedagogía fraterna se armoniza lo humano y lo divino por medio del amor. San Francisco aspiraba a ser padre y madre, ser feliz cuando el prójimo está feliz y triste cuando el prójimo está triste. Tratamos de simpatizar con nuestros vecinos y así comprender sus necesidades y apoyar a nuestros hermanos en sus necesidades. También son posibles

relaciones fraternales con personas de otras religiones y culturas, que requieren respeto y aceptación para que podamos desarrollar verdaderos valores.

Este principio se caracteriza por la búsqueda de una persona con un corazón tranquilo y humilde que nos permita a todos vivir en armonía. Como educadores, debemos comprender que el uso de este principio conduce a interacciones entre profesores y estudiantes con confianza, respeto, escucha activa y solidaridad.

En nuestras aulas, nos enfocamos en que los estudiantes aprendan sobre sí mismos y adquieran la capacidad de comunicarse con confianza con personas de diferentes culturas, religiones o creencias, y a través de esto los alentamos a utilizar el diálogo como medio de comunicación entre profesores y estudiantes, estudiantes – estudiantes y entre colegas.

D. El ser autónomo y ser libre

El pensamiento franciscano busca la libertad humana y nos permite revelarnos tal como somos en la reflexión, alcanzar la autodeterminación y superar las restricciones sociales. San Francisco nos da la libertad de convertirnos en personas que busquen ser moldeadas por nuestros valores y seguir las enseñanzas del Evangelio. La libertad de elección es una característica de este principio. Busquemos nuestro sentido de plenitud y alcancémoslo paso a paso. Concluimos que ser libres es tener en claro nuestro compromiso y actuar día a día. Durante nuestro periodo de estudio, aprendimos que las personas son libres de elegir su propio camino porque Dios nos ha dado la libertad de elegir nuestro propio camino y ser quienes queremos ser. Asimismo, nuestro padre San Francisco de Asís nos dice que las personas son libres de buscar su realización.

E. Ser Transcendente

Comenzamos con un refugio que nos permitirá superar nuestras limitaciones, ponernos en el lugar de los demás. Para hacer esto, necesitamos experiencias que nos acerquen a Dios y su influencia en nuestras vidas. Buscamos estar centrados en Dios a través de la

comunicación y la participación emocional. Gracias a la pedagogía franciscana podremos reflexionar sobre la filosofía del mundo que nos rodea y comprender a las personas, su cultura y su actualidad.

En clase intentamos rezar el Padre nuestro y el Ave María. ¿la razón? Porque como educadoras, miembros de la comunidad católica, no podemos limitarnos a solo leer el Evangelio, sino que debemos establecer comunicación con nuestro Padre Creador a través de la oración y alabanza con nuestras pequeñas personitas que llegan a clases todos los días, buscando que conozcan y amen a Dios por ser nuestro padre, creador y salvador.

F. Ser católico

Pertenecemos a una escuela que sigue los principios de las Franciscanas FIC, y buscamos un desarrollo integral que ponga a la persona en el centro de la sociedad. Se debe asegurar que los estudiantes prioricen la presencia del cristianismo en su mensaje y que exista un diálogo entre las diferentes expresiones culturales de nuestro país, que las personas perseveren al camino de Dios, asistiendo a escuchar su palabra.

Durante los años transcurridos en nuestra institución, hemos aprendido que la comunidad educativa de la parroquia es considerada central para el desarrollo integral de la ciudadanía, porque en ella complementamos a la sociedad y a la nación. También es muy importante para nosotros que los estudiantes no sólo aprendan sobre la humanidad, sino que también comprendan, practiquen y difundan el evangelio en su comunidad local.

G. Ser Franciscano

La filosofía franciscana, centrada en Jesucristo, afirma la fraternidad de toda la creación, nos llama a ser sencillos en nuestras relaciones con los demás en nuestras diversas acciones, a amar nuestra vida, a ser justos, a ser empáticos, a obtener y traer la paz, la libertad, podemos tener una actitud de servicio a los demás, ser desprendidos para brindar

ayuda a quien más lo necesite y esforzarse en proteger y preservar nuestro medio ambiente.

Consideramos a Jesucristo como nuestro mediador con Dios, de quien aprendemos a elevarnos con amor, a ser justos, a buscar la paz en nuestra sociedad educativa y a ser libres, porque nuestro papel como maestros es servir a los demás, y qué mejor ejemplo que Jesús ya que nos guía, en un camino de amor, con sus valores íntegros, camino de fe y conversión llenando nuestras almas de paz y tranquilidad.

H. Ser Académico

Como docentes de nuestra escuela San Francisco de Asís, buscamos desarrollar nuestras habilidades en el marco del desarrollo holístico y de valores, para poder resolver los problemas que enfrentamos, buscar soluciones constantemente, aprender mayores habilidades mentales y así lograremos aprender a educarnos y aplicar todo lo que aprendemos en nuestro trabajo profesional.

Cuando hablamos de aprender a educarse significa ser capaz de alcanzar autonomía, comprenderse a uno mismo y ser consciente de sus acciones. Aprender a ser humano es ser una persona completa. Es un valor que nos inspira a convertirnos en una persona aceptada en la sociedad. Finalmente, aprender a actuar a través de nuestras habilidades y comportamientos nos permite actuar de forma independiente y responsable.

Se puede decir que cuando ingresamos a una escuela bajo directrices franciscanas, podremos conectarnos con la fraternidad, los actores educativos involucrados en nuestra formación, que son nuestros directores, maestros, compañeros y miembros de nuestra familia. Las enseñanzas que nos ofrecen buscan un cambio holístico en nuestro desarrollo, fortaleciendo nuestro lado emocional, reflexivo y crítico de la realidad. Nos damos cuenta de que nuestro papel no es sólo entrar al aula e impartir conocimientos, necesitamos encontrar soluciones a las situaciones que surgen en el aula y trabajar para guiar el aprendizaje de los estudiantes

para que se vuelvan autónomos y apliquen sus conocimientos en su vida diaria.

2.1.3. “Pedagogía Franciscana” dentro de las aulas

Durante muchos años hemos podido ver que la pedagogía ha investigado sobre como los estudiantes puedan adquirir un conocimiento que sea significativo para sus vidas.

Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción -FIC (2023) es un enfoque educativo basado en los principios y valores establecidos por San Francisco de Asís, conocido por su amor a la naturaleza, su humildad y compasión, y su servicio a los demás. Estos ideales se han vuelto centrales para la formación franciscana de nuestra escuela, una educación basada en la práctica franciscana en la vida de la persona, teniendo la fe como parte esencial que nos lleva a ser parte importante de la sociedad.

La institución se centra en el trabajo de la pedagogía franciscana, considerando al hombre como un ser único, hijo de Dios, compuesto de cuerpo y alma. Como ser consciente y libre, también es social. Por tanto, es deber de la escuela preparar a los estudiantes para que sean capaces de afrontar la sociedad, de buscar la felicidad, la libertad y el compromiso como seres individuales y sociales. Esto conduce a un proceso de aprendizaje en el que el alumno como hijo de Dios intenta llevar su propia vida. Son características la educación cristocéntrica y mariana, la educación integral y de excelencia, la disposición al cambio, la innovación y la democracia, la reflexión y la crítica, el fortalecimiento de la unidad familiar.

Sin embargo, la vivencia de los valores es fundamental para desarrollar estudiantes éticamente conscientes y que busquen reconocer sus derechos y cumplir con sus responsabilidades. Al apoyar y respetar la creación, como cada uno indicó, nos convertiremos en miembros activos de la Iglesia y promoveremos la fe en el ejemplo de Cristo, María y nuestro patrón.

Los pilares de nuestros fundadores son tan parte de nuestras vidas como el camino de santidad y humildad mostrado por el obispo Alfonso María de la Cruz Sardinas. Practique las virtudes ejemplificadas por la Inmaculada Concepción de Nuestra Señora, como su pureza, obediencia y el rosario

constante. Madre Clara Del Corazón De María nos invita a considerar a Cristo como nuestra única herencia, una frase que nos invita a practicar es Amor y sacrificio, Nuestro Padre San Francisco nos invita a tener un amor a la pobreza material y espiritual.

2.1.4. Valores Franciscanos

La buena convivencia y ser mejores personas requiere de valores, que son las cualidades que destacan en nosotros y nos motivan a actuar, determinan nuestro comportamiento y expresan nuestros intereses y sentimientos. Los valores morales permiten a las personas mejorar su voluntad, libertad y racionalidad. Los más comunes son el respeto, la justicia, la humildad, la lealtad, la libertad, la paz, la responsabilidad y la tolerancia.

Rufino (2019) señala que, los valores son características positivas de las personas y son parte importante de cómo cada persona aprende un comportamiento y lo aplica en su vida. Las instituciones asociadas a la iglesia FIC definen valores que nos ayudan a reflejar nuestras acciones de manera evangélica. Los valores son horizontales porque existen en cada momento de nuestra vida.

2.1.5. Pedagogía Franciscana y nuestras Prácticas Profesionales

Nosotros al pertenecer a una institución que tiene como treceava competencia el currículo evangelizador, buscaban que nosotros tengamos una educación formativa bajo la axiología FIC, por medio de sus principios y valores, buscando que Dios sea nuestro centro y la luz en nuestro camino para nuestra vida humana, espiritual. Es por ello que, dentro de nuestras, así mismo tener siempre en consideración las virtudes de Madre Clara del Corazón de María y Monseñor Alfonso De La Cruz Sardinas

Se evidencia la carencia en valores en las escuelas, es así que obtuvimos durante nuestras prácticas observativas, una cercanía a la realidad por la falta de valores que tienen las estudiantes, las cuales también fueron plasmadas en nuestra problemática, buscando encaminar a los estudiantes en valores y amor a Dios, inculcando en ellos ser mejores personas.

Pérez (2019) los profesores necesitan encontrar formas de animar a los estudiantes a practicar valores para que tomen conciencia. Para ello, docentes y estudiantes deben intentar crear normas de convivencia, que sean un fuerte apoyo para ellos en la práctica de valores. Buscando una integración y cambio conductual con los estudiantes, guiándolos con valores y el amor de Dios.

Es importante promover la convivencia de buenas escuelas y poder resolver ciertos conflictos implementando valores. Para ellos, como investigadores, no sólo debemos intentar estimular el interés de los estudiantes por aprender, sino también lograr pequeños cambios de actitudes y buscar una mejor convivencia en el aula, y su interacción social a través del lenguaje.

A. Motivar la conversión

La actitud pedagógica heredada de nosotros en San Francisco es brindar instrucción no violenta y promover el cambio de comportamiento de los estudiantes a través de la estimulación. Contamos con recursos educativos que ayudan a lograr cambios positivos al ayudar a los estudiantes a reconocer sus errores y sentir la necesidad de cambiar sus vidas. Como San Francisco cuando logró traer de vuelta a los tres ladrones, aquí también recordamos la oración. Como maestros de la fe cristiana, le pedimos a Dios que nos dé la sabiduría para lidiar con actitudes inapropiadas que puedan surgir entre nuestros estudiantes a través de diversas estrategias que hemos descubierto o aprendido de las experiencias y resultados de nuestros maestros y colegas.

B. Una enseñanza con el ejemplo

El uso de testimonios, donde hablamos de la realidad de nuestras propias experiencias, puede ayudar a los estudiantes a sentirse seguros y ver que no son historias, sino hechos reales, ayudándoles a reflexionar sobre sus propias acciones y así puedan mejorar como personas y decidir por nuevos caminos donde se sientan plenos, llenos de amor y paz, en un andar de la mano de Dios, porque él es un amor puro.

Muchas veces nosotros como profesores podemos asegurarnos de que los estudiantes sigan instrucciones o reglas de convivencia, pero es importante que prediquemos con el ejemplo, y para hacerlo en el aula, los

estudiantes deben respetar nuestra actitud hacia los profesores y las universidades. Como San Francisco dijo: "Predicar con el ejemplo y caminar con la palabra", diciéndonos que nuestras acciones son más efectivas a los ojos de todos que las palabras que se repiten una y otra vez.

Como investigadoras he propuesto un valor por cada clase, las cuales se inculcarán a través de diversas actividades. En cada clase Iniciare con nuestro de Paz y Bien, y nuestra oración a Dios dándole gracias por las maravillas que nos ofrece, el cuidado en nosotros, la salud y amor que nos brinda.

C. Paz y Bien:

El primer día indico a los alumnos que vengo de la escuela Pedagógico "San Francisco de Asís" mostrare a través de una imagen a nuestro Patrono San Francisco y el ejemplo que es para nosotros. Comentare que fue una persona muy buena, que le gustaba ayudar a los demás, cuidaba a los animales y a la naturaleza, desde muy niño rezaba y amaba a Dios por ello le gustaba cuidar todo lo que lo rodeaba.

Promovemos este saludo porque hemos aprendido a través de años de investigación que el saludo "Paz y Bien" es más que una simple frase que se repite dentro y fuera de nuestras instituciones. Este saludo expresa los deseos de las personas de una vida segura y éxito en todas las actividades y esfuerzos. Es un saludo amistoso y positivo que refleja preocupación por el bienestar mental y emocional del destinatario.

Este saludo está especialmente asociado al franciscanismo y a la Orden Franciscana, orden religiosa la cual fue fundada por nuestro patrón San Francisco de Asís en el siglo XIII. "Paz y Bien" refleja la filosofía de San Francisco de Asís, nos enseña a vivir con humildad, sencillez y servicio a los demás. Lo que nos invita a seguir con esta trayectoria de saludarnos con la frase "Paz y Bien" transmitiendo amor y tranquilidad en nuestro saludo.

Este saludo se ha hecho popular no sólo entre los miembros de la Orden Franciscana, sino también entre muchas personas que valoran la paz, la armonía y el bienestar en su vida y en la de los demás. Saludarnos de esta manera nos hace sentir una inmensa plenitud en nuestro ser, es así que

tratamos de difundirla en nuestro trabajo profesional, transmitiendo armonía a nuestros estudiantes y que ellos puedan impartir lo mismo en sus familias.

A continuación, detallaremos los valores que trabajaremos durante cada clase.

VALOR	DEFINICIÓN	ACTIVIDAD
RESPECTO	El respeto es un pilar importante de la sociedad y se entiende como un principio que incluye derechos y responsabilidades, por lo que muchas veces se refiere al respeto a uno mismo, a los demás, a Dios como Supremo Creador y a la naturaleza.	Se agrupa a los niños, se les entrega unos sobres donde tienen que armar imágenes y decir lo que han armado, fomentando la participación y respeto en ellos, también seleccionaran en que imagen se está haciendo referencia al respeto.
SOLIDARIDAD	La solidaridad es un principio fundamental de la humanidad porque nos permite superar los desastres y salir adelante.	Cada estudiante ayudara a sus compañeritos en las actividades que se le designe mostrando su solidaridad que mantienen en el aula.
FRATERNIDAD	La fraternidad es la idea de hermandad y unidad humana, que incluye tratar a los demás con bondad, comprensión y respeto sin importar sus diferencias.	Se coloca una pieza de un rompecabezas en la pizarra y se les reparte a las estudiantes las otras piezas, Las estudiantes deberán de colocar la pieza que le toco en el lugar correspondiente. Luego observarán 4 imágenes, que hacen referencia al valor del “FRATERNIDAD”.
AMOR A LA NATURALEZA	Este principio enfatiza que la naturaleza es obra de Dios y está destinada al beneficio de la humanidad. Significa un profundo cariño, respeto y aprecio por el medio natural y todas las formas de vida que lo componen.	La docente, mostrara una imagen y las estudiantes donde hay personas que están cuidando la naturaleza y otra que no, y reflexionaran sobre que debemos hacer ante ello, y que debemos cuidar la naturaleza porque es el lugar donde vivimos.
RESPONSABILIDAD	Responsabilidad significa el cumplimiento de obligaciones y responsabilidades morales o	Las estudiantes realizaran las fichas correspondientes que les presenta la docente, cumpliendo con

	legales. Este valor afecta no sólo la vida personal de una persona, sino también la vida de su familia y la sociedad.	responsabilidad, al terminar la miss les hará menciones del valor y la importancia que tiene en cumplir con ella.
HONESTIDAD	En el día a día, tanto en casa como en la escuela, los adolescentes necesitan la valentía de admitir sus defectos y cualidades, así como sus fracasos y éxitos. Significa aprender a ser honesto, gentil y respetuoso en todas las situaciones de la vida.	La docente colocara diversas tarjetas, premios en el aula, por la curiosidad los niños lo cogerán, luego ella preguntara, alguien a cogido lo que deje aquí, involucrando a que los niños sean honestos, luego les mencionara sobre este valor.
ALEGRÍA	El valor de la felicidad hace referencia a la importancia de promover y valorar emociones positivas felices en la vida cotidiana.	Las estudiantes ven un semáforo con tres caritas (feliz, triste, molesto), invitamos a que nos muestren su sentir.
HUMILDAD	La humildad es una cualidad que destaca por su modestia y falta de arrogancia. Implica admitir y aceptar honestamente las propias limitaciones y fallos sin pretender ser superior a los demás. También incluye la voluntad de aprender de los demás, valorar sus opiniones y tratar a los vecinos con respeto y dignidad sin negarles su estatus social o sus logros	Las estudiantes observan un video sobre el valor de la Humildad y luego conversamos sobre lo que observaron.

2.1.6. Carta encíclica Fratelli Tutti del Santo Padre Francisco sobre la fraternidad y la amistad social.

La verdadera sabiduría requiere confrontar la verdad. Hoy, sin embargo, cualquier cosa puede fabricarse, disfrazarse o modificarse. Hace que el contacto cercano con los límites de la realidad sea incómodo. Como resultado, se activa el mecanismo de "selección" y desarrollo el hábito de distinguir rápidamente entre

lo que me gusta y lo que no me gusta, lo que es bonito y lo que es feo. Las personas con las que eliges compartir tu mundo se seleccionan utilizando la misma lógica. Como resultado, hoy en día, personas o situaciones que ofenden nuestra sensibilidad o causan disgusto son fácilmente eliminadas de las redes virtuales, formando un círculo virtual que nos aísla de nuestro entorno.

El amor es "el estándar que determina la evaluación positiva o negativa de la vida humana" y define la altura espiritual de la vida humana. Sin embargo, algunos seguidores sienten que su grandeza proviene de imponer su ideología a los demás, defender con fuerza la verdad o exhibir un inmenso poder. Todo creyente debe darse cuenta de esto: lo primero es el amor; lo que nunca debe estar en peligro es el amor; y el mayor peligro es no amar (1 Corintios 13). Entonces el amor es más que una colección de actividades útiles. Las acciones son el resultado de asociaciones que cada vez más se consideran honorables, dignas, agradables y encantadoras más allá de las apariencias físicas o morales. El amor por los demás nos inspira a querer lo mejor para sus vidas. Sólo cultivando este tipo de relaciones podremos construir una amistad social que no excluya a nadie y una fraternidad abierta a todos.

Me gustaría subrayar que "la solidaridad como virtud moral y actitud social, fruto del retorno personal, requiere el compromiso de todos los responsables de la educación y la formación". En primer lugar, me dirijo a familias que se sienten alentadas por la misión de la escuela primaria. Valores como el amor, la fraternidad, la convivencia, el compartir y el cuidado de los demás se reflejan y comunican principalmente en estos espacios. Son también espacios privilegiados en los que la fe se transmite desde los primeros y sencillos gestos enseñados por las madres a sus hijos. Los educadores y profesores de las escuelas o centros gestionados por diversas asociaciones infantiles y juveniles afrontan la ardua tarea de educar a niños y jóvenes, y deben ser conscientes de sus responsabilidades con los aspectos morales, espirituales y sociales del hombre. Las experiencias de la primera infancia inculcan ideales como la independencia, el respeto mutuo y la solidaridad.

La fraternidad no es simplemente el resultado del respeto a la libertad personal, ni es una forma de justicia administrativa. Aunque se trata de condiciones de posibilidad, no son suficientes para convertirlas en consecuencias

inevitables. La fraternidad tiene un lado positivo que da libertad e igualdad. ¿Qué pasa si no hay un cultivo consciente de la fraternidad, ninguna voluntad política de la fraternidad, ninguna educación que transforme la fraternidad en valores de fraternidad, diálogo, reciprocidad y enriquecimiento mutuo? Lo que sucede es que la libertad disminuye, dando lugar a una mayor soledad, pura autonomía, pertenencia a alguien o algo, o simplemente propiedad y disfrute. Esto no es en modo alguno un agotamiento de la abundancia de libertad orientada al amor.

Podemos buscar la verdad juntos a través del diálogo, una conversación tranquila o una discusión intensa. Éste es el camino de la resistencia, que también consiste en silencio y sufrimiento, que pacientemente pueden resumir la larga experiencia de los pueblos y de las naciones. El gran volumen de información que nos inunda no significa más sabiduría. La sabiduría no se crea mediante búsquedas frenéticas en Internet, ni es una colección de información cuya exactitud no se puede garantizar. Con este enfoque, uno no crecerá lo suficiente para enfrentar la realidad. Finalmente, el debate se centra en los datos más actuales, que son sólo horizontales y acumulativos. Sin embargo, no hay atención atenta, ni penetración en el corazón de la vida, ni reconocimiento de la sustancia que da propósito a la vida. Como resultado, nos venden una sensación de independencia, mezclada con la capacidad de movernos frente a la pantalla. El problema es que sólo las almas libres y deseosas de establecer un contacto genuino pueden emprender el camino de la fraternidad local y universal.

2.1.7. Carta encíclica Laudato Si' del Santo Padre Francisco sobre el cuidado de la casa común.

Francisco (2021) las reflexiones teológicas o filosóficas sobre la condición del hombre y del mundo sonarían como mensajes repetidos y abstractos si no se presentaran nuevamente en una confrontación con el contexto actual sin precedentes en la historia de la humanidad. Por lo tanto, antes de que nos demos cuenta de cómo la fe crea nuevas dinámicas y demandas para el mundo en el que vivimos, sugiero que nos detengamos y pensemos en lo que está sucediendo en nuestra casa común. Hoy en día, el cambio humano y planetario se acelera, al igual que el ritmo de vida y de trabajo, lo que algunos llaman "desarrollo rápido". Aunque el cambio es inherente a la dinámica de los sistemas

complejos, el ritmo al que el comportamiento humano lo impone contrasta sorprendentemente con la lentitud natural de la evolución biológica. Además, la preocupación es que el objetivo de estos cambios rápidos y continuos no necesariamente se alinea con el bien común y el crecimiento a largo plazo de la humanidad. El cambio es deseable, pero resulta preocupante cuando conduce a un deterioro del estado del planeta y de la calidad de vida de una gran parte de la población.

Todos los días, los seres humanos estamos expuestos a una variedad de contaminantes. La exposición a la contaminación del aire puede tener consecuencias de gran alcance para la salud, especialmente para las personas más pobres, y provocar millones de muertes prematuras. Por ejemplo, se enferman por inhalar volúmenes excesivos de vapores de combustible mientras cocinan o calientan. El transporte, los humos industriales, la acidificación del suelo y los depósitos de agua, los fertilizantes artificiales, los pesticidas, los fungicidas, los herbicidas y las toxinas de *Agrobacterium* son fuentes de contaminación que perjudican a todos. La tecnología relacionada con las finanzas que afirma ser la única forma de resolver un problema a menudo no logra ver el misterio de las muchas conexiones que existen entre las cosas, por lo que a veces resuelve problemas creando otros problemas.

La humanidad ha entrado en una nueva era y el poder de la tecnología nos ha llevado a una encrucijada. Somos descendientes de dos siglos de avances tecnológicos: la máquina de vapor, el ferrocarril, el telégrafo, la electricidad, los automóviles, los aviones, la industria química, la medicina moderna, las computadoras y, más recientemente, la revolución digital, los robots. Deberíamos celebrar estos logros y entusiasmarnos con las enormes posibilidades que abre este crecimiento continuo, porque "la ciencia y la tecnología son regalos maravillosos de Dios, productos de la creatividad humana". Desde sus inicios, la humanidad ha transformado la naturaleza con fines prácticos, de ahí que esta tecnología represente "la tensión del espíritu humano hacia la superación paulatina de determinadas condiciones materiales". La tecnología ha procesado una variedad de materiales, causando daño y limitando a la humanidad. No podemos evitar admirar y respetar los avances tecnológicos, especialmente en medicina, ingeniería y comunicaciones. La buena investigación tecnológica no

sólo produce beneficios concretos para la vida humana, como artículos útiles para el hogar, vehículos grandes, puentes, edificios y espacios públicos. También puede producir belleza, permitiendo a quienes viven en el mundo material "saltar" al reino de la belleza. ¿Alguien puede discutir la belleza de un avión o de un rascacielos? Puede utilizar herramientas tecnológicas modernas para producir piezas visuales y de audio impresionantes. De esta manera, los desarrolladores de tecnología y los espectadores de esa belleza dan un salto hacia un nivel particular de riqueza humana.

2.2. Antecedentes de la Investigación

Se analizó diversos antecedentes, trayendo como resultado diversos trabajos investigativos que guardan relación con nuestro Proyecto de investigación.

2.2.1. Internacionales

Aldana (2021) El objetivo era ver si existía una diferencia sustancial en el nivel de lenguaje oral de los niños, para poder determinar si era apropiado para su aprendizaje o estimulación en casa o en la escuela y construir planes de acción en consecuencia. Los investigadores utilizaron un método deductivo, cuantitativo, descriptivo, no experimental, con escala Likert, para observar a 54 jóvenes de un colegio y 24 de otro. El estudio encontró una diferencia significativa en el nivel del lenguaje hablado ($p = 0,000 > 0,05$). Aceptar la hipótesis alternativa da como resultado el logro del resultado deseado. La alternativa da como resultado el logro del objetivo planificado.

Lorca (2019) Ha recomendado investigar la relación entre juego y aprendizaje significativo entre niños de primaria de Santiago de Chile. El estudio es correlacional. La muestra estuvo compuesta por 64 niños. La técnica empleada es la observación. Los programas estadísticos utilizados fueron Excel y Rho de Spearman. Se utilizan Excel y rho de Spearman. Los resultados dieron una categorización Rho.774. Finalmente, las variables muestran una asociación positiva sustancial. Una calificación favorable significativa de las variables.

Carrillo (2020) en su investigación sobre el uso de juegos y películas para involucrar a los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza. El diseño

descriptivo, no experimental, demostró que los jóvenes necesitan motivación desde el principio hasta el final del día. El uso de juegos educativos facilita una mayor integración y actividades, lo que lleva a la conclusión de que el juego y el aprendizaje están indisolublemente entrelazados, siendo el juego un medio de aprendizaje. Los niños necesitan estar motivados durante todo el día. El uso de juegos educativos facilita una mayor integración y actividades, lo que lleva a la conclusión de que el juego y el aprendizaje están indisolublemente entrelazados, siendo el juego un medio de aprendizaje.

Alonso (2021) Jugar es una actividad natural y espontánea que ayuda a los más pequeños a aprender. Esto aumenta el aprendizaje. Este artículo ofrece una perspectiva histórica sobre la presencia e introducción del juego en las instituciones educativas. Finalmente, se ofrece una conclusión que establece correlaciones entre las distintas posiciones exploradas y al mismo tiempo proporciona opiniones personales sobre el juego.

Talin (2021) Realizo una investigación con el objetivo de comprender las técnicas de crianza desarrolladas en las zonas rurales de Sabah para garantizar el rendimiento académico de los niños; Los padres que participaron en el estudio no tenían educación y dependían de la agricultura para ganarse la vida. El estudio adoptó un enfoque cualitativo e identificó una muestra conveniente. Los datos muestran que la mayoría de los padres tienen un enfoque autoritario y los niños son conscientes de ello debido a la falta de educación de sus padres. Los datos muestran que la mayoría de los padres tienen un enfoque autoritario y los niños son conscientes de ello debido a la falta de educación de sus padres. Se afirma que los padres y madres agrícolas que utilizan el enfoque autoritario han obtenido buenos resultados en la escuela ya que sus hijos sobresalen en sus estudios. Los padres agricultores que utilizan el método autoritario han tenido éxito en la escuela porque sus hijos se desempeñan bien. sus estudios.

2.2.2. Nacionales

Aldana (2021) planteó como objetivo comparar si hay diferencia significativa del nivel del lenguaje oral en niños, El estudio utilizó un método cuantitativo, descriptivo, no experimental, deductivo con escala Likert para observar a 54 niños de una escuela y 24 de otra. el análisis muestra estadístico una diferencia significativa en diferencia lengua hablada en el nivel del lenguaje hablado ($p = 0,000 > 0,05$). nivel ($p = 0,000 > 0,05$). Aceptar la hipótesis alternativa lleva al logro del objetivo previsto.

Cruz (2019) El objetivo era identificar el vínculo entre las habilidades de comunicación y el desempeño gerencial. El estudio fue básico, correlacional, transversal y no experimental. La población estuvo conformada por 87 docentes, tanto empleados como nominados. Los instrumentos de recolección de datos en ambas variables fueron validados mediante juicio de expertos y se garantizó la confiabilidad de los cuestionarios mediante el Alfa de Cronbach. Los hallazgos se analizaron mediante la prueba Rho de Spearman. Conclusión: Existe una asociación significativa entre las habilidades de comunicación y el desempeño de liderazgo, con un coeficiente de calificación Rho de Spearman = .766, lo que arroja una calificación positiva moderadamente alta. De manera similar, se encontró un coeficiente $\rho = 0,000 < 0,05$. Se descubren habilidades de comunicación y desempeño de liderazgo, con una correlación Rho de Spearman de .766, lo que resulta en una calificación positiva relativamente fuerte.

Reyes (2022) El objetivo general fue evaluar la eficacia de los juegos educativos como herramienta para mejorar la autoestima en niños de 5 años. Se utilizó como instrumento la hoja de observación. Antes de la aplicación, los resultados mostraron que sólo el 11,1% de los alumnos tenía un nivel normal de autoestima, mientras que el 88,9% tenía un nivel malo. Los estudiantes tienen un nivel pobre. Luego de emplear juegos instructivos como táctica, se descubrió que el 83,3% de los estudiantes tenía niveles avanzados y sólo el 16,7% tenía niveles normales. Como estrategia se estableció que el 83.3% de los estudiantes eran avanzados y estudiaban solos. 16,7% logrado a nivel

estándar. El estudio nos lleva a concluir que, con base en la comparación estadística, el valor calculado (21,75) es mayor que el t tabulado (1,73), lo que nos permite adoptar la hipótesis alternativa. Además, los niños de cinco años se benefician enormemente del uso de juegos educativos como método.

Lezama, (2021) Creé un programa educativo basado en juegos para ayudar a alumnos de cinco años a mejorar su autoestima. El estudio utilizó un diseño de prueba previa y posterior, con 29 alumnos de 5 años como población y muestra. La observación se utilizó como técnica e instrumento en la hoja de observación. Se determinó que, previo a la implementación del programa, el 82% de los estudiantes presentaban un nivel bajo; Después del programa, el 89,7% de los estudiantes tenía una autoestima alta. Se determina que la estrategia empleada permite mejorar en la población de estudio.

Quintana (2022) El objetivo era investigar la asociación entre los estilos de crianza y las habilidades de comunicación en niños de escuela primaria. Este estudio, que incluyó a 17 padres y sus hijos, utilizó una técnica cuantitativa correlacional con un diseño transversal no experimental. Se realizó una encuesta mediante el correspondiente cuestionario y técnica de observación directa. Los principales resultados arrojaron que predomina el estilo autoritario 88%, el democrático 65% en un nivel alto, mientras que el permisivo 47% y negligente 53% se encuentran en un nivel medio. En cuanto a las habilidades comunicativas, se encuentran en un nivel medio en escuchar (41%), hablar (47%), leer (59%) y escribir (35%). Se encuentra que existe asociación significativa, positiva alta 0.65, lo que llevó a aprobar la hipótesis alternativa de que los estilos de crianza y las habilidades comunicativas están relacionadas ya que la significancia es 0.005.

Paasaca (2022) El objetivo era evaluar el impacto de las habilidades comunicativas en el trabajo colaborativo. La metodología utilizada fue básica, descriptiva, transversal, no experimental, con enfoque cuantitativo. Los datos se recogieron mediante la técnica de la encuesta, utilizando como herramienta un cuestionario de escala Likert variada. La población estuvo conformada por 91 alumnos y la puntuación del trabajo colaborativo fue de 0,766% en la escala

de evaluación, indicando buena influencia. El alfa de Cronbach para las habilidades comunicativas fue de 0,839. Los hallazgos de la investigación demostraron una influencia sustancial, con un valor de p inferior a 0,05 que sugiere significancia. En cuanto a las habilidades comunicativas, se encontró que 24 (32,4%) estudiantes se encontraron en un nivel bajo. Hay 18 (24,3%) estudiantes en el nivel intermedio y 32 (43,2%) estudiantes en el nivel avanzado. En cuanto al trabajo colaborativo, 24 (32,4%) estudiantes se encuentran en un nivel bajo; 24 (32,4%) estudiantes se encuentran en nivel regular; y 26 (35,1%) estudiantes se encuentran en un nivel eficiente. Hay 18 (24,3%) estudiantes en el nivel intermedio y 32 (43,2%) estudiantes en el nivel avanzado. En cuanto al trabajo colaborativo, hay 24 (32,4%) estudiantes en el nivel bajo, 24 (32,4%) estudiantes en el nivel regular y 26 (35,1%) estudiantes en el nivel eficiente. Finalmente, se descubre que el trabajo colaborativo y la comunicación están relacionados. un vínculo entre el trabajo colaborativo y la capacidad de comunicación.

La tesis de Álvarez (2019), “Juego libre en los sectores y habilidades de comunicación oral en niños de 4 años de una institución educativa del distrito de Villa El Salvador”, utilizó un enfoque cuantitativo no experimental y un diseño correlacional. Para conocer la relación entre el juego libre y las habilidades comunicativas orales en los niños de 4 años del I.E 6065 Perú Inglaterra de Villa el Salvador. He concluido lo siguiente: con respecto a la Hipótesis General, descubrimos 7 que la correlación entre las habilidades de comunicación oral y el juego libre en los sectores es muy débil y no significativa con base en los resultados de la prueba de evaluación de Pearson ($p: 0,089 > \alpha : 0,05$). Por tanto, se acepta la hipótesis nula.

2.3. Bases Teóricas

2.3.1. Juegos didácticos.

Sánchez (2020), el juego didáctico es un mecanismo de expresión que sirve no solo como herramienta de información, socialización, compensación, control y emociones, sino también como un medio seguro para el desarrollo de la estructura motora. Los juegos infantiles se consideran un método muy útil para los niños de primera infancia, porque el profesor centrará sus esfuerzos en

ellos, permitiendo al alumno emplear las herramientas imprescindibles para mejorar sus habilidades expresivas.

Este juego es un enfoque social fantástico para los niños, ayudándoles a integrar y desarrollar correctamente las habilidades sociales necesarias. Estos ejercicios les permiten expresar y encarnar sentimientos e ideas auténticos. Sin embargo, muchos adultos consideran que el juego es simplemente un hobby y una rutina que sólo puede complementar el trabajo académico. Por ello, la integración de distintos tipos de alumnos es un aspecto importante de su labor educativa.

Los juegos educativos son juegos que se utilizan como herramienta didáctica para fomentar o estimular el aprendizaje en los más jóvenes. El objetivo es que los más jóvenes adquieran conocimientos o habilidades físicas y sociales de una forma sencilla y amena. Buscando aprendizaje relevante en un formato único e interactivo para los alumnos.

Villegas (2022) juegos didácticos para entenderlo como estrategia, puede utilizarse en cualquier nivel educativo, permite a los profesores ampliar sus conocimientos sobre métodos de enseñanza activos, desarrollar habilidades personales y profesionales, estimular la capacidad de los estudiantes para comunicarse y expresarse, Manifiesta una forma nueva, divertida, entretenida y atractiva de interactuar. Integre con el contenido escolar para utilizar mejor el conocimiento involucrado.

2.3.2. Dimensiones de los Juegos Didácticos

➤ Dimensión 1: Juego funcional

El juego funcional es un tipo de juego en el que los niños utilizan juguetes o elementos para la función prevista. Durante esta fase, aprenderá explorando el mundo y sus elementos constitutivos, además de simulando. Esto permite a los bebés descubrir su entorno y las posibilidades que ofrece su cuerpo para interactuar con el entorno. El juego funcional ocurre cuando los niños usan objetos sin un objetivo específico, como armar bloques o manipular juguetes (Piaget). Los niños comprenden sus roles en estos juegos, ya sea que los descubran por sí solos o sigan instrucciones.

➤ **Dimensión 2: Juego de memoria**

La memoria es fundamental para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo social de los niños. Los juegos de memoria tradicionales, así como los juegos de memoria numérica, son excelentes para reforzar estas habilidades e incluir contenidos básicos de aprendizaje como letras, números, colores y formas, que ayudan a los estudiantes a aprender cosas nuevas y aumentar su conocimiento y concentración.

Vygotsky (1984) menciona que el juego es la actividad principal de la infancia, pero los niños también pasan más tiempo resolviendo problemas del mundo real que los ficticios. Sin embargo, la diversión es un motor de desarrollo que expande constantemente la zona de desarrollo próximo, aumenta la función cerebral de su hijo y mejora el pensamiento general y las capacidades cognitivas. Los juegos de memoria pueden ayudar al rendimiento académico de su hijo.

➤ **Dimensión 3: Juego simbólico**

Es uno de los juegos más creativos, en este tipo de juego, los niños simulan ser su padre, su madre u otras personas o personajes reales o imaginarios. El juego nace de la alegría de relacionarse con los demás, y sus funciones son la comunicación, la experimentación, el poder simbólico y la profundización de la experiencia, es decir que la imaginación de los niños lo lleva cumplir ciertos roles que piensan o visualizan a su realidad.

Freud (1900) comenta que este juego, está enlazado con la imagen del niño es decir es simbólica porque, apoyada en fragmentos de la realidad y la imaginación. Significado especial y significado secreto, de esta manera, podrás lograr la realidad de tus deseos imaginativos, o cumplir roles que ve a su alrededor. Un niño que juega construye su propio mundo, ordena las cosas como le gusta, un mundo amable y digno de ser amado.

2.3.3. Características de los juegos didácticos

Chaves (2009) Señala que el juego también fomenta el desarrollo de habilidades emocionales al permitir que nuestros niños sientan la alegría y las emociones que conlleva interactuar con personajes de ficción. Cuando los jóvenes logran sus objetivos a través del juego, su autoestima aumenta. Entonces, los juegos, como actividad, pueden estimular la creatividad de los niños, y el beneficio es que pueden jugar con la ayuda de padres o maestros como mejor les parezca.

Como resultado, el juego está ligado a todos los elementos motores de los niños, convirtiéndolo en un instrumento vital para educarlos a hablar, así como a generar sonidos, tamaños y colores. Cuando los niños aprenden a seguir instrucciones, colaborar y esperar, usted también puede aprender turnándose para jugar, seguir las reglas y compartir.

2.3.4. Categorías de juegos didácticos

Novoa (2019) el estudiante se esfuerza por ampliar su experiencia y conocimientos y lograr el desarrollo. A través del juego aprenden a tener confianza en sí mismos y a tener curiosidad, busque haciendo preguntas y comparando resultado formas de lograr nuevos objetivos, y el juego te permite mejorar su lenguaje, mejora de la organización y planificación para tomar buenas decisiones decidir. A través de algunos juegos didácticos podemos mejorar el lenguaje y comunicación en los estudiantes.

- **Juego de adivinanzas:** Peña (2019) comenta que los acertijos como acertijos verbales que intentan ampliar el vocabulario de una persona, así como ejercicios mentales para los estudiantes. Los acertijos son un método divertido para utilizar diferentes palabras adecuadas al presentar una solución correcta.
- **Juego de trabalenguas:** Peña (2019) sugiere que los trabalenguas tienen un papel relevante, porque hay un juego de palabras que tienen sonidos similares, creando dificultades para la dicción rápida, lo que proporciona un efecto de sonido espacial, otorgando poder mágico a quien sabe hablarlas rápidamente y sin errores. También afirmó que son actividades

interesantes para los jóvenes y relevantes ya que mejoran el habla, la articulación y la fluidez del lenguaje. Como resultado, los trabalenguas son pequeñas oraciones formadas por palabras y sílabas complicadas que deben pronunciarse rápidamente.

- **Juegos de rimas:** Peña (2019) Afirma que las rimas ocurren cuando se repite el sonido desde la última vocal acentuada en el poema. Tiene similitudes, como la repetición de sonidos o fonemas al final de una frase, que puede escribirse en una variedad de estilos (p. 30). También afirma que la rima es una semejanza fonética en la que se acentúa la última vocal. Las rimas se clasifican en dos tipos: rimas asonánticas, en las que las vocales son iguales a partir de la sílaba acentuada final, y rimas consonánticas, en las que las consonantes y las vocales se repiten a partir de la vocal acentuada final.
- **Juegos de Comprensión Verbal:** Novoa (2018) señala que es el tipo de juego que permite el reconocimiento y discriminación de expresiones habladas. Un ejemplo es cuando se le pregunta al niño: "¿Dónde está papá?" Lo buscará e identificará; De manera similar, si le proporciona el nombre de un objeto, lo identificará y lo buscará.
- **Juegos de Expresión Oral:** Novoa (2018) Son los tipos de juegos que nos permiten recoger sonidos y determinar su significado. Inicialmente se proponen juegos de expresión preverbal, como vocalizaciones y chirridos, donde el recién nacido repite y emite el sonido, luego se presentan juegos de lenguaje personalizados según la edad, para realizar tareas como determinar una función, un color o nombrar un objeto.

2.3.5. Teoría que explican los juegos didácticos.

La Teoría conductista de Skinner, en la que Sánchez (2020) como se mencionó anteriormente, el lenguaje puede aprenderse a través de mecanismos derivados del condicionamiento operante, donde el sujeto se adapta a conductas complejas y novedosas de su repertorio conductual, es decir, mediante castigos y refuerzos impuestos externamente.

Como base psicopedagógica del juego, Piaget (1920) menciona que los juegos recreativos infantiles indican la presencia de conceptos e ideas que

confirman su mayor facilidad de aprendizaje, y el autor señala que el conocimiento es producto del proceso sujeto-objeto. interacción, por lo que los juegos recreativos se integran significativamente. De igual forma, las actividades recreativas permiten que los niños aumenten sus destrezas, destrezas y habilidades ya que el niño está desarrollado física, cognitiva y biológicamente y expuesto al aprendizaje. Todo es como si mismo.

Gonzáles (2014) menciona que, el objetivo de la enseñanza del juego es combinar la observación a través de la visión (que ayuda a que la imagen sea permanente), las acciones realizadas por el niño y la comunicación con las instrucciones del maestro. Teniendo en cuenta los elementos anteriores, los profesores trabajan para orientar y orientar a todos los estudiantes. En la fase de planificación, debe pensar en lo que quiere lograr y debe establecer metas que espera que su hijo alcance, por ejemplo: animar a que todas las dificultades se superen o resuelvan juntos, ser capaz de apreciar el trabajo en equipo, sugerir dificultades que el estudiante resolverá o resolverá, fomentará todo el desarrollo de las capacidades, destrezas y actitudes de los niños y en definitiva fortalecerá sus conocimientos ya que les permite socializar y familiarizarse con las definiciones, terminología, tipos y conceptos involucrados en su educación.

2.3.6. Conceptualización de las habilidades comunicativas.

La expresión oral, según el Ministerio de educación -MINEDU (2021) es un medio a través del cual los estudiantes pueden ser escuchados y deben ser escuchados, porque la comunicación es una de las necesidades humanas básicas y absolutas, y esta necesidad crea conexiones alegres desde el comienzo de la vida "El lenguaje es una herramienta para usar el lenguaje para ayudar a comprender otros, acelerar el progreso general de los bebés, al proporcionar diversos aspectos del aprendizaje, elementos que son los más adecuados para las actividades humanas y los procedimientos relacionados con las personas".

Por lo tanto, se sugiere que el desarrollo de habilidades comunicativas como el diálogo, la conversación y la narración se base en situaciones cotidianas y debe estar encaminado a que los niños se comuniquen entre sí, tengan la oportunidad de expresarse y escuchar a su madre. lenguaje y

expresarse de forma clara y espontánea. experiencia. El proceso de construcción del lenguaje está estrechamente relacionado con la estimulación y la necesidad de comunicarse con el entorno, por lo que es relevante para la educación promover experiencias de comunicación auténticas, diversas y significativas en diferentes situaciones cuando los interlocutores y los objetivos son diferentes; (Ministerio de educación- MINEDU, 2021).

Las habilidades de comunicación humana se refieren a la capacidad de expresar adecuadamente los pensamientos a los demás y hacerse entender y entender por un tercero. Las buenas habilidades de comunicación son esenciales en casi cualquier situación que podamos encontrar. La expresión comunicativa es un conjunto de herramientas y dispositivos que describen pautas generales para una comunicación oral eficaz.

2.3.7. Dimensiones de las habilidades comunicativas.

Reyes (2022) la competencia comunicativa se entiende como la capacidad que tienen las personas para utilizar un lenguaje que les permitirá actuar e interactuar con quienes les rodean y les ayudará a desarrollar habilidades, eficacia y habilidades comunicativas en diversos ámbitos ya sea social e individual. De manera similar, leer, hablar y escuchar son el desarrollo de la gramática.

➤ Dimensión 1: Habilidad de escuchar.

Escuchar es una habilidad de comunicación que poseen los humanos para transmitir cuidadosamente diferentes mensajes distribuidos en diferentes entornos y luego interpretar dichos mensajes para formar nueva sabiduría. La escuela es también una opción atractiva para la existencia humana porque acepta su intervención pasiva en diversos acontecimientos aplicando la escucha en los niños.

Reyes (2022) “La capacidad de escuchar acompaña a la comunicación verbal y es esencial para su crecimiento, mientras que la expresión verbal no es posible. Escuchar es uno de los comportamientos humanos más básicos porque nos permite aprender lo que intentan decirnos e interpretar el mensaje que otra persona nos está enviando, por ello escuchar y prestar atención es muy importante para todos.

➤ **Dimensión 2: Habilidad de hablar.**

El diálogo surgió de las necesidades humanas y se perfeccionó durante este período. Los humanos primitivos también tenían habla, movimiento, sonidos e imágenes. Fueron portadores de información influyentes en su época, lo que les hizo mejorar sus habilidades comunicativas. Pero a lo largo de muchos días, meses y años, las personas desarrollan y mejoran habilidades de comunicación que les ayudan a interactuar con otras personas, que es la forma más común y práctica de comportamiento de comunicación humana.

Reyes (2022) “La capacidad de hablar se entiende como un hecho de la personalidad, la intención y la inteligencia individual expresada a través del habla entre la comprensión, los sentimientos, las emociones y la producción de sonidos característicos en el idioma de una comunidad particular” comunicarnos es partes de nuestros días, realizar de manera eficaz enorgullece nuestro vocabulario.

➤ **Dimensión 3: Habilidad de leer.**

La interpretación es una habilidad social y a lo largo de la historia las personas han podido comprender partes de la naturaleza y la lectura no se limita a traducir textos escritos o hablados. La lectura es en realidad un trabajo realizado con conocimientos que ayudan a comprender lo que alguien ha escrito. Nuevamente se trata de una relación entre lector y actor basada en la interpretación de lo leído. Reyes (2020) menciona que, “La lectura es una de las llamadas expresiones receptoras que desarrollan los estudiantes a través del lenguaje impreso. El uso regular de esta habilidad puede proporcionar a los estudiantes una parte importante de su vocabulario y expresión oral”

2.3.8. Elementos que forman parte de las habilidades comunicativas.

Para que se dé la expresión oral es necesario tomar en cuenta los elementos siguientes descritos:

- **La voz:** La proyección auditiva tiene un impacto significativo en la audiencia. Las actitudes y sentimientos se expresan a través de la voz, y es especialmente importante evitar el uso de tonos inaudibles, débiles, roncacos o extremadamente agudos, ya que podrían generar indiferencia y angustia. En cambio, se debe desarrollar la entonación y el volumen promedio para permitir una entonación cómoda. Los gestos y sonidos ayudan a definir y delinear las ideas y partes esenciales de un cuento o discurso.
- **La postura corporal:** La expresión oral requiere una relación cercana con el hablante, por lo que la actitud debe ser vivaz y tranquila. Si se comunica estando de pie, mantenga una postura recta y sólida. También es fundamental no cruzar o juntar las manos, tener objetos en las manos ni esconderlos en los bolsillos, ya que estas acciones dificultan el habla y limitan la expresión de gestos que preceden y refuerzan las palabras. Los movimientos de las piernas deben realizarse en breves ráfagas para evitar la rigidez, pero no en exceso, ya que esto podría provocar un efecto de aleteo que distraiga al público o al orador.
- **Los gestos:** Las expresiones verbales suelen utilizar movimientos corporales y gestos para enfatizar y enfatizar la información transmitida verbalmente, pero las expresiones y gestos deben usarse con precaución y ser oportunos, naturales y apropiados para evitar consecuencias ridículas.
- **La mirada:** La mirada es el componente no verbal más importante, ya que el contacto visual y la dirección de la mirada son fundamentales en el fragor de la conversación. La apariencia de un individuo debe reflejar amabilidad y paz. Hay que considerar diversos receptores, y hay numerosos receptores que abordan este tema en todo el mundo, incluida la audiencia. Debes evitar mirar al suelo, a las ventanas o al cielo ya que representan incertidumbre.
- **La dicción:** El remitente de la comunicación debe tener un buen conocimiento del idioma. Este conocimiento considera la confianza en la pronunciación de las palabras necesarias para comprender el mensaje. Hablar

requiere respiración controlada, vocalización y concentración en la entonación; Sin embargo, no es necesario repetir las muletillas en voz alta.

- **La escucha:** Una forma de garantizar una comunicación eficaz es ser un buen oyente. La comunicación se basa en la comprensión y la empatía, y en mostrar interés por lo que la otra persona expresa o comunica. Escuchar es una de las habilidades comunicativas más importantes.
- **El vocabulario:** Al hablar verbalmente, debes utilizar palabras que sean comprensibles para el receptor y tener en cuenta el tipo de público al que te diriges.

2.3.9. Teoría que explican las habilidades comunicativas.

Ramírez (2021) El comentario de Piaget (1920) destaca el papel racional del lenguaje, que considera parte de la superestructura de la psique humana. El lenguaje se considera una herramienta para las capacidades cognitivas y emocionales de un individuo, lo que ilustra que el dominio del lenguaje por parte de un niño depende de su comprensión del mundo. Sus estudios y teorías se centran en las funciones del lenguaje en los jóvenes. Piaget separó las oraciones de los niños en dos grandes categorías: lenguaje egocéntrico y lenguaje social. Se divide aún más en lenguaje egocéntrico. ¿Repetición o imitación? Lenguaje social: comunicaciones individualizadas. Las habilidades comunicativas como la capacidad de apoyar una comunicación eficiente para que todas las personas puedan expresarse ante los demás; sin embargo, no siempre es posible lograr una buena comunicación.

- **Enfoque cognitivo de Piaget:** El desarrollo del lenguaje es un componente de la estructura de la inteligencia. El sujeto participa activamente en el desarrollo de la inteligencia y la construcción cognitiva; Sin la cooperación del sujeto, no se desarrollará ni la inteligencia ni el lenguaje. Piaget se refirió al período comprendido entre siete y once años como la etapa concreta de la actividad. Un niño en esta etapa se distingue por su capacidad para percibir varios rasgos o dimensiones de una situación, así como por su

comprensión de cómo se relacionan estos aspectos o dimensiones. El pensamiento moderno enfatiza el proceso más que el estatus. Estos cambios permiten al niño gestionar nociones, especialmente cuando propone elementos e ideas que no son ajenas a su experiencia.

- **Enfoque Sociocultural de Vygotsky:** citado por Ledesma (2023) El lenguaje y el pensamiento se consideran separados hasta alrededor de los dos años, cuando se fusionan en nuevos períodos de tiempo compartidos. En esta etapa, la cognición comienza a adquirir algunas de las cualidades del habla; el habla se vuelve racional, manipulándose a sí misma como producto de la expresión; es decir, el pensamiento analiza no sólo los rasgos funcionales desde un punto de vista biológico, sino también cultural, que considera el lenguaje como lenguaje. Se dice que la palabra codifica la experiencia, es producto del trabajo humano, la palabra se asocia a la acción y tiene propiedades coaxiales hasta transformarse en un sistema de codificación independiente de la acción. Para Vygotsky, esta palabra le permitía realizar

2.4. Definición de términos básicos

- A. Ambiente de aprendizaje:** Zuluaga (2020) describe el entorno físico y psicológico en el que los individuos interactúan con objetivos educativos. Enfatiza la necesidad de un entorno educativo que fomente el aprendizaje y el desarrollo holístico, físico y social de los estudiantes para garantizar una inclusión social crucial. En otras palabras, el entorno abarca los componentes físicos, sociales y humanos a través de los cuales las personas interactúan en situaciones que les permiten aprender y contribuir a su crecimiento general.
- B. Coherencia:** Se basa en la conexión lógica de los pensamientos y la interrelación de pensamientos. No debe haber superposiciones ni cambios innecesarios (Van Dijk, 1998 p. 147).
- C. Comunicación:** Nosnik (1988) Es una forma de conexión social que emplea símbolos y mensajes. Durante este proceso se intercambian y generan pensamientos; Los pensamientos no pueden existir sin el lenguaje.

- D. Emotividad:** James (1884) Proyectar emociones en función del tema que se está tratando, utilizando la pasión, las palabras y la calidez para convencer o convencer al interlocutor. El uso correcto de las emociones es un elemento muy valioso para despertar el interés del hablante y conseguir objetivos informativos.
- E. Estimulación:** Piaget (1982) La estimulación implica métodos que permiten a los niños interactuar con el entorno, y estos estímulos pueden hacer que el cerebro responda en función de lo que percibe en el entorno.
- F. Fluidez:** Taylor (2011) Es la continuación de pensamientos, ideas, pausas prolongadas innecesarias y vacías y tartamudeo, que son frases o palabras que se repiten cuando no está claro lo que dice el mensaje.
- G. Gesticulación:** Reyes (2022) Es el contacto visual y las expresiones faciales en público, los movimientos de las cejas, los labios, la boca y las expresiones faciales.
- H. Interacción:** Figueroa y Céspedes (2020) la idoneidad de la interacción en el aula se basa en el papel de los adultos como mediadores que deben fomentar la participación y tener en cuenta los aspectos socioemocionales y emocionales de los estudiantes. De esta manera, las interacciones en el aula pueden ser transformadoras y permitir que los estudiantes, en última instancia, se vuelvan autónomos e independientes en situaciones participativas.
- I. Juegos lúdicos:** Megías y Lozano (2019) creen que, el juego diario es esencial para el crecimiento general y debe utilizarse como parte del proceso educativo, proporcionando un enfoque atractivo, motivador, innovador y adaptable.
- J. Material lúdico o didáctico:** Chacón (2008) Los materiales didácticos se definen como elementos físicos o digitales que apoyan la labor docente, así como el trabajo de los estudiantes y con ello mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos educativos promueven un aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes interactúen con sus compañeros y comprendan cómo aplicar fundamentos teóricos a un tema específico.

- K. Movimientos corporales:** Difabio (2015) el entrenamiento físico se define como entrenar el cuerpo mediante actividades planificadas y hacer que el cuerpo sea más flexible. Por ello, se considera un medio de transmisión y expresión de pensamientos y sentimientos, ya que el movimiento corporal transmite cosas que aún no pueden expresarse verbalmente ni representarse gráficamente.
- L. Valores:** Maguiña (2019) mencionar que, una persona adquiere valores desde la niñez hace referencia a sus experiencias infantiles, así como Maldonado et al., (2019), forma a la persona a partir de su propia experiencia social, donde determina qué es personalmente valioso y cuándo logra interactuar con un En un amplio rango del círculo social, adquiere la capacidad de percibir y generar ideas que motivan sus acciones, que con el paso de los años forman comportamientos correspondientes a su pensamiento.
- M. Vocabulario:** Chomsky (1960) El conocimiento del vocabulario puede impulsar el empleo de metodologías de enseñanza del idioma inglés porque a medida que crece el vocabulario de una persona, también aumenta la demanda de una comprensión más completa del mismo.
- N. Volumen:** Vega (2004) La intensidad del sonido que hace una persona al transmitir un mensaje frente a una audiencia requiere la voz del oyente. Por lo tanto, el sonido no puede resultar desagradable ni amortiguado para ser escuchado. Debe basarse en el número de oyentes y el tamaño del lugar abarrotado. Tienes que confiar en cosas como el micrófono o el sonido del altavoz para realizar ajustes.

CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

HG: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024

3.1.2. Hipótesis Especificas

HE01: los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar.

HE02: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar.

HE03: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer.

HE04: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica

3.2. Variables

3.2.1. Variable 1: Juegos Verbales

Rodríguez (2020) juegos didácticos para entenderlo como estrategia, puede utilizarse en cualquier nivel educativo, permite a los profesores ampliar sus conocimientos sobre métodos de enseñanza activos, desarrollar habilidades personales y profesionales, estimular la capacidad de los estudiantes para comunicarse y expresarse, Manifiesta una forma nueva, divertida, entretenida y atractiva de interactuar. Integre con el contenido escolar para utilizar mejor el conocimiento involucrado.

➤ **Dimensión 1: Juego funcional**

El juego funcional es un tipo de juego en el que los niños utilizan juguetes o elementos para los fines previstos. Durante este tiempo, aprenderás explorando el mundo y sus componentes, además de simular. De esta manera, los niños pequeños pueden aprender sobre su entorno y las oportunidades que les brinda su cuerpo para interactuar con el entorno. El juego funcional se define como un juego en el que los niños reutilizan objetos sin un objetivo establecido, como bloques de construcción o juguetes de manipulación (Piaget). En estas actividades, los jóvenes captan su papel descubriéndolos por sí mismos o siguiendo instrucciones.

➤ **Dimensión 2: Juego de memoria**

La memoria es esencial para el aprendizaje, la comunicación y las habilidades sociales de los niños. Los juegos de memoria tradicionales, así como los juegos de memoria numérica son ideales para reforzar estas habilidades e incorporar contenidos básicos de aprendizaje como letras, números, colores y formas, que ayudan al estudiante a adquirir nuevos aprendizajes y mejorar sus conocimientos y concentración.

➤ **Dimensión 3: Juegos simbólico**

Es uno de los juegos más imaginativos, en el que los jóvenes pretenden ser su padre, su madre u otros individuos o personajes reales o imaginarios. El juego nace del placer de asociarse con personas, y entre sus funciones se encuentran la comunicación, la experimentación, el poder simbólico y el enriquecimiento de la experiencia; es decir, la imaginación de los niños los impulsa a desempeñar roles particulares que piensan o visualizan su realidad.

3.2.2. Variable 2: Expresión oral

Reyes (2022) La competencia comunicativa se define como la capacidad de las personas para utilizar un lenguaje que les permite actuar e interactuar con quienes les rodean y al mismo tiempo les ayuda a desarrollar habilidades, eficacia y destrezas comunicativas en una variedad de ámbitos,

tanto sociales como individuales. De manera similar, leer, hablar y escuchar ayudan en el desarrollo de la gramática.

➤ **Dimensión 1: Habilidad de escuchar**

Reyes (2020) “La capacidad de escuchar acompaña a la comunicación verbal y es esencial para su crecimiento, mientras que la expresión verbal no es posible. Escuchar es uno de los comportamientos humanos más básicos porque nos permite aprender lo que intentan decirnos e interpretar el mensaje que otra persona nos está enviando, por ello escuchar y prestar atención es muy importante para todos.

➤ **Dimensión 2: Habilidad de hablar**

Reyes (2020) “La capacidad de hablar se entiende como un hecho de la personalidad, la intención y la inteligencia individual expresada a través del habla entre la comprensión, los sentimientos, las emociones y la producción de sonidos característicos en el idioma de una comunidad particular” comunicarnos es partes de nuestros días, realizar de manera eficaz enorgullece nuestro vocabulario.

➤ **Dimensión 3: Habilidad de leer**

La interpretación es una habilidad social y a lo largo de la historia las personas han podido comprender partes de la naturaleza y la lectura no se limita a traducir textos escritos o hablados. La lectura es en realidad un trabajo realizado con conocimientos que ayudan a comprender lo que alguien ha escrito. Nuevamente se trata de una relación entre lector y actor basada en la interpretación de lo leído. Reyes (2020) menciona que, “La lectura es una de las llamadas expresiones receptoras que desarrollan los estudiantes a través del lenguaje impreso.

3.3. Operacionalización de las variables

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
JUEGOS DIDÁCTICOS	Rodríguez (2020) juegos didácticos para entenderlo como estrategia, puede utilizarse en cualquier nivel educativo, permite a los profesores ampliar sus conocimientos sobre métodos de enseñanza activos, desarrollar habilidades.	La variable Juegos Didácticos se evaluó mediante un instrumento basado en el marco conceptual de Rodríguez (2020) como dimensiones Juegos Funcionales, de Memoria y Simbólicos. El instrumento se ajusta a la escala ordinal y se espera que su aplicación demore 35 minutos en promedio, con calificaciones de respuestas politómicas tipo Likert: inicio (C), progreso (B), logro (A) y logro destacado (AD).	Juego Funcional	<ul style="list-style-type: none"> • Siguen indicaciones • Repetición en juegos cotidianos 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Ordinal: - Inicio (C) - Proceso (B) - Logro (A) - Logro destacado (AD)	Ficha de observación
			Juego de memoria	<ul style="list-style-type: none"> • Adivinanzas • Responde preguntas • Rompe cabezas 	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14		
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de la imaginación • Utilización de objetos 	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21		
HABILIDADES COMUNICATIVAS	Reyes (2022) La competencia comunicativa se entiende como la capacidad que tienen las personas para utilizar un lenguaje que les permitirá actuar e interactuar con quienes les rodean y les ayudará a desarrollar habilidades, eficacia y habilidades comunicativas en diversos ámbitos ya sea social e individual.	Respecto a la segunda variable. Las habilidades comunicativas se desarrollaron de acuerdo con lo propuesto por Reyes (2022), quien considera que es un factor vital para el desarrollo de su lenguaje, por lo que se abordan tres dimensiones de acuerdo con el marco teórico brindado. La base del autor, habilidad para hablar, habilidad para escuchar y habilidad para leer, corresponden a una escala ordinal, y se planea ejecutar su aplicación en un promedio de 35 minutos, siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert, nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4) y siempre (5).	Habilidad de escuchar	<ul style="list-style-type: none"> • Presta atención • Expresa sus ideas 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Ordinal: - Nunca (1) - Casi nunca (2) - A veces (3) - Casi siempre (4) - Siempre (5)	Ficha de observación
			Habilidad de hablar	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa inquietudes • Realiza preguntas 	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14		
			Habilidad de leer	<ul style="list-style-type: none"> • Momentos de la lectura • Lectura pictograma 	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21		
			Axiología	<ul style="list-style-type: none"> • Valores Franciscanos • Identidad Católica 	22,23,24		

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de la investigación

Como investigadores, utilizamos métodos cuantitativos en nuestra investigación porque los datos que recopilamos son numéricos a través de los cuales podemos utilizar métodos estadísticos y sus respectivas interpretaciones para obtener resultados más fidedignos.

Gómez et al. (2021) los métodos cuantitativos se centran en medir y evaluar la gravedad del problema en estudio, pero para ello el investigador debe ser consciente del problema. Las preguntas deben ser muy específicas. En este punto, los datos deben clasificarse y analizarse objetivamente. De esta forma se puede crear un modelo estadístico que pueda explicar el fenómeno en nuestro trabajo de investigación.

Mousalli (2023) se cree que, los métodos cuantitativos no sólo ayudan a lograr los objetivos, sino que también incluyen pasos para formular y probar hipótesis a través de la experiencia con los objetivos establecidos. En otras palabras, estamos pasando de la teoría general al empirismo aplicado.

4.2. Método

En el trabajo de investigación se utiliza el enfoque hipotético-deductivo, mediante el cual comprobamos si nuestras hipótesis están relacionadas con los resultados que obtuvimos al realizar experimentos directos con nuestros sujetos de investigación.

De la Cruz (2020) se menciona que, el método hipotético-deductivo, también conocido como método experimental, es muy utilizado en las ciencias naturales. Implica realizar experimentos directos con sujetos de investigación para probar si las hipótesis planteadas previamente son verdaderas o falsas.

Popper (1980), citado por Marfull (2021) utilizando el método hipotético-deductivo de Popper, que nos permite contrastar la lógica con la crítica, los orígenes

de la teoría se remontan a la ciencia experimental. Por tanto, este método nos ayuda a ampliar nuestro conocimiento comenzando con la deducción y luego comparando las hipótesis derivadas.

4.3. Tipo de investigación

Se considera una forma de investigación aplicada porque nos ayuda a abordar las preguntas específicas que planteamos para implementar nuestras estrategias. Con nuestros resultados, podremos brindar oportunidades para cambios e innovaciones pedagógicas, ya que esto traerá nuevas tecnologías de aprendizaje y aumentará la participación de los estudiantes, especialmente en el aprendizaje de nuevos idiomas.

Hernández (2019) el propósito de este tipo de investigación es brindar soluciones a enigmas cotidianos mediante la exploración de las soluciones propuestas en los objetivos de la investigación.

Rojas (2019) explica que, la investigación aplicada está orientada a problemas y tiene como objetivo resolver un problema, mejorar un campo particular y luego marcar una gran diferencia en la sociedad. Nuevamente, se sabe que esto es práctico, pero en lo que se refiere a la investigación básica, como se ve afectado por los resultados, es esencial considerar el marco teórico.

4.4. Diseño de investigación

En el estudio se adoptó un diseño cuasiexperimental con dos pruebas, pretest y posttest, y la selección de un grupo control y otro grupo experimental no fue aleatoria.

Arias (2021) detalla que, el diseño experimental implica inducir a un individuo o sujeto de estudio a recibir un estímulo o tratamiento que se convierte en nuestra variable independiente y observar el efecto producido sobre nuestra variable dependiente.

Reyes (2020) en un diseño experimental, los investigadores pueden cambiar una o ambas variables del estudio para ver si el efecto de una u otra en el comportamiento de una persona aumenta o disminuye a lo largo del estudio.

A. Cuasiexperimental

Cook y Campbell (1986) citado por Benmarhnia y Fuller (2020) se refieren a los cuasiexperimentos como una alternativa a los experimentos aleatorios sin controles experimentales. Se trata de un experimento basado en dos grupos de intervención, uno con mediación y otro con un grupo de control sin intervención.

Pedhazur y Schmelkin (1991) citado por Pérez et al. (2020) se refieren a cuasiexperimentos como estudios que tienen elementos experimentales, pero no sujetos porque no están asignados al azar. La tarea del investigador es identificar y definir el tratamiento que afecta a la variable dependiente.

Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test.

Tabla 1

Formula Cuasi Experimental

OG1	x	HG1
OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos		HG4: Hipótesis específicos

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

Holgado et al. (2022) define población como un conjunto infinito o finito de componentes que cuentan con una similitud de características que permiten aplicar el objetivo propuesto.

Suasaire (2022) se refiere a que una población es un grupo de personas con ciertas características comunes, por lo que la descripción resultante permite sacar conclusiones sobre el estudio.

La Institución Educativa Privada Mi mundo Mágico, cuenta con un solo nivel inicial. Nuestra investigación se establece en el nivel inicial, ubicándonos en 3 añitos. Con un promedio de 15 estudiantes.

4.5.2. Muestra

Para Hernández y Mendoza (2021) un subgrupo, para poder recolectar datos y representará a la población (p. 196).

Mejía (2005) citado por Holgado et al. (2022) esto nos dice que, para entender una muestra, se debe considerar un subconjunto de la población y se debe definir mediante métodos de muestreo, utilizando métodos de muestreo no probabilísticos para definir criterios y conclusiones.

4.5.3. Muestreo

Al elegir una muestra no probabilística es porque estamos considerando características de una misma población, como el desempeño de los estudiantes del área, por eso utilizamos criterios de selección. La selección se centró en el aula de 3 años del nivel inicial con un total de 15 estudiantes.

Tabla 2

Muestra

GRUPO	3 años A	TOTAL
EXPERIMENTAL	15	15
TOTAL:		15

Se utilizaron los siguientes criterios para la elegir la muestra de estudio de ambos grupos.

➤ **Criterios de inclusión para grupo experimental**

- Alumnas matriculadas en 3 años de educación inicial de la institución educativa Mi mundo mágico.
- Estudiantes con asistencia regular.

- Desmotivación por el lenguaje.
- Horario pertinente sin interrupción

Criterios de exclusión

- Dificultad en el horario por actividades organizadas por la institución Educativa
- Empatía con el docente
- Tardanzas para dar inicio a las actividades de aprendizaje

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Hernández & Duana (2022) Los métodos de recopilación de datos incluyen la selección de métodos que correspondan a los objetivos de investigación descritos anteriormente. Está íntimamente ligado a nuestros objetos de investigación, modelos teóricos y metodologías de trabajo.

Por otro lado, Piazza et al. (2019) los métodos de recopilación de datos se denominan métodos y actividades que permiten a los investigadores recopilar datos específicos que ayudan a responder sus preguntas de investigación.

4.6.1. La Técnica

Para Bavaresco (2020) citado por Useche et al. (2019) la tecnología incluye varias herramientas con fines científicos. Estas herramientas pueden ser cuestionarios, listas de verificación, entrevistas o pruebas que permiten obtener información y realizar mediciones de investigación.

Los autores Palella y Martins (2021) se refieren a métodos que nos ayudan a obtener datos en conversaciones entre personas, entrevistadores y entrevistados, obteniendo así información de estos últimos.

- **La Observación**, Raffino (2019) este es uno de los pasos clave en el uso del método científico. Por tanto, durante este proceso de observación, utilizamos nuestros sentidos para obtener información y registrarla de forma fiable.
- **Observación directa**, Martínez (2020) este método implica recopilar información sobre los sujetos sin contacto directo ni cambiar su entorno, ya que de lo contrario los datos no serán auténticos.
- **Observación participativa**, Trujillo (2021) esta técnica requiere que el investigador explore el contexto y comparta experiencias con las personas que está estudiando para que sea consciente de sus propias percepciones para poder comprender la investigación.

4.6.2. El instrumento

De acuerdo con Arias (2012) citado por Holgado et al. (2022) esto nos dice que los instrumentos son herramientas utilizadas en la investigación para obtener información importante del tema de investigación. Los métodos más comunes para recibir información son formularios, encuestas, entrevistas, escalas de medición de actitudes, etc.

- **Prueba objetiva:**

Garcés y Garcés (2019), citado por Holgado et al (2022) se refieren a pruebas objetivas como cualquier actividad educativa que proporcione información y permita la evaluación. Aunque en ocasiones es necesario evaluar contenidos específicos mediante pruebas adecuadas a las necesidades y capacidades de los estudiantes.

- **Cuestionario:**

Es una herramienta que te permite recopilar la información que necesitas para analizar las variables de tu investigación. Según Hurtado (2000) citado por Holgado et al. (2022) es un conjunto de preguntas

diseñadas para ser utilizadas en encuestas o entrevistas y para recolectar datos de las personas de manera uniforme sin hacer preguntas correctas o incorrectas. Aquellos a quienes se aplica.

Al igual que Arias (2020) estas herramientas se utilizan en estudios científicos para recopilar datos sobre grupos de personas. Contiene un conjunto de preguntas y respuestas de opción múltiple para que los participantes las completen.

Las pruebas previas son necesarias si queremos probar la efectividad de nuestras variables durante una intervención educativa. Esto nos permite recopilar información sobre el desempeño de los estudiantes. Tiene características que lo convierten en una herramienta imprescindible para los centros educativos, (Yarbrough et al., 2021).

Como investigadora, utilicé la variable II “Habilidades comunicativas” para probar las clases de control y experimentales mediante un cuestionario en el que los estudiantes debían elegir entre 5 calificaciones basadas en 21 preguntas relacionadas con la nuestra. Las primeras 07 preguntas están relacionadas con la habilidad de escuchar, 07 preguntas están relacionadas con la habilidad de hablar y las últimas 07 preguntas están relacionadas con la habilidad de leer.

El post-test es una herramienta mediante la cual se comprueba si la estrategia o técnica utilizada para resolver el problema fue óptima y nos proporciona datos para comparar las pruebas utilizadas. La prueba posterior se utilizó en la última sesión de la clase experimental, donde examinamos dos variables utilizando 21 ítems.

En cuanto a las dimensiones de la primera variable "Juegos didácticos", los primeros 07 ítems están relacionados con los juegos funcionales, 07 ítems están relacionados con los juegos de memoria, los últimos 07 ítems están relacionados con los juegos simbólicos, y con el estudio de la segunda variable "Habilidades comunicativas".

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

- **Excel:** Serrano & Blasco (2010), citado por Vargas (2022) es uno de esos programas informáticos que permite realizar cálculos y analizar las bondades de datos simples y complejos. Con la ayuda de este software, podemos realizar operaciones aritméticas y manipular datos numéricos conectando filas y columnas.
- **SPPS:** Álvarez (2022) explica que, es un programa con las siglas SPSS que significa “Statiscal Package for the social science”, con él podremos procesar nuestra información de forma más sencilla y sencilla y lograr análisis estadísticos de datos de investigación bivariados. Utilizando estadísticas inferenciales, podemos aprender qué tan confiables son nuestras herramientas de evaluación.
- **Distribución de frecuencia:** López (2015) lo recalca que, primero se indica las observaciones y poder agregar los datos obtenidos de las variables para determinar cuántas veces se repite cada valor. Se crea una lista para la distribución de frecuencias, que nos ayuda a registrar secuencialmente los valores y su respectivo número de repeticiones.
- **Escala de estimación:** En el estudio se ha utilizado una escala de calificación porque es un método sencillo que se utiliza a menudo en el campo de la educación. En esta herramienta incluimos los niveles, rotulados en nuestro ejemplo, los estándares e indicadores que los estudiantes deben alcanzar en cada actividad de aprendizaje (Garcés, 2015).
- **Gráficos estadísticos:** Para representar los resultados obtenidos, se utilizó capacidades de gráficos por computadora para crear gráficos estadísticos de nuestro conjunto de datos de investigación, con la ayuda de los cuales podemos interpretar e ilustrar directamente los resultados obtenidos (Fachelli, 2015).

4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos

El estudio científico que hemos realizado, ha sido basado en la operacionalización de las variables. Para estructurar la construcción de preguntas siendo el instrumento de la encuesta que se realizara y se obtuvo por medio de la

operacionalización de variables, dimensiones e indicadores para las dos variables (V1 y V2) hemos obtenido Preguntas cerradas politómicas (21 ítems) siendo validadas por jueces expertos evaluadores, con el primero recogimos la información de nuestra segunda variable “habilidades comunicativas” y con un segundo cuestionario recogimos información de nuestra primera variable “juegos didácticos”.

A. Validez

Hernández et al. (2006), citado por Holgado et al., (2022) Al recopilar los instrumentos obtuvimos datos útiles para el estudio y medimos su confiabilidad y validez. Para validar los instrumentos desarrollados, fueron enviados a los expertos evaluadores seleccionados para su respectiva aprobación.

B. Confiabilidad:

Kaplan y Saccuzzo (2006), citado por Holgado et al., (2022) para saber si un instrumento es confiable, se debe realizar una prueba binaria para determinar si cada elemento cumple con los requisitos.

Utilizando nuestro estudio en un aula piloto, obtuvimos una estimación de la confiabilidad de nuestro instrumento utilizando el coeficiente alfa de Cronbach (α), y observamos que nuestras respuestas a los ítems identificados variaron según las variables de nuestro estudio. Encuéntrelo usando la siguiente fórmula.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

En Donde:

K: El número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_r^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla 3*Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio*

Variable	Alfa de Cronbach	N° ítems
Juegos didácticos	0.950	21
Habilidades comunicativas	0.965	24

*Nota: Base de datos de Prueba Piloto.***Interpretación:**

La tabla 3, Pueden apreciar nuestra primera variable juegos didácticos, conseguimos un resultado por medio del Alfa de Cronbach la magnitud de 0.950, nos ha indicado que nuestro instrumento empleado ha sido confiable para la obtención de nuestros datos de estudio. Así mismo con nuestra segunda variable habilidades comunicativas por medio del Alfa de Cronbach obtuvimos una magnitud de 0.965.

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1. Análisis Descriptivo

La Institución Educativa Mi Mundo Mágico proporcionó tabulaciones de los datos recopilados para examinar el vínculo entre los factores determinados. Estos datos fueron examinados y procesados utilizando el software estadístico SPSS-26, que define los siguientes rangos:

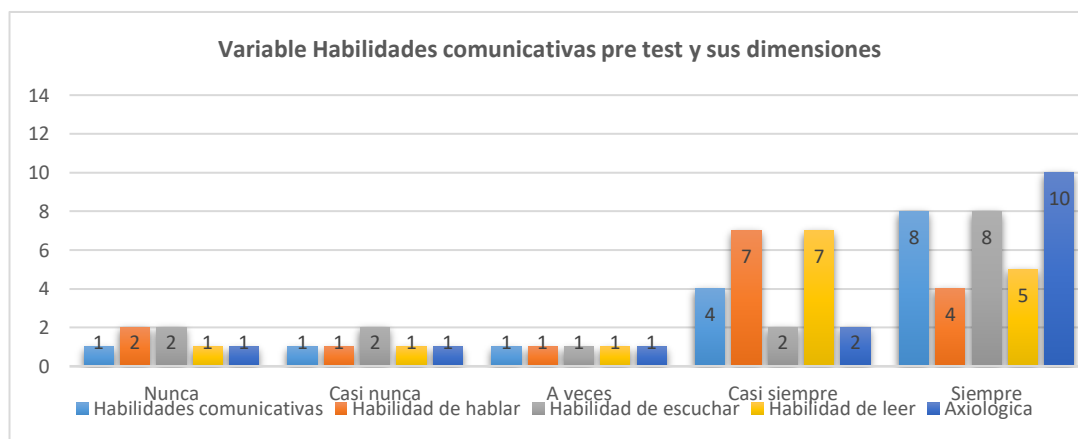
Tabla 4

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable habilidades comunicativas y sus dimensiones prueba pre test

Niveles	Variable Habilidades comunicativas		Habilidad de hablar		Habilidad de escuchar		Habilidad de leer		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	1	6,7	2	13,3	2	13,3	1	6,7	1	6,7
Casi nunca	1	6,7	1	6,7	2	13,3	1	6,7	1	6,7
A veces	1	6,7	1	6,7	1	6,7	1	6,7	1	6,7
Casi siempre	4	26,7	7	46,7	2	13,3	7	46,7	2	13,3
Siempre	8	53,3	4	26,7	8	53,3	5	33,3	10	66,7
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Figura 1

Variable motricidad fina pre test y sus dimensiones



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 15 niños y niñas sobre la variable habilidades comunicativas, mediante la observación se detecta que, muestran 1 (6,7%) nunca desarrollan adecuadamente las

habilidades comunicativas, 1 (6,7%) tienen una apreciación de casi nunca, 1 (6,7%) tienen una apreciación de a veces, 4 (26,7%) tienen una apreciación de casi siempre y 8 (53,3 %) lo desarrolla siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel casi siempre de 7 (46,7%) para la dimensión Habilidad de hablar, siempre 8 (53,3%) para la dimensión habilidad de escuchar, casi siempre 7 (46,7%) para la dimensión habilidad de leer y siempre 10 (66,7%) para la dimensión axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que las habilidades comunicativas a veces desarrollan para la mejora de sus aprendizajes.

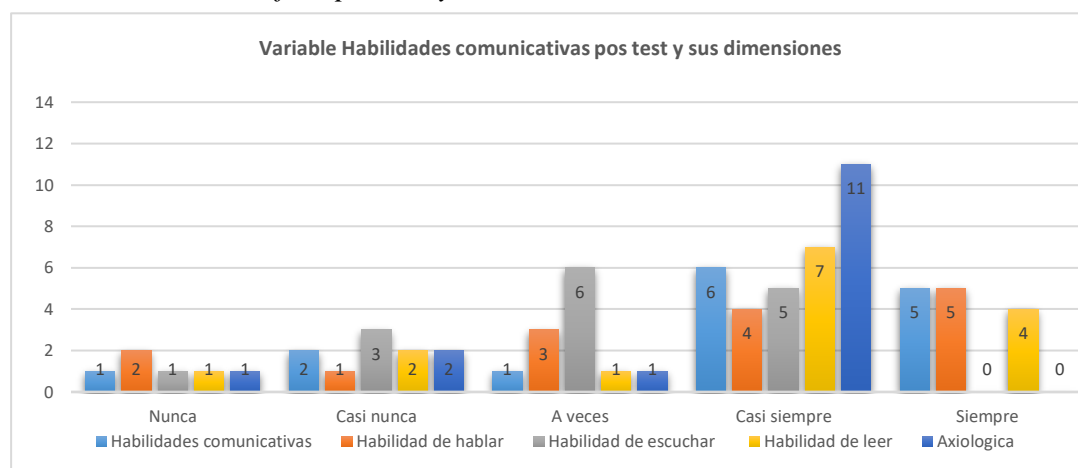
Tabla 5

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable habilidades comunicativas y sus dimensiones prueba pos test

Niveles	Variable Habilidades comunicativas		Habilidad de hablar		Habilidad de escuchar		Habilidad de leer		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	1	6,7	2	13,3	1	6,7	1	6,7	1	6,7
Casi nunca	2	13,3	1	6,7	3	20,0	2	13,3	2	13,3
A veces	1	6,7	3	20,0	6	40,0	1	6,7	1	6,7
Casi siempre	6	40,0	4	26,7	5	33,3	7	46,7	11	73,3
Siempre	5	33,3	5	33,3	0	0,0	4	26,7	0	0,0
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Figura 2

Variable motricidad fina pre test y sus dimensiones



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 15 niños y niñas sobre la variable habilidades comunicativas, mediante la

observación se detecta que, muestran 1 (6,7%) nunca desarrollan adecuadamente las habilidades comunicativas, 2 (13,3%) tienen una apreciación de casi nunca, 1 (6,7%) tienen una apreciación de a veces, 6 (40,0%) tienen una apreciación de casi siempre y 5 (33,3 %) lo desarrolla siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel siempre de 5 (33,3%) para la dimensión Habilidad de hablar, a veces 6 (40,0%) para la dimensión habilidad escuchar, casi siempre 7 (46,7%) para la dimensión habilidad leer y casi siempre 11 (73,3%) para la dimensión axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que las habilidades comunicativas tiene una mejora en sus aprendizajes.

Tabla 6

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable Juegos didácticos y sus dimensiones prueba pos test.

Niveles	Juegos didácticos		Juego funcional		Juego de memoria		Juego simbólico	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	3	20,0	1	6,7	1	6,7	1	6,7
Proceso	1	6,7	3	20,0	2	13,3	3	20,0
Logro	5	33,3	11	73,3	7	46,7	9	60,0
Logro destacado	6	40,0	0	0,0	5	33,3	2	13,3
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Figura 3

Variable motricidad fina pre test y sus dimensiones



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 15 niños y niñas sobre la variable juegos didácticos, mediante la prueba objetiva se detecta que, 3 (20,0%) muestran en inicio el desarrollo de los juegos

didácticos, 1 (6,7%) se encuentran en proceso, 5 (33,3%) se encuentran en logro, 6 (40,0%) se encuentran en logro destacado. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel logro de 11 (73,3%) para la dimensión juego funcional, nivel logro 7 (46,7%) para la dimensión juego de memoria, logro 9 (60,0%) para la dimensión juego simbólico. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que los juegos didácticos mejoran las habilidades comunicativas.

5.1.1. Nivel Inferencial

➤ Prueba de normalidad

La aplicación de nuestras pruebas pos test de ambas variables nos dieron resultados que demostraron valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad, evidenciado en la Tabla 24. Esto indica que nuestros datos siguen una distribución normal, permitiendo utilizar pruebas paramétricas. Además, efectuamos la prueba de Levene con la que se evaluó la homogeneidad de los datos. Como estos se cumplió la normalidad, logramos aplicar la prueba T de Student para corroborar nuestras hipótesis.

Tabla 7

Contraste de normalidad

	Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	
Habilidades comunicativas pre test	,227	15	,036	,855	15	,020	
Habilidades comunicativas posttest	,245	15	,016	,887	15	,061	
Habilidades de hablar	,149	15	,200*	,943	15	,425	
Habilidades de escuchar	,230	15	,032	,889	15	,064	
Habilidades de leer	,184	15	,183	,887	15	,060	
Axiológica	,342	15	,000	,685	15	,000	

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: *Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.*

➤ **Prueba de hipótesis general**

H_i: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024.

H_o: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024.

Estadísticas de grupo: A continuación, se observan los resultados del pre y post test del grupo experimental:

Tabla 8

Resultados del Pre y Post test de ambos Grupos

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Habilidades comunicativas pre test	54,27	15	11,411	2,946
	Habilidades comunicativas pos test	87,33	15	22,774	5,880

Tabla 9

Correlación de muestras emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Habilidades comunicativas pre test & Habilidades comunicativas pos test	15	,940	,000

Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.

Interpretación:

Se exhiben en la tabla 8 los resultados del grupo experimental constituido por 15 niños y niñas, quienes han obtenido una puntuación de 54,27 en el pre test, un resultado bajo en el aula. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mejores resultados con una puntuación de 87,33, lo cual nos indica que los niños y niñas lograron mejorar durante las actividades de aprendizaje. A partir de estos resultados hemos podido concluir que nuestra hipótesis general es válida.

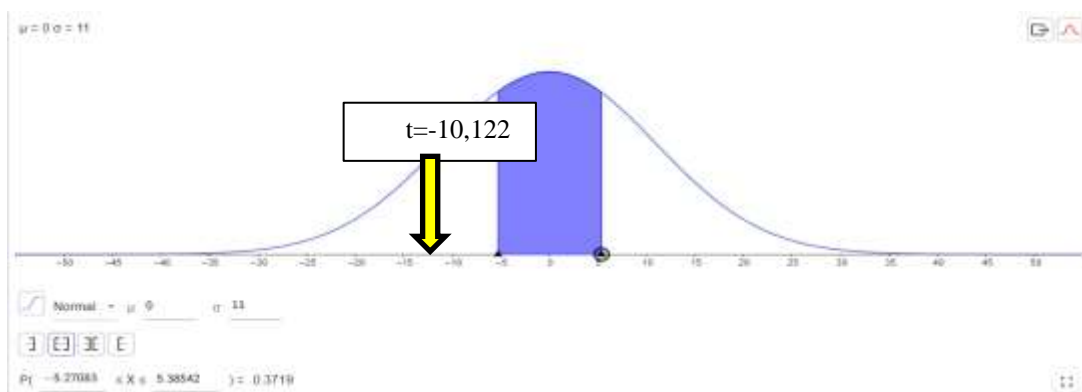
Tabla 10

Prueba de Muestras Emparejadas

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Desarrollo de las Habilidades comunicativas pre tets- pos tets	-33,067	12,652	3,267	-40,073	-26,060	-10,122	14	,000

Figura 4

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En esta tabla se puede contemplar las puntuaciones de los 15 niños y niñas (grupo experimental), quienes cooperaron de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -10,122$ lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptado la hipótesis alterna.

➤ **Prueba de Hipótesis Específica 1**

Hi: los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar.

Ho: los juegos didácticos no influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar.

Tabla 11

Estadística de muestras emparejadas: D1 Habilidades de hablar y desarrollo de las habilidades comunicativas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	87,33	15	22,774	5,880
	Desarrollo de las habilidades comunicativas- Habilidad de hablar	23,47	15	6,906	1,783

Tabla 12

Correlaciones de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Desarrollo de las habilidades comunicativas y Habilidad de hablar.	15	,969	,000

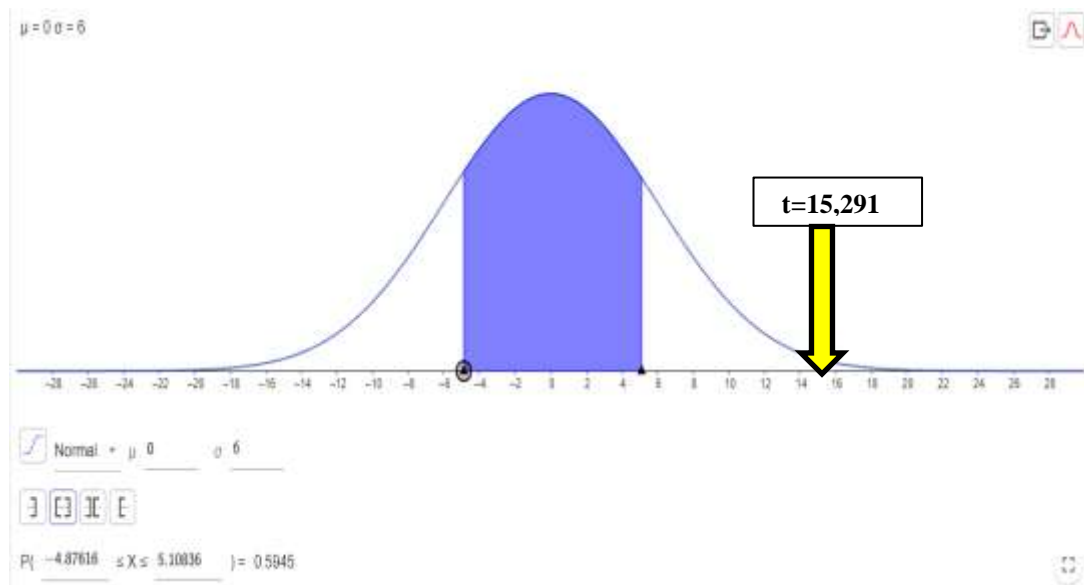
Tabla 13

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Post test – Desarrollo de las habilidades comunicativas – Habilidad de hablar	63,177	16,177	4,177	54,908	72,825	15,291	14	,000

Figura 5

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En la tabla número 12 de estadísticas emparejadas de la D1 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas, quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 87,33 y 23,47, así hemos podido concluir que los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niños y niñas (grupo experimental), quienes cooperaron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t= 15,291$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

➤ **Prueba de Hipótesis Específica 2**

Hi: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar.

Ho: Los juegos didácticos no influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar.

Tabla 14

Estadística de muestras emparejadas: D2 Habilidades de escuchar y desarrollo de las habilidades comunicativas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	87,33	15	22,774	5,880
	Desarrollo de las habilidades comunicativas- Habilidad de escuchar	25,07	15	6,943	1,793

Tabla 15:

Correlaciones de Muestras Emparejada.s

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Desarrollo de las habilidades comunicativas y Habilidad de escuchar.	15	,974	,000

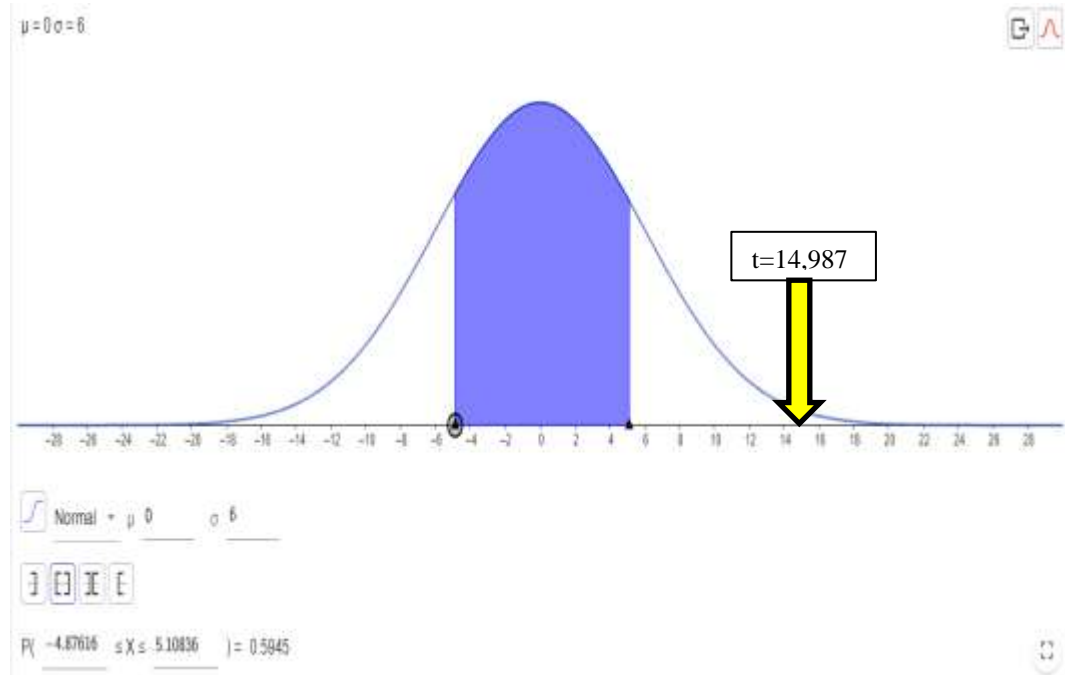
Tabla 16

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Post test – Desarrollo de las habilidades comunicativas – Habilidad de escuchar	62,267	16,091	4,155	53,356	71,178	14,987	14	,000

Figura 6

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En la tabla número 14 de estadísticas emparejadas de la D2 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas, quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 87,33 y 25,07, así hemos podido concluir que los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niños y niñas (grupo experimental), quienes cooperaron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de $t = 14,987$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

➤ Prueba de Hipótesis Específica 3

Hi: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer.

Ho: Los juegos didácticos no influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer.

Tabla 17

Estadística de muestras emparejadas: D3 Habilidades de leer y desarrollo de las habilidades comunicativas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	87,33	15	22,774	5,880
	Desarrollo de las habilidades comunicativas- Habilidad de leer	25,47	15	7,230	1,867

Tabla 18

Correlaciones de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Habilidades comunicativas y Habilidad de leer.	15	,982	,000

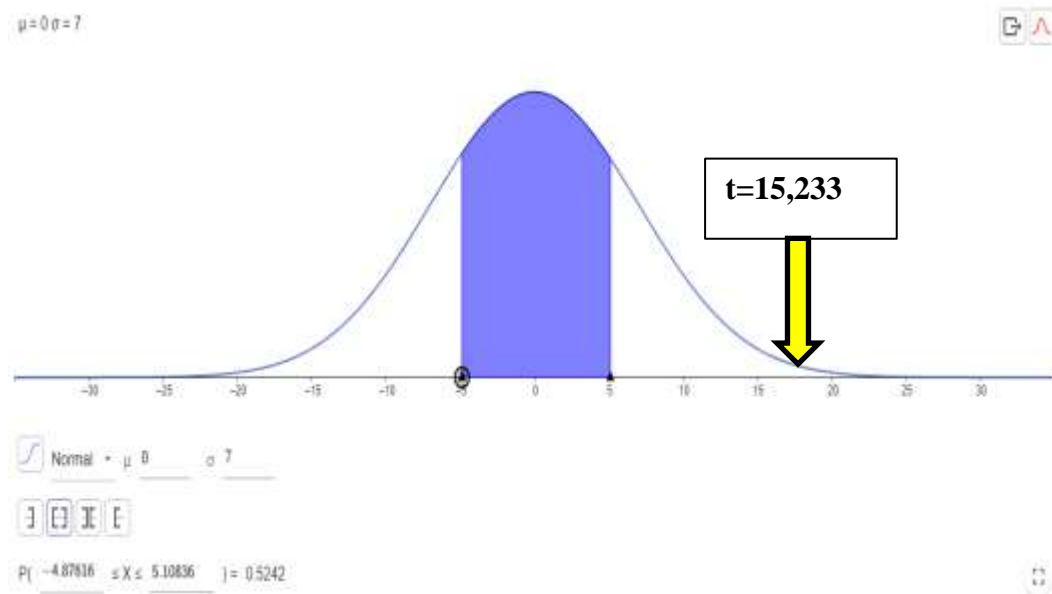
Tabla 19

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas										
Diferencias emparejadas										
			Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
						Inferior	Superior			
Par 1	Post test - Desarrollo de las habilidades comunicativas - Habilidad de leer		61,867	15,729	4,061	53,156	70,577	15,233	14	,000

Figura 7

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En la tabla número 17 de estadísticas emparejadas de la D3 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas, quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 87,33 y 25,47, así hemos podido concluir que los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niños y niñas (grupo experimental), quienes cooperaron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 15,233$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

➤ **Prueba de Hipótesis Específica 4**

Hi: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica.

Ho: Los juegos didácticos no influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica.

Tabla 20

Estadística de muestras emparejadas: D4 axiológica y desarrollo de las habilidades comunicativas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	87,33	15	22,774	5,880
	Desarrollo de las habilidades comunicativas- Habilidad de leer	13,33	15	2,410	,622

Tabla 21

Correlaciones de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Desarrollo de las habilidades comunicativas y Habilidad de leer.	15	,922	,000

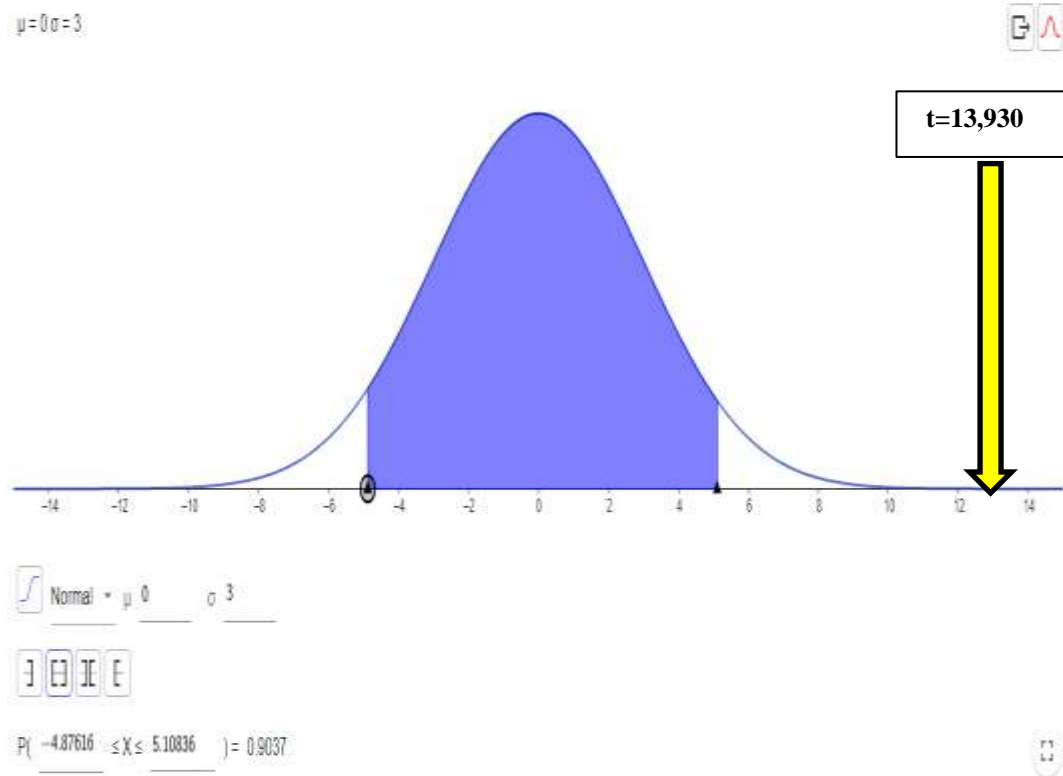
Tabla 22

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Post test – Desarrollo de las habilidades comunicativas – axiológica	74,000	20,574	5,312	62,607	85,393	13,930	14	,000

Figura 8

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En la tabla número 20 de estadísticas emparejadas de la D4 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas, quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 87,33 y 13,33, así hemos podido concluir que los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica de leer. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niños y niñas (grupo experimental), quienes cooperaron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 4 con el valor de $t= 13,930$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

5.2. Discusión de resultados

El estudio se centra en cómo los juegos didácticos podrían ayudar a niños y niñas a mejorar sus habilidades comunicativas. Se usa una propia dificultad como punto de referencia, que determinamos mediante la observación de primera mano de las actividades de aprendizaje. A través del análisis de nuestros resultados pre y post-test, pudimos demostrar que los juegos educativos ayudan a los niños y niñas de la Institución Educativa Privada Mi Mundo Mágico a mejorar sus habilidades comunicativas.

A través de los criterios de inclusión se optó por determinar la I.E.P Mi Mundo Mágico con 15 niños y niñas como nuestro grupo experimental para poder realizar la aplicación de los juegos didácticos. Se aplicó el pre test (una guía de observación) a los niños y niñas logrando obtener resultados porcentuales de nuestra variable dependiente “habilidades comunicativas”.

El grupo experimental del pre test se obtuvo un 53,3% que representa un nivel de siempre en donde los niños y niñas demuestran un dominio de las habilidades comunicativas. Al aplicar el post test de la variable dependiente habilidades comunicativas se obtuvo un 40,0% que representa al nivel “casi siempre” en donde los niños y niñas continúan con las habilidades comunicativas que se desarrolló a través de los juegos didácticos. De la misma manera se ha aplicado el post test de la variable independiente “Juegos didácticos”, obteniendo en el grupo experimental un 40,0% que representa el nivel “logro destacado” donde queda demostrado que, a través de los juegos didácticos se puede mejorar las habilidades comunicativas de los niño y niñas en el nivel inicial.

El objetivo general establecido fue Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024.

Utilicé pruebas paramétricas y los resultados de las pruebas previas y posteriores, donde obtuve valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad, indicando una distribución normal, para demostrar conformidad con la veracidad del

objetivo. La prueba de Levene se utilizó para evaluar la uniformidad de nuestros datos y cumplió con los requisitos de normalidad, de modo que la t de Student pudo aplicarse para validar nuestras suposiciones.

En la significancia del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,36 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -10,122$ lo que significa que hemos aceptado la hipótesis alterna y desestimando la hipótesis nula.

La puntuación obtenida en la variable habilidades comunicativas pre test fue de 53,3 un resultado aceptable en el aula sin embargo al hacer un contraste con la prueba post test, posterior a la aplicación de nuestra variable habilidades comunicativas, se obtuvieron una puntuación de un total de 40,0. Donde se demuestra que el desarrollo de las habilidades comunicativas se logra un mejor resultado a través de los juegos didácticos. Finalmente se concluyó que nuestra hipótesis general es válida.

Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de investigación de (Reyes, 2022) las personas intercambian una variedad de disposiciones entre sí, incluido el lenguaje, la comprensión auditiva, la pronunciación y las habilidades de comunicación. Estos talentos son cruciales tanto en el hogar como en el aula. Pueden fomentar el desarrollo cognitivo, afectivo, intelectual y social fortaleciendo sus relaciones comunicativas con compañeros y adultos. También pueden mejorar sus habilidades lingüísticas a través de actividades educativas que potenciarán su expresividad. Establecer relaciones y aprender sobre experiencias de la vida cotidiana son dos cosas que conlleva tener buenas habilidades de comunicación. Estas cosas ayudan a las personas a convertirse en personas excelentes que tratan a otras personas con integridad.

Por otro lado, Alonso (2021) indica que jugar es una actividad natural y espontánea para los jóvenes que potencia el aprendizaje. Esto aumenta el aprendizaje. Este estudio proporciona un resumen histórico de cómo se introdujo el juego en las instituciones educativas. Finalmente, se ofrece una conclusión que establece

correlaciones entre las distintas posiciones exploradas y al mismo tiempo proporciona opiniones personales sobre el juego.

Finalmente, para la investigación se han considerado diferentes soportes teóricos como son: La teoría conductual de Skinner, en la cual Estivill (2020), como se mencionó anteriormente, el lenguaje se puede aprender a través de mecanismos derivados del condicionamiento operante, donde el sujeto se adapta a situaciones complejas y novedosas. conductas en su repertorio conductual, es decir, a través de castigos y refuerzos impuestos externamente.

Como apoyo psicopedagógico al juego, Piaget (2010), como lo menciona Soto (2022), menciona las actividades recreativas de los niños, indicando la presencia de conceptos e ideas que afirman su facilidad de aprendizaje, y el autor enfatiza que el conocimiento es el resultado de interacción. Los juegos recreativos están bien integrados en cuanto a sujeto-objeto y resultados. De igual forma, Soto (2018) planteó que las actividades recreativas permiten que los niños aumenten sus destrezas, destrezas y habilidades ya que el niño está desarrollado física, cognitiva y biológicamente y expuesto al aprendizaje, todo es como si mismo.

Enfoque Sociocultural de Vygotsky (1917, citado por Ledesma, 2023) Se considera que el lenguaje y el pensamiento están separados y distintos hasta alrededor de los dos años, cuando se fusionan en nuevos lapsos de tiempo compartidos. En este punto, el pensamiento comienza a adquirir algunas características del habla; el habla se vuelve racional, se manipula a sí misma como resultado de la expresión; es decir, el pensamiento investiga no sólo los elementos funcionales desde una perspectiva biológica, sino también cultural, que concibe el lenguaje como lenguaje. Se afirma que la palabra codifica la experiencia; es el resultado del trabajo humano; la palabra se relaciona con la acción y tiene cualidades coaxiales hasta convertirse en un sistema de codificación independiente de la acción. Vygotsky creía que esta palabra le ayudaría a darse cuenta.

Se obtuvo éxito cuando creamos nuestra Pedagogía Franciscana. El aula inicialmente carecía de valores y tenía un ambiente negativo, pero mediante el uso de diversas experiencias y actividades de aprendizaje, como juegos educativos, lograron

reconocer y dar un valor semanal que estaba ordenado según nuestra tabla de valores que son cruciales para enfatizar, Heras (2020) busca de que las personas vean a San Francisco de Asís como un ejemplo que debemos seguir por sus valores que lo definen y él es el deseo y la plenitud que viene de este Dios de amor, fe, esperanza y es primordial a las aspiraciones más profundas y nobles del corazón del hombre. Francisco también expresó y mostró dos tendencias y tensiones entre los fieles en busca del equilibrio y su vocación: ascetismo y misticismo, misión y contemplación, oración y caridad. El respeto y la responsabilidad se han logrado a través de las actividades, que demuestran a sus padres, instructores y compañeros de estudios. También muestran cuidado por el medio ambiente y su fe, mejorando su bienestar personal, emocional y espiritual diario.

Primer objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar.

Los resultados del pretest, aplicado a los niños y niñas de la Institución Educativa Mi Mundo Mágico, siendo el grupo experimental, se obtuvo un puntaje de 53.8 en el nivel siempre con respecto a nuestra variable dependiente de habilidades comunicativas, mientras que un puntaje de 40,0 se obtuvo en el nivel de veces. Demostrar la influencia de los juegos educativos en las habilidades comunicativas en la dimensión habilidad para hablar.

Con relación al resultado al aplicar el post test de la variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel logro destacado, mientras que en la variable dependiente habilidades comunicativas se obtuvo una puntuación de 40,0 siendo el nivel casi siempre, y en relación a la dimensión habilidad de hablar de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 33,3 siendo el nivel siempre. Con los resultados podemos señalar que los juegos didácticos influyen las habilidades comunicativas mediante la habilidad de hablar.

Puedo concluir que los juegos didácticos mejoran las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general.

Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t= 15,291$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Reyes (2022) “La capacidad de escuchar acompaña a la comunicación verbal y es esencial para su crecimiento, mientras que la expresión verbal no es posible. Escuchar es uno de los comportamientos humanos más básicos porque nos permite aprender lo que intentan decirnos e interpretar el mensaje que otra persona nos está enviando, por ello escuchar y prestar atención es muy importante para todos. En conclusión, se puede decir que la incorporación de juegos didácticos mejora las habilidades comunicativas de los niños.

Reyes (2022) El objetivo general fue evaluar la eficacia de los juegos educativos como herramienta para mejorar la autoestima en niños de 5 años. Se utilizó como instrumento la hoja de observación. Antes de la aplicación, los resultados mostraron que sólo el 11,1% de los alumnos tenía un nivel normal de autoestima, mientras que el 88,9% tenía un nivel malo. Los estudiantes tienen un nivel pobre. Luego de emplear juegos instructivos como táctica, se descubrió que el 83,3% de los estudiantes tenía niveles avanzados y sólo el 16,7% tenía niveles normales. Como estrategia se estableció que el 83.3% de los estudiantes eran avanzados y estudiaban solos. El 16,7 por ciento tenía un nivel estándar. El estudio nos lleva a concluir que, con base en la comparación estadística, el valor calculado (21,75) es mayor que el t tabulado (1,73), lo que nos permite adoptar la hipótesis alternativa. Además, los niños de cinco años se benefician enormemente del uso de juegos educativos como método.

El estudio de Yujra (2023) encontró que los juegos imaginativos tienen un impacto sustancial en las habilidades comunicativas de los niños en edad preescolar, con un valor p de $0,0010 < 0,050$. Esto demuestra que el juego ayuda a las habilidades comunicativas de los niños y que los educadores deberían incorporar actividades de ocio en las aulas de forma regular para mejorar el desarrollo infantil. La tasa de logro del 76 % del programa de Reátegui (2019) demuestra que los juegos inventivos o intrigantes mejoran el desarrollo de las habilidades de comunicación oral de los bebés).

Karl Gross, el juego es crucial para el crecimiento de la actividad y el pensamiento. Según él, el juego ayuda a desarrollar las habilidades y funciones esenciales para toda vida, por lo que es un ejercicio previo a esas funciones. Preparan al niño para su potencial como adulto. En este sentido, piense en el juego como algo biológico e intuitivo, que ayuda al joven de alguna manera a construir sus actividades adultas. En otras palabras, el juego sirve como preparación para la supervivencia y la vida adulta.

Finalmente, los juegos didácticos impactan el desarrollo de habilidades comunicativas tanto en niños como en niñas de la Institución Educativa Mi Mundo Mágico, donde los niños pueden expresarse con libertad y confianza.

Segundo objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar.

Los resultados de la prueba pre test, aplicada a los niños y niñas de la Institución Educativa Mi mundo mágico, siendo el grupo experimental se obtuvo una puntuación de 53,8 en el nivel siempre con respecto a nuestra variable dependiente de las habilidades comunicativas, en relación al post test de la misma variable dependiente se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel a veces. Evidenciando que influye los juegos didácticos en las habilidades comunicativas, en su dimensión habilidad de escuchar.

Con relación al resultado al aplicar el post test de la variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel logro destacado, mientras que en la variable dependiente habilidades comunicativas se obtuvo una puntuación de 40,0 siendo el nivel casi siempre, y en relación a la dimensión habilidad de escuchar de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 40,0 siendo el nivel a veces. Con los resultados puedo señalar que los juegos didácticos influyen las habilidades comunicativas mediante la habilidad de escuchar.

Puedo concluir que los juegos didácticos mejoran las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar. La significancia del post test se

observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de $t= 14,987$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Para corroborar los resultados tenemos el trabajo Guerrero 2017 citado por Mendoza, (2021) que los métodos mediante los cuales las personas utilizan el lenguaje para aprender, pensar y comunicarse se conocen como habilidades comunicativas. Básicamente son cuatro: hablar, escribir, escuchar y leer. Debido a que se concentran en la investigación de los procesos cognitivos y socializados para la formación del aprendizaje, se utilizaron como base las teorías cognitivas del aprendizaje. Tenedores.

Arce y Malvas (2014) citado por Mendoza (2021) en el proceso de comunicación la escucha es crucial, aunque a pesar de los esfuerzos rara vez se practica. En reuniones y comunicación interpersonal o grupal a todos los niveles, escuchar es crucial. Puede cultivar emociones favorables de asertividad y empatía. Uno de los componentes esenciales para construir interacciones interpersonales sólidas es la capacidad de escuchar. Llegar a acuerdos o conseguir buenos resultados que beneficien a todos es crucial en todas las actividades que realizamos con nuestros, alumnos, padres de familia. Sin embargo, los obstáculos (como la falta de interés del interlocutor, el ruido de fondo, un vocabulario reducido, un volumen de voz bajo, prejuicios y el uso de lenguaje) incomodan al remitente o al destinatario. La escucha activa es un esfuerzo deliberado que debe evitarse de forma regular.

El Plan Curricular de Educación Inicial- PCEI (2021) establece que los niños utilizan diferentes formas escritas para la comunicación por voz. Identifican información clara, sacan conclusiones y analizan hechos y temas. La articulación es clara y está reforzada por material paralingüístico y no verbal. A partir de sus conocimientos y experiencia reflexionó sobre los textos recibidos. Descríbete a ti mismo de una manera que se ajuste a tus objetivos de comunicación. Únase a la conversación y brinde respuestas apropiadas a las revelaciones. En este sentido, es muy importante desarrollar juegos de habla infantil, como trabalenguas, rimas, adivinanzas, chistes, rimas, refranes, canciones y acrósticos, que permitan a los

estudiantes desarrollar vocabulario, mejorar la pronunciación y la fluidez de una manera interesante.

Finalmente, se logró demostrar cómo los juegos educativos cargados de emociones impactan significativamente en las habilidades comunicativas de los niños en edad preescolar, ayudando a los estudiantes a desarrollar sus habilidades comunicativas, escuchando y recomendando a los docentes incorporar actividades lúdicas en sus lecciones de manera regular, aprender para apoyar el crecimiento de los niños.

Tercer objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer.

Los resultados de la prueba pre test, aplicada a los niños y niñas de la Institución Educativa Mi mundo mágico, siendo el grupo experimental se obtuvo una puntuación de 53,8 en el nivel siempre con respecto a nuestra variable dependiente de las habilidades comunicativas, en relación al post test de la misma variable dependiente se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel a veces. Evidenciando que influye los juegos didácticos en las habilidades comunicativas, en su dimensión habilidad de leer.

Con relación al resultado al aplicar el post test de la variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel logro destacado, mientras que en la variable dependiente habilidades comunicativas se obtuvo una puntuación de 40,0 siendo el nivel casi siempre, y en relación a la dimensión habilidad de leer de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel casi siempre. Con los resultados puedo señalar que los juegos didácticos influyen las habilidades comunicativas mediante la habilidad de leer.

Se concluye que los juegos didácticos mejoran las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis

especifica 3 con el valor de $t= 15,233$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Para comprobar los resultados tenemos Según Montes y Quispe (2018), citado por Mendoza (2021), la lectura es el proceso de analizar información escrita, ya sea por uno mismo o por otra persona, con el fin de comprender el mensaje. La lectura es una actividad compleja ya que incluye una variedad de habilidades como análisis, síntesis y evaluación. La lectura hace que uno forme sus propias interpretaciones de los materiales escritos. Durante la lectura, el lector interactúa con el texto intentando recopilar información importante para alcanzar sus objetivos de lectura.

Paasaca (2022) tuvo como objetivo investigar el impacto de las habilidades comunicativas en el trabajo colaborativo. La metodología utilizada fue básica, descriptiva, transversal, no experimental, con enfoque cuantitativo. Los datos se recogieron mediante la técnica de la encuesta, utilizando como herramienta un cuestionario de escala Likert variada. La población estuvo conformada por 91 alumnos y la puntuación del trabajo colaborativo fue de 0,766% en la escala de evaluación, indicando buena influencia. El alfa de Cronbach para las habilidades comunicativas fue de 0,839. Los hallazgos de la investigación demostraron una influencia sustancial, con un valor de p inferior a 0,05 que sugiere significancia. En cuanto a las habilidades comunicativas, se encontró que 24 (32,4%) estudiantes se encontraban en un nivel bajo, 18 (24,3%) en un nivel intermedio y 32 (43,2%) en un nivel avanzado. En cuanto al trabajo colaborativo, 24 (32,4%) estudiantes se encuentran en un nivel bajo, 24 (32,4%) en un nivel regular y 26 (35,1%) en un nivel eficiente. Los alumnos tienen un nivel bajo; 18 (24,3%) estudiantes se encuentran en el nivel intermedio; 32 (43,2%) estudiantes se encuentran en el nivel avanzado. En cuanto al trabajo colaborativo, 24 (32,4%) estudiantes se encuentran en un nivel bajo, 24 (32,4%) en un nivel regular y 26 (35,1%) en un nivel eficiente. Finalmente, se encuentra un vínculo entre el trabajo colaborativo y la comunicación. Un vínculo entre el trabajo colaborativo y la capacidad de comunicación.

Según Calderón (2020), la motivación es fundamental en los procesos educativos para favorecer el aprendizaje y progreso en lectura y escritura desde el jardín de infantes. Afirman que un conocimiento considerable requiere dosis

importantes de motivación que tengan en cuenta el entorno, los intereses de los alumnos y su ritmo de aprendizaje.

Cuarto objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica.

Los resultados de la prueba pre test, aplicada a los niños y niñas de la Institución Educativa Mi mundo mágico, siendo el grupo experimental se obtuvo una puntuación de 53,8 en el nivel siempre con respecto a nuestra variable dependiente de las habilidades comunicativas, en relación al post test de la misma variable dependiente se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel a veces. Evidenciando que influye los juegos didácticos en las habilidades comunicativas, en su dimensión axiológica.

Con relación al resultado al aplicar el post test de la variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel logro destacado, mientras que en la variable dependiente habilidades comunicativas se obtuvo una puntuación de 40,0 siendo el nivel casi siempre, y en relación a la dimensión axiológica de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 73,3 siendo el nivel casi siempre. Con los resultados puedo señalar que los juegos didácticos influyen las habilidades comunicativas mediante la axiología.

Se concluye que los juegos didácticos mejoran las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 4 con el valor de $t = 13,930$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

De manera similar, estudios sobre habilidades comunicativas en Ecuador encontraron que la genética y el ambiente son factores que inhiben la expresión del habla, y que la falta de estimulación adecuada para el aprendizaje de los estudiantes inhibe la falta de expresión del habla en los bebés. La tartamudez también puede retrasar el habla y el lenguaje de los niños y afectar el crecimiento de sus disposiciones comunicativas, resulta que los docentes tienen poca orientación sobre cómo acrecentar

las destrezas de los estudiantes que necesitan de estimulación, por lo que no logran abordar los problemas de habilidades comunicativas que afectan el habla, escucha y lectura en los estudiantes, es por ello que influye mucho en su desarrollo los juegos didácticos como estrategias a fomentar un buen aprendizaje y fortalecimiento en las habilidades de comunicarse con los demás. Daniel Cassany (1998, citado por Huasasquiche, 2020) sugirió clasificar las habilidades comunicativas, basado en un código oral o escrito y su papel en el proceso de comunicación, producción (o expresión) y percepción (o comprensión).

Alonso (2021) Jugar es una actividad natural y espontánea para los niños que fomenta el aprendizaje. Esto incrementa el aprendizaje. Este artículo brinda una perspectiva histórica sobre la presencia e introducción del juego en las instituciones educativas. Finalmente, se ofrece una conclusión que establece correlaciones entre las diversas posiciones. explorado y al mismo tiempo proporciona opiniones personales sobre el juego.

Heras (2020) busca de que las personas vean a San Francisco de Asís como un ejemplo que debemos seguir por sus valores que lo definen y él es el deseo y la plenitud que viene de este Dios de amor, fe, esperanza y es primordial a las aspiraciones más profundas y nobles del corazón del hombre. Francisco también expresó y mostró dos tendencias y tensiones entre los fieles en busca del equilibrio y su vocación: ascetismo y misticismo, misión y contemplación, oración y caridad.

Finalmente, las guías pedagógicas desarrolladas a través de la reflexión creativa son fundamentales para promover el aprendizaje y desarrollar habilidades comunicativas desde los primeros grados. enfatizando el valor de la estimulación en el proceso de aprendizaje y argumentando que la información significativa debe incorporar cantidades significativas de motivación que tengan en cuenta el contexto, los ritmos y los requisitos de aprendizaje de los estudiantes, presentando actividades atractivas y retroalimentación continua de los niños, así como algunas restricciones en el uso de la tecnología y la comprensión de las técnicas de instrucción por parte de los docentes, estableciendo que el enfoque didáctico sugerido.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera: Se reveló que los juegos didácticos ayudan a que los infantes del nivel inicial de la Institución Educativa Mi Mundo Mágico desarrollen las habilidades comunicativas, con base en los resultados de nuestro objetivo general. Los resultados del pre y post test han permitido concluir que los diferentes juegos didácticos utilizados en las diferentes actividades de aprendizaje ayudan a mejorar las habilidades comunicativas en los niños y niñas. Finalmente, se ha aceptado la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula, ya que el valor de significancia es de ,000, y una correlación de 940, indica que la hipótesis general ha sido corroborada exhaustivamente con el valor de $t = - 10,122$.

Segunda: Con respecto al primer objetivo específico se determinó que los juegos didácticos como el juego funcional mejoran las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar. Con base en los resultados del pre y post test, se ha determinado que los juegos didácticos, que incluyeron una variedad de actividades utilizando materiales del entorno del niño y la niña y generando interés en la ejecución de la actividad, fueron efectivos para mejorar las habilidades comunicativas, específicamente en la capacidad de hablar. La significancia del post test se observa un valor mayor a ,000, y un valor de correlación 969, lo que ha permitido validar nuestra hipótesis específica 1, con el valor de $t = 15,291$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Tercera: Respecto al segundo propósito específico, se asume que los juegos didácticos como el juego de memoria mejoran las habilidades comunicativas en la dimensión de la habilidad de escuchar. Con base en los resultados de las pruebas previas y posteriores, se determinó que los juegos educativos, que incluían una variedad de actividades utilizando materiales del entorno del niño y generando interés en la ejecución de la actividad, fueron efectivos para mejorar las habilidades comunicativas, particularmente capacidad de

escucha. Se observa que la significancia del post test es mayor a .000, con un valor de evaluación de 974, lo que nos permite sustentar nuestra hipótesis específica 2, con $t= 14.987$, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Cuarta: Respecto al tercer propósito específico, se considera que los juegos educativos, como el juego simbólico, fortalecen las habilidades comunicativas en la lectura. Con base en los resultados de las pruebas previas y posteriores, se determinó que los juegos educativos, que incluían una variedad de actividades utilizando materiales del entorno del niño y generando interés en la ejecución de la actividad, fueron efectivos para mejorar las habilidades comunicativas, particularmente la capacidad lectora. La significancia del post test se encontró que es mayor a .000, con un valor de evaluación de 982, lo que nos permite validar nuestra hipótesis específica 3, con un valor de $t= 15.233$, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Quinta: Con respecto al cuarto objetivo específico se determinó que los juegos didácticos como el juego simbólico mejoran las habilidades comunicativas en la axiología. Con base en los resultados del pre y post test, se ha determinado que los juegos didácticos, que incluyeron una variedad de actividades utilizando materiales del entorno del niño, niña y generando interés en la ejecución de la actividad, fueron efectivos para mejorar las habilidades comunicativas, mediante los juegos didácticos. La significancia del post test se observa un valor mayor a ,000, con un valor de correlación 922 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis específica 4, con el valor de $t= 13,930$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

6.2. Recomendaciones

- Primera:** Se recomienda que los educadores examinen y tomen conciencia de cómo planifican y ejecutan actividades en sus aulas para lograr cambios beneficiosos en la educación. Esto se puede lograr buscando y actualizando diferentes enfoques, creando materiales y utilizando recursos de última generación que alienten a niños y niñas a estar más interesados en aprender a hablar y desarrollar sus habilidades comunicativas a través del juego funcional.
- Segunda:** Se recomienda que los profesores incorporen una variedad de juegos educativos en sus lecciones diarias y los adapten para su uso en diferentes áreas temáticas para garantizar que las habilidades comunicativas de los niños mejoren constantemente. Esto incluye habilidades de escucha, donde los juegos de memoria ayudarán a niños y niñas a desarrollar su creatividad.
- Tercera:** Antes de que comience el año escolar, se recomienda a los maestros que realicen una evaluación para identificar la capacidad de expresión y comunicación de cada estudiante. Para lograrlo, es vital fortalecer las habilidades lectoras y desarrollar juegos simbólicos.
- Cuarta:** Para fortalecer una mejor convivencia de los niños en el aula, en la familia y en la comunidad, los docentes deben realizar un post test para ver cómo le va a cada niño en la expresión y hasta dónde ha llegado en términos de habilidades comunicativas a través de la axiología. Esto les ayudará a realizar diversas actividades sugeridas.

REFERENCIAS

- Álvarez, M. (2009). Valores y educación infantil: cómo enseñar valores humanos a niños pequeños. Obtenido de: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-00152011000100004
- Barragán, D y Guerrero, M (2023) «La Pedagogía Franciscana como capital heredado, una lectura desde la noción de campo de Bourdieu». *Franciscanum* 179, Vol. 65 (2023): 1-34. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9189812.pdf>
- Bravo, J. (2023) *Aplicación del taller de juegos didácticos en el aprendizaje de operaciones matemáticas de estudiantes de primaria, institución pública, Carabayllo, 2023* [Tesis para optar el grado académico, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/134040/Bravo_SJM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Colegio Franciscano del Virrey Solis, (2023) *Importancia de la formación Franciscana*. <https://es.linkedin.com/pulse/la-importancia-de-formaci%C3%B3n-franciscana>
- Chavez (2009) Características de los juegos didácticos en la primera infancia. Obtenido de: <https://www.calameo.com/read/0066749462b9609102e9a>
- Chomsky N, (2023) La teoría de la adquisición del lenguaje, en la revolución del innatismo en los seres humanos. Obtenido de: <https://tajibo.org/teoria-adquisicion-lenguaje-noam-chomsky/#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20del%20innatismo%20de,llam%C3%B3n%20la%20E2%80%9Cgram%C3%A1tica%20universal%2080%9D>

- Cruz, J. (2019) *Habilidades comunicativas y desempeño directivo en las Instituciones Educativas de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 15, Huarochirí, 2018* [Tesis para optar el grado académico, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39366/Cruz_RJC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Difabio, (2015). El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de saberes. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>
- Francisco, P. (2021) *Carta encíclica Laudato Si', del Santo padre Francisco sobre el cuidado de la casa común*. Ius Inkarrí, 5(5), 223–288. <https://revistas.urp.edu.pe/index.php/Inkarri/article/view/4210/5135>
- García, J. (2016, marzo 8). Las 12 habilidades comunicativas básicas. Portal Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/social/habilidades-comunicativas-basicas>
- Gonzáles (2014) Juegos didácticos como estrategias para fomentar el desarrollo cognitivo. Obtenido de: https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64296/T_RABAJO%20ACADEMICO%20-%20SANCHEZ%20ROJAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guerrero, L. (2021) Competencias del Ser a partir de la Pedagogía Franciscana y las Capacidades Humanas en el micro currículo <https://libros.umariana.edu.co/index.php/editorialunimar/catalog/view/151/297/903>
- Hernandez, C. Palencia, A. & Martinez, A. (2017) *Peguin Random House Grupo Editorial- Aprender jugando*. https://www.google.com.pe/books/edition/Aprender_jugando/MxlaDgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&printsec=frontcover

Konrad Lorenz Fundación Universitaria, Habilidades comunicativas.
<https://www.konradlorenz.edu.co/blog/las-habilidades-comunicativas-que-son/>

Megías y Lozano (2019). Análisis descriptivo del juego como herramienta para el aprendizaje en la primera infancia. Obtenido de:
<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-33.pdf>

Mendoza, P. (2021) *Habilidades comunicativas y relaciones interpersonales en estudiantes del servicio nacional de adiestramiento en trabajo industrial – Senati, Huaura* [Tesis para optar el grado académico de maestro, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
[https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4638/Patricia a%20Roxana%20Mendoza%20Huarac.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4638/Patricia%20Roxana%20Mendoza%20Huarac.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ministerio de educación- MINEDU, 2021. Desarrollo de las habilidades comunicativas. Obtenido de:
<https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticadocentes/pdf/pub1.pdf>

Molina, E. (2020) Juego Didáctico aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. Obtenido de:
[file:///D:/DOCUMENTOS%20CANDI/GABRIEL/eug,+14,+4m\)+8677.pdf](file:///D:/DOCUMENTOS%20CANDI/GABRIEL/eug,+14,+4m)+8677.pdf)
f

Novoa Vásquez, M. D. P. (2018). Juegos verbales y la Oralidad según la percepción de los docentes en niños de tres años de la Red 07-Breña 2018
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17599/Novoa VM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17599/Novoa_VM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Paasaca, G. (2023) *Las habilidades comunicativas en el trabajo colaborativo de los estudiantes de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2022* [Tesis para optar el grado académico, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106597/Paasaca_MGS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peña Morales, M. R. (2019). Los juegos verbales como estrategia en la expresión oral en niños de educación inicial. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1086/MARIA%20ROSARIO%20PE%C3%91A%20MORALES....pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Piaget. (1980) Teoría del desarrollo cognitivo e etapas del ser humano en la primera infancia. Obtenido de: <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Quintana, F. (2022) *Estilos de crianza y habilidades comunicativas en estudiantes de inicial de la Institución Educativa 510, Udimá, Santa Cruz* [Tesis para optar el grado académico, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79388/Quintana_PFG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ramírez (2021) concepto del lenguaje con relación supe reestructurada a la infancia. Obtenida de: <file:///D:/DOCUMENTOS%20CANDI/LICENCIATURA%20TESIS/Dialnet-AnalisisDelAprendizajeInfantilDesdeLaTeoriaDelDesa-9789031.pdf>

- Reyes, P. (2022) *Juegos Didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa 00168, Soritor-2022* [Tesis para optar el grado académico, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95402/Reyes_PPI-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Revolledo, A. (2022) *Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021* [Tesis para optar el grado académico, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80385/Revolledo_MDSAB-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Rojas, A. (2017) *Investigación e Innovación Metodológica*. Blogspot. Obtenido de: <https://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>
- Sánchez (2020) *Juegos didácticos y su importancia para el nivel inicial*. Obtenido de: https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64296/T_RABAJO%20ACADEMICO%20-%20SANCHEZ%20ROJAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tucno, A. (2022). *Juegos libres y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa Privada "Niñito Jesus de Praga- Daycare", Ayacucho-2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1926/Rosalvina_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vaca, J. (2010) *Conceptos, método y metodología según autores*. Buenas tareas. Obtenido de: <https://www.buenastareas.com/ensayos/Conceptos-Metodo-y-Metologia-Segun-Autores/549678.html>

- Vargas, S. (2004) Imposición de la voz, comunicación, lenguaje. Obtenido de:
<file:///D:/DOCUMENTOS%20CANDI/GABRIEL/Dialnet-ImpostacionDeLaVoz-5409481.pdf>
- Villegas (2022) Juegos didácticos asociado a los juegos de roles para mejorar el lenguaje oral en los niños. Obtenido de:
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26457/LENGUAJE_ORAL_VILLEGAS_RODRIGUEZ_JOHANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yujra, R. (2023). *Juego libre infantil y competencias comunicativas en el área de comunicación de la IEI. 1411 Amsta Huatasani del distrito de Tilali-Puno, año 2022*. [Tesis de titulación, Universidad José Carlos Mariátegui].
https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1926/Rosalvina_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yunda, M., & Zambrano, W. (2023). *Juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años*. [LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades 4(6), 1249 – 1261.]
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1520>

ANEXOS



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 237-2024-D-EESPPSFA

Chincha, 08 de agosto de 2024

Visto el Informe N° 04-2024-JI/EESPP"SAN FRANCISCO DE ASIS" presentado con Expediente N° 2408052280 del 05 de Agosto de 2024, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de Tesis con fines de obtener el título de Licenciado en Educación.

CONSIDERANDO:

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, señala que el título se emite a nombre de la Nación de acuerdo a un modelo único nacional establecido por el Ministerio de Educación. b) el Título profesional. Requiere haber obtenido el grado de bachiller, además de haber aprobado una tesis o un trabajo de suficiencia profesional o un proyecto equivalente.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica aprobado mediante RM N° 441-2019-MINEDU, en el numeral 3.2.4.1. señala los requisitos para la obtención el Título profesional de licenciado en educación, considerando entre otros, el Documento que acredite la aprobación de la sustentación de tesis o del trabajo de suficiencia profesional, asimismo, en el numeral 3.2.5.1, establece las consideraciones para el desarrollo de la Tesis.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2408052280 del 05 de Agosto de 2024 presenta el Informe N° 04-2024-JI/EESPP"SAN FRANCISCO DE ASIS", solicitando la aprobación del título de la Tesis de la estudiante del Programa de estudios de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que "los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa"; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP "San Francisco de Asís", aprobar el título de la Tesis denominada: "Juegos didácticos y desarrollo de la habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I.E Mi Mundo Mágico 2024".

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción



SE RESUELVE:

Artículo 1º. APROBAR el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:


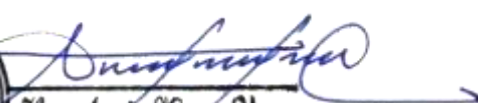
"JUEGOS DIDÁCTICOS Y DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E MI MUNDO MÁGICO 2024"

- ✦ Programa de estudios : Educación Inicial
- ✦ Tipo de investigación : Cuantitativa
- ✦ Línea de investigación : Metodología y didáctica
- ✦ Integrante : HUASASQUICHE AYASTA Candita Alexandra

Artículo 2º. AUTORIZAR la ejecución de la Tesis aprobada en el artículo precedente.

Artículo 3º. ENCARGAR a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones al integrante, para el desarrollo de la tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Hna. Angélica Montoya Vargas
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA gmcp/op-I



Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, Huasasquiche Ayasta Candita Alexandra identificado con DNI N° 72195193 respectivamente, egresada del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de la Región ICA, Si (X) No () autorizo que la tesis de mi autoría denominada:

"Juegos Didácticos y desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I.E Mi Mundo Mágico 2024"


Se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela (<http://repositorio.sfa.edu.pe/>), en forma:

Total	<input checked="" type="checkbox"/>
Parcial	<input type="checkbox"/>
Acceso Restringido	<input type="checkbox"/>

Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

Chincha Alta, 16 de abril del 2024

Apellidos y Nombres del Autor: Huasasquiche Ayasta Candita Alexandra	
DNI: 721951931	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5405-7550	

Anexo 3: Resultado de turnitin





Página 2 of 92 - Integrity Overview

Identificador de la entrega tm:oid::27498:452593103

22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 20%  Internet sources
- 4%  Publications
- 14%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Anexo 4: Instrumento de medición

Ficha de Observación – Habilidades comunicativas Pre Test																							
Institución Educativa: Mi Mundo Mágico																							
siempre (5) – casi siempre (4) – a veces (3) – casi nunca (2) – nunca (1)																							
ÍTEMS																							
NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	HABILIDAD DE HABLAR						HABILIDAD DE ESCUCHAR						HABILIDAD DE LEER						AXIOLÓGICA				
	Comenta sus inquietudes o duda al realizar sus actividades.	Participa activamente en las actividades; sigue las reglas del juego de forma espontánea y respetuosa.	Expresa su curiosidad a través de preguntas verdaderas.	Usa palabras propias de su ambiente para comentar sus actividades.	Expresa sus ideas de manera precisa y clara al comentar su participación, utilizando un lenguaje adecuado.	Levantada la mano antes de hablar con sus interlocutores.	Realiza una buena pronunciación al expresarse con los demás.	Presta atención a las indicaciones brindadas.	Comprende lo escuchado.	Mantiene la atención al escuchar.	Comenta de manera reflexiva algunos hechos ocurridos en los talleres.	Dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción escuchada.	Comprende conversaciones con sus compañeros acerca de las actividades.	Expresa dudas u opiniones concretas.	Describe las imágenes del texto seleccionado utilizando un lenguaje claro y comprensible.	Entiende situaciones del cuento a través de imágenes.	Comenta posibles sucesos presentados en láminas o imágenes.	Interpreta las canciones a través de imágenes.	Comenta con detalles lo que observa en las láminas o imágenes, expresando sus ideas de manera clara y precisa.	Comprende personajes o situaciones mostradas en imágenes.	Manifiesta sus dificultades en las actividades.	Saludo de paz y bien.	Alabanza a dios.
Joaquín Jacobo	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Liam Pérez	2	3	3	2	2	1	2	2	3	1	1	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2
Sebastián Wong	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3
Bastián Tasayco	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3
Josías Alca	2	3	1	1	1	2	1	3	2	3	1	1	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	2
Iván Vásquez	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	3	2	1	2	2	2	2	1	3	1
Lucas Roncero	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2
Alejandro Tasayco	3	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	2	3	3	3	2	3	1	3	2	1
Luis Saravia	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3
Giordana Arcos	2	2	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
Luciana Meza	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2
Gianella Medina	3	3	2	1	1	3	2	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2
Daniela Brenner	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
Ana Navarro	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2
Annia Tasayco	3	3	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3

Ficha de Observación - Habilidades comunicativas Post Test

Institución Educativa: Mi Mundo Mágico
 siempre (5) - casi siempre (4) - a veces (3) - casi nunca (2) - nunca (1)

ITEMS

NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	HABILIDAD DE HABLAR						HABILIDAD DE ESCUCHAR						HABILIDAD DE LEER						AXIOLÓGICA					
	Comenta sus inquietudes o dudas al realizar sus actividades.	Participa activamente en las actividades, siguiendo las reglas del juego de forma espontánea y respetuosa.	Expresan su curiosidad a través de preguntas sencillas.	Usa palabras propias de su ambiente para comentar sus experiencias.	Expresa sus ideas de manera precisa y clara al comentar su participación, utilizando un lenguaje sencillo.	Levanta la mano antes de hablar con sus interlocutores.	Realiza una buena pronunciación al expresarse con los demás.	Prestan atención a las indicaciones brindadas.	Comprende lo escuchado.	Mantiene concentración al escuchar.	Comenta de manera reflexiva algunos hechos ocurridos en los talleres.	Dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción escuchada.	Comprende conversaciones con sus compañeros acerca de las actividades.	Expresa dudas u opiniones concretas.	Describe las imágenes del texto seleccionado utilizando un lenguaje claro y comprensible.	Entiende situaciones del cuento a través de imágenes.	Comenta posibles sucesos presentados en láminas o imágenes.	Interpreta las canciones a través de imágenes.	Comenta con detalles lo que observa en las láminas o imágenes, expresando sus ideas de manera clara y precisa.	Comprende personajes o situaciones mostradas en imágenes.	Manifiesta sus dificultades en las actividades.	Saludo de paz y bien	Alabanza a Dios	Concientización al cuidado del medio ambiente
Joaquín Jacobo	1	2	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	
Liam Pérez	4	5	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	5	5	3	
Sebastián Wong	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	
Bastián Tasayco	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	
Josías Alca	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	2	3	3	1	2	3	5	3
Iván Vásquez	1	3	2	2	2	1	3	3	3	3	2	1	3	1	3	3	2	3	2	2	2	5	4	
Lucas Roncero	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	5	3	5	4	
Alejandro Tasayco	4	3	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	5	5	5	
Luis Saravia	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	5	3	4	2	3	4	3	5	4	
Giordana Arcos	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	3	5	4	5	5	5	
Luciana Meza	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	5	4	3	3	4	4	4	5	5	4	
Gianella Medina	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	5	4	4	2	4	4	3	5	5	4	
Daniela Brenner	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	5	4	3	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	
Ana Navarro	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	
Annia Tasayco	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	

GUÍA DE OBSERVACIÓN – POST TEST JUEGOS DIDACTICOS

Institución Educativa Particular: San Judas Tadeo- Grocio Prado

Opciones de respuesta

Valores	Opciones de respuesta			ITEMS																						
	Significado	1 Nunca	2 A veces	3 Siempre	Dáctilo pintura			Dibujo			Pintura					Modelado				Recorte y pegado						
Apellidos y Nombres					1.- El estudiante pinta en cualquier superficie utilizando las manos y los dedos.	2.- Pinta en cualquier superficie con las manos abiertas y cerradas.	3.- Pinta en cualquier superficie utilizando la uña.	4.- El niño o niña realiza dibujos con significados concretos del mundo que los rodea (personas, árboles, flores, etc.)	5.- Utiliza materiales de su entorno para realizar un dibujo.	6.- Abollita papel de colores para decorar un dibujo.	7.- Colorea con colores figuras sencillas y luego más complejas.	8.- Utiliza pinceles gruesos para pintar superficies amplias.	9.- Utiliza pinceles delgados para pintar superficies reducidas.	10.- El niño o niña pinta haciendo movimientos circulares.	11.- El estudiante pinta con líneas, trazos, rayados, espirales, etc.	12.- Utiliza papel empapado para colorear el agua en una actividad específica.	13.- El niño o niña prepara dominos de la arena (dedos, yemas, pulgares).	14.- El estudiante prepara clasificación de arena, manos (una como instrumento y otra como soporte).	15.- Armadura sencillamente en el movimiento de los dedos.	16.- Presenta coordinación general de manos y dedos.	17.- Reconoce líneas verticales, horizontales.	18.- El niño o niña recorta figuras geométricas.	19.- Respeto las líneas en algar con serran.	20.- Reconoce líneas con forma ovalada.	21.- El niño o niña pega figuras grandes en espacios grandes.	22.- Arena figuras complejas pegadas.
01	ESTEBAN HUAMAN EVELYN VIVIANA	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2		
02	SARAVIA ALMEYDA PIANIC GIANLUCA	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	2	2	2	1	2	3	3		
03	SOTELO CONISLLA MATEO	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2		
04	ABARCA YATACO, KATHELIN SARITA	3	1	2	2	3	1	1	3	2	2	3	2	1	3	1	3	1	3	2	2	1	1	1		
05	TASAYCO MAGALLANES MARTIN JESUS	2	2	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2		
06	HUAMAN SARAVIA REID CARLOS	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3		
07	MARIN JACOBO SOFIA ALESSANDRA	1	3	2	1	2	1	3	2	1	3	3	3	1	2	2	2	1	3	2	3	3	2	2		
08	GRIMALDO CHOQUEZ GAEL TADEO	2	1	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	1	3	2	2	3	1	3	3	3		
09	SOSA ARRIOLA IAN	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2		
10	MATEO BENAVIDES ERICK JOEL ASENCIO	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1		
11	YATACO TORRES CARLA LUCIA	1	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	1	2	3	2	1	3	3		
12	ATUNCAR YATACO ANDREA CIBELLI	3	1	2	1	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	2		
13	LEÓN TASAYCO LUCIANA SALOME	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3		
14	DE LA CRUZ ABARCA LUCERO ANTONELA	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1		
15	MESIAS MATEO ADAMSON ISMAEL SMITH	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2		

Anexo 5: Validez y confiabilidad del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: juegos didácticos	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
DIMENSIÓN 1: Juego Funcional														
1	Participa en los juegos u actividades				x				x				x	
2	Participa en las lecturas de rimas				x				x				x	
3	Realiza movimientos indicados durante el juego, (salta, corre, gatea, gira, toca partes de su cuerpo)				x				x			x		
4	Diferencia situaciones en el juego. (identifica si está dentro o fuera, si el juego es de alta o baja intensidad)				x				x			x		
5	Encuentra imágenes ocultas.				x				x			x		
6	Expresa o comunica lo realizado				x				x				x	
7	Fomenta disciplina durante las actividades del juego.				x				x			x		
DIMENSIÓN 2: Juego memoria														
8	Arma rompecabezas.				x				x				x	
9	Repite diversas adivinanzas.				x				x				x	
10	Encuentra imágenes iguales.				x				x				x	
11	Interactúa con sus compañeros en la búsqueda de imágenes.				x				x				x	
12	Aprende canciones.				x				x				x	
13	Participa activamente en juegos de memoria que involucran imágenes.				x				x			x		
14	Demuestra satisfacción al aplicar estrategias lingüísticas aprendidas en los juegos de memoria.				x				x			x		
DIMENSIÓN 3: Juego Simbólico														
15	Realiza diversas imitaciones				x				x				x	
16	Se muestra respetuoso en las actividades				x				x				x	
17	Toma iniciativa de participación				x				x				x	
18	Escucha con atención las indicaciones del juego.				x				x				x	
19	Asumen tareas encomendadas durante el juego.				x				x				x	
20	Respeto los espacios de juego.				x				x				x	
21	Demuestra motivación constante para comunicarse y lograr objetivos en actividades de juego simbólico.				x				x			x		

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir [-]** **No aplicable [-]**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 30 de marzo del 2024



**Firma del Experto Informante
Especialidad**

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems Habilidades Comunicativas DIMENSIÓN 1: Habilidad de hablar	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
		1	Comenta sus inquietudes o duda al realizar sus actividades.				x				x			
2	Participa activamente en las actividades, siguiendo las reglas del juego de forma espontánea y respetuosa.				x				x			x		
3	Expresan su curiosidad a través de preguntas entendibles.				x				x				x	
4	Usa palabras propias de su ambiente para comentar sus ideas claras.				x				x				x	
5	Expresa sus ideas de manera precisa y clara al comentar su participación, utilizando un lenguaje adecuado y comprensible.				x				x			x		
6	Levanta la mano antes de hablar con sus interlocutores.				x				x				x	
7	Realiza una buena pronunciación al expresarse con los demás.				x				x				x	
DIMENSIÓN 2: Habilidad de escuchar														
8	Prestan atención a las indicaciones brindadas.				x				x				x	
9	Comprende lo escuchado.				x				x				x	
10	Mantiene concentración al escuchar.				x				x				x	
11	Comenta de manera reflexiva algunos hechos ocurridos en los talleres.				x				x				x	
12	Dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción escuchada.				x				x				x	
13	Comprende conversaciones con sus compañeros acerca de las actividades.				x				x				x	
14	Expresa dudas u opiniones concretas.				x				x				x	
DIMENSIÓN 3: Habilidad de leer														
15	Describe las imágenes del texto seleccionado utilizando un lenguaje claro y comprensible.				x				x			x		
16	Entiende situaciones del cuento a través de imágenes.				x				x				x	
17	Comenta posibles sucesos presentadas en laminas o imágenes.				x				x				x	
18	Interpreta las canciones a través de imágenes.				x				x				x	
19	Comenta con detalles lo que observa en las láminas o imágenes, expresando sus ideas de manera clara y precisa.				x				x			x		
20	Comprende personajes o situaciones mostradas en imágenes.				x				x				x	
21	Manifiesta sus dificultades en las actividades.				x				x				x	
DIMENSIÓN 4: Axiología														
22	Saludo de paz y bien				x				x				x	
23	Alabanza a dios				x				x				x	
24	Concientización al cuidado del medio ambiente				x				x				x	

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir [-]** **No aplicable [-]**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 30 de marzo del 2024



Firma del Experto Informante
Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
	VARIABLE: juegos didácticos													
	DIMENSIÓN 1: Juego Funcional	D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Participa en los juegos u actividades				x				x				x	
2	Participa en las lecturas de rimas				x				x				x	
3	Realiza movimientos indicados durante el juego, (salta, corre, gatea, gira, toca partes de su cuerpo)				x				x			x		
4	Diferencia situaciones en el juego. (identifica si está dentro o fuera, si el juego es de alta o baja intensidad)				x				x			x		
5	Encuentra imágenes ocultas.				x				x			x		
6	Expresa o comunica lo realizado				x				x				x	
7	Fomenta disciplina durante las actividades del juego.				x				x			x		
	DIMENSIÓN 2: Juego memoria													
8	Arma rompecabezas.				x				x				x	
9	Repite diversas adivinanzas.				x				x				x	
10	Encuentra imágenes iguales.				x				x				x	
11	Interactúa con sus compañeros en la búsqueda de imágenes.				x				x				x	
12	Aprende canciones.				x				x				x	
13	Participa activamente en juegos de memoria que involucran imágenes.				x				x			x		
14	Demuestra satisfacción al aplicar estrategias lingüísticas aprendidas en los juegos de memoria.				x				x			x		
	DIMENSIÓN 3: Juego simbólico													
15	Realiza diversas imitaciones				x				x				x	
16	Se muestra respetuoso en las actividades				x				x				x	
17	Toma iniciativa de participación				x				x				x	
18	Escucha con atención las indicaciones del juego.				x				x				x	
19	Asumen tareas encomendadas durante el juego.				x				x				x	
20	Respeto los espacios de juego.				x				x				x	
21	Demuestra motivación constante para comunicarse y lograr objetivos en actividades de juego simbólico.				x				x			x		

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable []** **Aplicable después de corregir [-]** **No aplicable [-]**

Apellidos y nombres del juez validador. **Mg: Dr. SERGIO ENRIQUE PECHO DÓNOLA**

DNI: 21867593

Especialidad del validador: Docente en educación

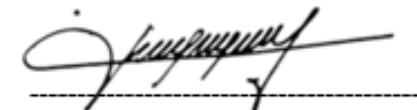
¹***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.*

²***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo :*

*conciso, exacto y directo **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es*

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 30 de marzo del 2024



Firma del Experto Informante

Especialidad

DIMENSION 4: Axiología												
22	Saludo de paz y bien				x				x			x
23	Alabanza a dios				x				x			x
24	Concientización al cuidado del medio ambiente				x				x			x

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir [-]** **No aplicable [-]**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Dr. SERGIO ENRIQUE PECHO DÓNOLA

DNI: 21867593

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

¹*Pertinencia:* El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²*Relevancia:* El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión

específica del constructo :

conciso, exacto y directo Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 30 de marzo del 2024



Firma del Experto Informante
| Especialidad

Pre test Habilidades comunicativas.

			VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES COMUNICATIVAS																
No	DATOS GENERALES		HABILIDAD DE HABLAR							D1	HABILIDAD DE ESCUCHAR							D2	
	edad	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7		C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14		
1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8
2	3	1	2	3	3	2	2	1	2	2	15	2	3	1	1	1	1	2	11
3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	20	3	3	3	3	2	2	3	19
4	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	20	3	3	3	3	2	2	3	19
5	3	1	2	3	1	1	1	2	1	1	11	3	2	3	1	1	2	1	13
6	3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	9	2	2	2	1	1	1	1	10
7	3	1	3	3	2	2	2	2	3	3	17	3	3	2	2	1	2	2	15
8	3	1	3	2	2	1	2	2	3	3	15	1	2	1	2	1	2	2	11
9	3	1	3	2	2	1	2	3	2	2	15	3	3	3	2	2	2	2	17
10	3	0	2	2	1	3	2	2	2	2	14	3	3	3	2	2	3	3	19
11	3	0	3	3	3	1	2	3	3	3	18	3	3	3	2	2	2	3	18
12	3	0	3	3	2	1	1	3	2	2	15	3	3	2	2	1	3	3	17
13	3	0	3	2	3	2	2	2	3	3	17	3	3	3	2	2	2	2	17
14	3	0	3	3	2	2	2	3	3	3	18	3	3	3	2	2	2	3	18
15	3	0	3	3	3	1	2	2	2	2	16	2	3	3	2	2	2	2	16
VARIANZ			0.37	0.52	0.65	0.37	0.38	0.56	0.60			0.37	0.36	0.64	0.38	0.25	0.33	0.56	

$K = 24$ item

$K/(K-1) = 1.043$

$\sum_{i=1}^k s_i^2 = 9.48$

$s_i^2 = 121.53$

ALFA = 0.362

HABILIDAD DE LEER							D3	AXIOLÓGICA			D4	TOTAL				
C15	C16	C17	C18	C19	C20	C21		C22	C23	C24						
1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	3	25				
3	2	2	2	2	3	2	16	3	3	2	8	50				
3	3	3	2	3	3	2	19	3	2	3	8	66				
3	3	3	2	3	3	2	19	3	2	3	8	66				
2	3	1	2	2	1	1	12	2	3	2	7	43				
3	2	1	2	2	2	2	14	1	3	1	5	38				
3	2	3	3	2	3	1	17	3	2	2	7	56				
3	3	3	3	2	3	1	18	3	2	1	6	50				
3	2	3	2	2	3	3	18	3	2	3	8	58				
3	3	3	3	3	3	3	21	3	2	3	8	62				
3	3	3	3	2	2	2	18	3	3	2	8	62				
2	2	2	2	3	2	3	16	3	3	2	8	56				
3	3	3	3	2	3	2	19	2	3	3	8	61				
2	2	2	2	2	3	3	16	3	3	2	8	60				
3	3	3	2	3	3	3	20	3	3	3	9	61				
0.36							0.38	0.64	0.33	0.33	0.52	0.60	0.51	0.38	0.56	121.53
							9.48									

Post test Habilidades comunicativas.

No	DATOS GENERALES		HABILIDAD DE HABLAR								VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES COMUNICATIVAS pos test							
	edad	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	D1	HABILIDAD DE ESCUCHAR							D2
											C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	
1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	8	2	3	1	1	1	1	1	10
2	3	1	4	5	3	3	3	2	2	22	2	3	2	3	2	2	3	17
3	3	1	4	4	4	4	4	5	4	29	4	5	4	4	5	4	4	30
4	3	1	5	5	4	4	5	5	5	33	5	5	4	4	5	4	5	32
5	3	1	2	3	2	3	3	1	3	17	3	3	3	2	3	2	1	17
6	3	1	1	3	2	2	2	1	2	13	3	3	3	2	1	3	1	16
7	3	1	4	4	4	3	3	2	4	24	3	4	4	4	3	3	4	25
8	3	1	4	3	4	4	3	3	4	25	4	5	4	3	4	3	4	27
9	3	1	4	4	4	3	4	3	3	25	3	4	4	4	4	3	4	26
10	3	0	4	4	5	5	4	3	4	29	5	5	4	4	5	5	4	32
11	3	0	4	4	4	3	3	3	3	24	3	4	3	3	4	4	4	25
12	3	0	4	3	3	4	3	3	2	22	4	4	3	4	3	4	5	27
13	3	0	3	3	3	3	3	2	3	20	4	4	4	5	4	3	4	28
14	3	0	4	4	5	4	4	4	4	29	5	4	4	4	5	4	5	31
15	3	0	5	4	5	5	4	4	5	32	5	4	5	5	5	4	5	33
VARIANZ			1.45	0.62	1.32	1.04	0.86	1.63	1.26		1.02	0.53	0.92	1.18	1.84	1.00	1.97	

$K = 24$ ítem

$K/(K-1) = 1.043$

$\sum_{i=1}^k s_i^2 = 25.66$

$s_i^2 = 484.09$

ALFA = 0.988

HABILIDAD DE LEER							D3	AXIOLÓGICA			D4	TOTAL	
C15	C16	C17	C18	C19	C20	C21		C22	C23	C24			
1	1	1	1	1	1	1	7	1	3	2	6	31	
4	3	4	3	3	3	3	23	5	5	3	13	75	
5	5	4	5	4	5	4	32	5	4	5	14	105	
5	5	4	5	4	5	4	32	5	5	5	15	112	
3	3	2	3	3	1	2	17	3	5	3	11	62	
3	3	2	3	2	2	2	17	2	5	4	11	57	
4	3	4	4	4	5	3	27	5	5	4	14	90	
4	4	5	4	3	4	4	28	5	5	5	15	95	
5	3	4	2	3	4	3	24	5	5	4	14	89	
4	4	3	5	3	5	4	28	5	5	5	15	104	
5	4	3	3	4	4	4	27	5	5	4	14	90	
4	4	4	2	4	4	3	25	5	5	4	14	88	
5	3	4	4	4	4	4	28	5	5	5	15	91	
4	5	5	5	5	5	5	34	5	5	4	14	108	
5	4	5	5	4	5	5	33	5	5	5	15	113	
1.13	1.04	1.31	1.57	0.91	1.89	1.17		1.57	0.29	0.78		484.09	
							25.66						

Post test juegos didácticos



















No	DATOS GENERALES		Juego Funcional							D1
	edad	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	
1	3	1	3	2	3	2	3	2	2	17
2	3	1	4	3	4	3	2	3	3	22
3	3	1	3	4	4	4	4	4	3	26
4	3	1	3	4	4	4	4	4	3	26
5	3	1	4	4	3	3	3	3	2	22
6	3	1	4	3	4	2	2	2	3	3
7	3	1	4	4	4	3	3	3	2	23
8	3	1	4	4	1	2	4	3	4	22
9	3	1	3	4	4	3	3	4	3	24
10	3	0	3	4	4	2	4	3	2	22
11	3	0	4	3	3	4	3	2	2	21
12	3	0	4	2	3	1	2	3	2	17
13	3	0	1	4	3	3	2	2	1	16
14	3	0	4	4	4	2	4	4	4	26
15	3	0	2	4	4	3	4	4	4	25
VARIANZ.			0.76	0.52	0.65	0.73	0.65	0.60	0.76	











K =	21 item
K/(K-1) =	1.050
$\sum_{i=1}^k s_i^2 =$	14.45
$s_j^2 =$	151.36
ALFA =	0.950

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS DIDACTICOS POS TEST

Juego de Memoria							D2	Juego Simbolico							D3	TOTAL
C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14		C15	C16	C17	C18	C19	C20	C21		
1	1	1	1	1	2	2	9	2	2	1	3	2	1	2	13	39
2	2	2	3	3	3	4	19	4	3	2	3	3	2	4	21	62
4	3	3	4	4	3	4	25	4	4	1	2	4	2	4	21	72
4	3	4	4	4	2	3	24	3	3	2	4	3	4	3	22	72
2	2	2	3	3	4	3	19	3	4	1	4	4	3	4	23	64
2	1	2	2	3	3	3	16	1	3	2	4	3	3	3	19	38
3	2	3	3	4	3	4	22	3	3	2	4	4	4	4	24	69
3	3	3	3	3	3	4	22	3	2	3	4	4	3	3	22	66
3	3	3	3	4	3	3	22	4	4	3	4	4	2	3	24	70
4	4	4	4	4	4	2	26	3	4	4	1	4	2	4	22	70
4	3	4	3	3	2	3	22	3	4	2	4	4	2	3	22	65
2	3	2	3	4	2	3	19	3	3	2	4	3	2	3	20	56
1	2	2	2	2	2	3	14	3	3	2	3	3	1	3	18	48
2	4	3	4	4	4	4	25	4	4	3	4	4	3	4	26	77
4	4	4	4	4	4	3	27	4	4	4	4	4	4	4	28	80
1.13	0.89	0.83	0.73	0.76	0.60	0.43		0.65	0.49	0.86	0.78	0.38	0.92	0.37		151.36
														14.45		

Anexo 6. Base de datos

 V2POST EST	 D1V2PO STEST	 D2V2PO STEST	 D3V2PO STEST	 D4V2PO STEST	 V2POSA	 D1V2A	 D2V2A	 D3V2A	 D4V2A
31	8	10	7	6	1	1	1	1	1
75	22	17	23	13	3	3	2	3	4
105	29	30	32	14	5	5	5	5	5
112	33	32	32	15	5	5	5	5	5
62	17	17	17	11	2	2	2	2	3
57	13	16	17	11	2	1	2	2	3
90	24	25	27	14	4	4	4	4	5
95	25	27	28	15	4	4	4	4	5
89	25	26	24	14	4	4	4	4	5
104	29	32	28	15	5	5	5	4	5
90	24	25	27	14	4	4	4	4	5
88	22	27	25	14	4	3	4	4	5
91	20	28	28	15	4	3	4	4	5
108	29	31	34	14	5	5	5	5	5
112	22	22	22	15	5	5	5	5	5
 V1	 D1V1	 D2V1	 D3V1	 V1A	 D1V1A	 D2V1A	 D3V1A		
39	17	9	13	1	3	1	1		
62	22	19	21	3	4	3	3		
72	26	25	21	4	4	4	3		
72	26	24	22	4	4	4	3		
64	22	19	23	3	4	3	3		
38	3	16	19	1	1	2	2		
69	23	22	24	3	4	3	3		
66	22	22	22	3	4	3	3		
70	24	22	24	4	4	3	3		
70	22	26	22	4	4	4	3		
65	21	22	22	3	4	3	3		
56	17	19	20	2	3	3	2		
48	16	14	18	1	3	2	2		
77	26	25	26	4	4	4	4		
80	25	27	28	4	4	4	4		

 V2	 D1V2	 D2V2	 D3V2	 D4V2	 V2A	 D1V2A	 D2V2A	 D3V2A	 D4V2A
25	7	8	7	3	1	1	1	1	1
50	15	11	16	8	4	4	2	4	5
66	20	19	19	8	5	5	5	5	5
66	20	19	19	8	5	5	5	5	5
43	11	13	12	7	3	2	3	2	4
38	9	10	14	5	2	1	1	3	2
56	17	15	17	7	4	4	4	4	4
50	15	11	18	6	4	4	2	4	3
58	15	17	18	8	5	4	5	4	5
62	14	19	21	8	5	3	5	5	5
62	18	18	18	8	5	5	5	4	5
56	15	17	16	8	4	4	5	4	5
61	17	17	19	8	5	4	5	5	5
60	18	18	16	8	5	5	5	4	5
61	16	16	20	9	5	4	4	5	5

Anexo 7: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
TÍTULO: Juegos Didácticos y desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I.E Mi Mundo Mágico 2024						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024?	OBJETIVO GENERAL Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024	HIPÓTESIS GENERAL: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024	Variable 1: Juegos Didácticos: Rodríguez (2020) juegos didácticos para entenderlo como estrategia, puede utilizarse en cualquier nivel educativo, permite a los profesores ampliar sus conocimientos sobre métodos de enseñanza activos, desarrollar habilidades.			
Problemas Específicos	Objetivos específicos:	Hipótesis específicas:	Dimensiones V1	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
1. ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar? 2. ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar?	1. Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar. 2. Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar.	1. los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar. 2. Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar.	Juegos de funcional	Siguen indicaciones	Ítems 1 - 5	Inicio (C) Proceso (B) Logro (A) Logro destacado (AD)
				Repetición en juegos cotidianos	Ítems: 6 - 10	
			Juego memoria	Adivinanzas	Ítems: 11 - 13	
				Responde preguntas	Ítems: 14 - 17	
				Rompe cabezas		
			Juego simbólico	Imitación de la imaginación	Ítems: 18 - 21	
	Utilización de objetos	Ítems: 22 - 24				
			Variable 2: Habilidades Comunicativas: Reyes (2022) La competencia comunicativa se entiende como la capacidad que tienen las personas para utilizar un lenguaje que les permitirá actuar e interactuar con quienes les rodean y les ayudará a desarrollar habilidades, eficacia y habilidades comunicativas en diversos ámbitos ya sea social e individual.			

<p>3. ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer?</p> <p>4. ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica?</p>	<p>3. Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer.</p> <p>4. Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica</p>	<p>3. Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer.</p> <p>4. Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica.</p>	<p>Dimensiones</p> <p>Habilidad de hablar</p> <p>Habilidad de escuchar</p> <p>Habilidad de leer</p> <p>Axiológica</p>	<p>Indicadores</p> <p>Presta atención</p> <p>Expresa sus ideas</p> <p>Expresa inquietudes</p> <p>Realiza preguntas</p> <p>Momentos de la lectura</p> <p>Lectura pictograma</p> <p>Franciscanos</p> <p>Identidad Católica</p>	<p>Ítems</p> <p>Ítems: 1 - 4</p> <p>Ítems: 5 - 8</p> <p>Ítems: 9 - 12</p> <p>Ítems: 13 - 15</p> <p>Ítems: 16 - 18</p> <p>Ítems: 19 - 21</p> <p>Ítems: 22 - 24</p> <p>Ítems: 15 - 21</p>	<p>Niveles o rangos</p> <p>Nunca (1)</p> <p>Casi Nunca (2)</p> <p>A veces (3)</p> <p>Casi Siempre (4)</p> <p>Siempre (5)</p>
<p>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>	<p>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</p>			
<p>Paradigma: Positivista</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel/Alcance: Explicativo</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Diseño: Cuasi experimental.</p>	<p>Población: 65 niños</p> <p>Tipo de muestreo: no probabilístico</p> <p>Tamaño de muestra: Muestra no probabilística está conformado 15 niños de grupo experimental.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Juegos Didácticos:</p> <p>Examen</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Prueba objetiva</p> <p>Variable 2:</p> <p>Habilidades Comunicativas</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guía de observación</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Tablas y figuras - Frecuencias y porcentajes.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Para el análisis de la significatividad de los resultados a través de estadísticos no paramétricos – paramétricos.</p>			



PERÚ

Ministerio
de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "San Francisco de Asís" de Chincha

(Institución acreditada, líder a nivel nacional)

"Camino a la Santidad de la mano de los fundadores FIC"



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

"SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE CHINCHA

PLAN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN INVESTIGACIÓN 2024

**PROGRAMA DE ESTUDIO:
EDUCACIÓN INICIAL**

Chincha - Ica - Perú

2024



PRESENTACIÓN

La escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de Chincha, promueve la formación integral, en la Formación Inicial Docente, inspirada en principios éticos y valores católicos basada en la pedagogía franciscana – mariana, que forma a estudiantes en diferentes carreras pedagógicas, contribuyendo a la formación del futuro profesional, en ser un docente de calidad para la región y el país.

De acuerdo con la política de trabajo institucional de seguimiento y monitoreo, de los trabajos de investigación 2024; se plantea ejecutar un plan de intervención en actividades de aprendizaje en investigación con la finalidad de fortalecer las debilidades identificadas en las diferentes instituciones educativas de la provincia, relacionadas con sus variables de investigación.

Por esta razón se propone desarrollar progresivamente el presente plan de intervención, concerniente al programa de estudio de Educación Inicial, que abarca el desarrollo de actividades que se concretizaran mediante actividades de aprendizaje para fortalecer el dominio de las variables de investigación.



PLAN DE INTERVENCIÓN EN INVESTIGACIÓN

“ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución : Escuela de Educación Superior Pedagógico Público
“San Francisco de Asís” de Chincha”
- 1.2 Provincia : Chincha
- 1.3 Lugar : Avenida América No. 209
- 1.4 Nivel : Superior
- 1.5 Directora General : Hna. Ángela Montoya Vargas.
- 1.6 Jefe de Unidad Académica : Lic. Silvia Victoria Barrios Valenzuela.
- 1.7 Investigador (es) : Huasasquiche Ayasta Candita Alexandra
- 1.8 Población Beneficiada : 72 Estudiantes del I.E “Mi mundo Mágico”
- 1.9 Duración : Del lunes 09 julio al 4 de setiembre del 2024
(01 sesión – martes- miércoles de 12:20 pm a 2:30 pm)

1.10 POLÍTICA INSTITUCIONAL

La EESPP “San Francisco de Asís” de Chincha, líder a nivel nacional, forma profesionales, comprometido a brindar una educación de calidad bajo los principios axiológicos desde la pedagogía franciscana-mariana, con capacidad investigadora, ecológica, que contribuye a la solución de problemas inherentes de la sociedad; propiciando de manera eficaz la mejora continua de sus procesos académicos, con el propósito de satisfacer las necesidades y expectativas en la formación integral de nuestros estudiantes, asegurando su inserción laboral.

II. JUSTIFICACION:

Como parte del proceso de elaboración y desarrollo de los trabajos de investigación en el programa de estudio de Educación inicial, se programarán 08 sesiones de intervención en investigación las mismas que estarán orientadas al fortalecimiento y dominio progresivo de las variables en investigación, proponiéndose como acción de mejora inmediata programar a través de un PLAN DE INTERVENCIÓN, extracurricular que alivie y fortalezca las capacidades para alcanzar el logro de resultados esperados en la investigación titulada **“JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E MI MUNDO MÁGICO 2024”**.

Así mismo los investigadores, cuentan con la predisposición de asistir a las sesiones programadas con la finalidad de garantizar la eficiencia del trabajo de campo en las

II.EE asociadas, en referencia a intervenciones oportunas en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en el nivel inicial.

Asimismo, se contempla un enfoque por competencias que supone el desarrollo de habilidades y actitudes, **virtudes enmarcados en la en la axiología y pedagogía franciscana** que posibiliten adaptarse a diversos entornos, resolver situaciones diversas que encontrarán en los diversos espacios educativos y de su vida cotidiana.

III. OBJETIVO:

3.1. GENERAL:

Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños del nivel inicial de la I-E “Mi Mundo Mágico” 2024

3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de escuchar.
- Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de hablar.
- Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión habilidad de leer.
- Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas en su dimensión axiológica.

IV. METAS:

4.1. Descriptiva y cuantificable:

Nº	DESCRIPCIÓN
R1	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión habilidad de escuchar
R2	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión habilidad de hablar
R3	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión habilidad de leer
R4	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión axiológica

4.2. METAS DE ATENCIÓN:

- 12 estudiantes del grupo experimental

➤ 01 docentes de Educación Inicial

4.3. METODOLOGÍA:

➤ Lluvia de ideas, trabajo en equipo, taller, exposición, descubrimiento guiado

V. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

5.1. RESPONSABLE:

➤ Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta

VI. DESCRIPCIÓN:

6.1. Días y fechas de actividades de aprendizaje en investigación:

- **Martes 09** Aplicación del pre test – Examen de habilidades comunicativas
- **Martes 16 Jugando aprendo mejor (Jugando con las rimas)**
- **Martes 23 Jugando aprendo mejor (Adivina quién soy)**
- **Martes 30: Jugando aprendo mejor (Expreso mi amor a mamá)**
- **Miércoles 07: Jugando aprendo mejor (Canto con iconos verbales)**
- **Miércoles 21: jugando aprendo mejor (Cuenta cuentos con imágenes)**
- **Miércoles 28: jugando aprendo mejor (Imitamos a pepito)**
- **Martes 04 setiembre:** Aplicación del pos test – Examen de salida expresión oral

Lista de cotejo de juegos verbales

6.2. Lugar:

Aula de la I.E “Mi mundo Mágico”

6.3. Horario:

10:20 pm a 11:40 am (sólo los martes)

6.4. Costo:

Las actividades de aprendizaje teórico y práctico son gratuitas para estudiantes y docentes del programa de estudio.

VII. PLANIFICACION ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	julio			
				9	16	15	22
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del pre test – prueba diagnóstica de las habilidades comunicativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distribución de los exámenes • Orientación para el desarrollo adecuado del examen • Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de estudiantes participan en el examen de habilidades comunicativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje 				
<ul style="list-style-type: none"> • Adivina quién soy. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de estudiantes manifiesta con sus palabras algunas de las adivinanzas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación planilla de observación • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. 		X		
<ul style="list-style-type: none"> • Jugando con las rimas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 80 % de estudiantes Describen características de las imágenes y menciona las palabras que riman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Expreso mi amor a mamá 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de estudiantes manifiesta con sus palabras algunas de las características y cualidades que tiene su mamá. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Canto con iconos verbales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 80 % de estudiantes cantan a través de las imágenes propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. 				

<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta cuentos con imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 80 % de estudiantes Describen características de los personajes del cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Imitamos a pepito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de estudiantes realizan las diferentes imitaciones de pepito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del pos test – examen de salida expresión oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Distribución de los exámenes • Orientación para el desarrollo adecuado del examen • Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 80% de estudiantes mejoran su expresión oral en las diferentes dimensiones establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Resultado final del instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. • informe 				

PRESUPUESTO:

PRESUPUESTO				
RECURSOS	CANTIDAD	PRECIO	SUBTOTAL	TOTAL
BIENES				
Material de oficina (hojas bond, lapiceros, lápices, laptops, impresoras, tinta)	Según necesidad		S/. 20.00	S/.50.00
copias	Según necesidad		S/. 20.00	
Papelotes, plumones	Según necesidad		S/. 10.00	
SERVICIOS:				
Equipo de sonido	1			S/. 100.00
Mantenimiento infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, agua, teléfono, internet).	Según necesidad			
TOTAL GENERAL				S/. 150.00

FUENTES DE FINANCIAMIENTO	
•	El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.

VIII.POTENCIAL Y RECURSOS:

- Potencial humano 30 estudiantes de la I.E “Andrés Avelino Cáceres”.
- Estudiante del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

IX. EVALUACION: considerar en este aspecto las técnicas e instrumentos que se aplicarán para evaluar las acciones realizadas como, por ejemplo: lista de cotejo, guía de observación, encuesta, fotografías.

X. MECANISMOS DE CONTROL:

ANTES	DURANTE	DESPUES
<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración y presentación del plan de intervención - Coordinación con la dirección de la I.E para los ambientes y materiales de taller. - Coordinación con el jefe de unidad académica. - Planificación de la ruta metodológica de los talleres. - Elaborar los instrumentos para evaluar el taller. - Coordinación con la dirección general. 	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de Asistencia al taller. - Evidenciar el desarrollo del taller. - Sistematización diaria del desarrollo del taller. - Instrumentos aplicados de valoración del taller. - Reuniones de coordinación en el proceso, acciones de mejora. - Control de seguimiento a las rutas del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación de informe final con logros, dificultades y sugerencias. - Análisis de resultados.










Chincha Alta, Marzo del 2024

 Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta
 Investigadora

**“ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE
LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”**

ASISTENCIA

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	HORA INGRESO	FIRMA	HORA SALIDA	FIRMA	FECHA
01	Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta	10:20 pm		11:30 pm		Martes 9 de julio
02	Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta	10:20 pm		11:30 pm		Martes 16 de julio
03	Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta	10:20 pm		11:30 pm		Martes 23 de julio
04	Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta	10:20 pm		11:30 pm		Martes 30 de julio
05	Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta	10:20 pm		11:30 pm		Miércoles 7 de agosto
06	Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta	10:20 pm		11:30 pm		Miércoles 21 de agosto
07	Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta	10:20 pm		11:30 pm		Miércoles 28 de agosto
08	Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta	10:20 pm		11:30 pm		Miércoles 4 de setiembre

Anexo 9: Sesiones de intervención

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1






I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.P.: “Mi Mundo Mágico”
- 1.2. Directora: Liliana Masías Echeverría
- 1.3. Docente: Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta
- 1.4. Aula: 3 años
- 1.5. Nombre de la actividad de aprendizaje: “Jugando con las rimas”

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Se comunica oralmente, escucha lo que otros le dicen, pregunta y responde. Se expresa espontáneamente a través del lenguaje verbal apoyándose en gestos y lenguaje corporal, con el propósito de interactuar con otras personas de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer • Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan. 	De orientación al bien común	Los niños y niñas relacionan frases e imágenes que rimen, comunicaran sus emociones al jugar con las rimas.	Los niños y niñas expresaran de manera oral las rimas que han trabajado.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA	ESTRATEGIA	RECURSOS/MATERIALES
<p>Rutinas de Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos todos juntos, “Hola Hola Hola, ¿Cómo estás?” https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k  <ul style="list-style-type: none"> • Alabamos al Señor cantando “El amor de Dios” https://www.youtube.com/watch?v=W_hhKjJlL8  <ul style="list-style-type: none"> • Descubrimos como con la canción “¿Cómo está el clima hoy?” https://www.youtube.com/watch?v=C8gnS35_VJI 	<p>Parlante</p>
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La miss les invita a los niños a levantarse para bailar una canción, https://www.youtube.com/watch?v=mO2Xwv4g2XE <p>PROPÓSITO: Los niños escucharán algunas rimas, y expresarán lo aprendido.</p>	<p>Material concreto</p>
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a los niños a formar un medio círculo, para escuchar atentamente algunas lecturas que les dirá la miss.  <ul style="list-style-type: none"> • Se les dice a los niños que estas lecturas son rimas con movimientos donde deben expresar cada movimiento mencionado.  <ul style="list-style-type: none"> • Se le felicita al niño y niña por su participación en la actividad. 	<p>Aros</p> <p>Bloques</p> <p>Dibujo</p> <p>Pintura</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Y se les invita a repetir las rimas y practicar la que más le gusta. 	
<p>CIERRE</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y responden a la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido hoy? • ¿Cómo lo hemos aprendido? • ¿Cómo te sentiste? ¿Por qué? 	<p>Preguntas metacognitivas</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2




I. DATOS INFORMATIVOS:




- 1.1. **I.E.P.:** “Mi Mundo Mágico”
- 1.2. **Directora:** Liliana Masías Echeverría
- 1.3. **Docente:** Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta
- 1.4. **Aula:** 3 años
- 1.5. **Nombre de la actividad de aprendizaje:** “Adivina quién soy”

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Se comunica oralmente, escucha lo que otros le dicen, pregunta y responde. Se expresa espontánea mente a través del lenguaje verbal apoyándose en gestos y lenguaje corporal, con el propósito de interactuar con otras personas de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer • Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan. 	De orientación al bien común	Los niños y niñas relacionan diversas adivinanzas cortas y adivinan ¿Quién es?	Los niños y niñas expresaran que adivinanza les gusta más.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA	ESTRATEGIA	RECURSOS/MATERIALES
<p>Rutinas de Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos todos juntos, “Hola Hola Hola, ¿Cómo estás?” https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k  <ul style="list-style-type: none"> • Alabamos al Señor cantando “El amor de Dios” https://www.youtube.com/watch?v=W_hhKjJlL8  <ul style="list-style-type: none"> • Descubrimos como con la canción “¿Cómo está el clima hoy?” https://www.youtube.com/watch?v=C8gnS35_VJI 	<p>Parlante</p>
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La miss les invita a los niños a levantarse para bailar una canción, https://www.youtube.com/watch?v=jedzN7bqu3g <p>PROPÓSITO: Los niños escucharán textos y adivinarán lo que es.</p>	<p>Material concreto</p>

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a los niños a sentarse, para escuchar atentos algunas lecturas que les dirá la miss.  <ul style="list-style-type: none"> • Luego de leer cada texto, se les pregunta a los niños ¿Qué será? ¿Quién será?  <ul style="list-style-type: none"> • Se le felicita al niño y niña por su participación en la actividad. • Y se les invita a los niños, a elegir las adivinanzas que mas le gustaron y a jugar con sus amigos a adivinar. 	<p>Dibujo</p> <p>Imágenes</p> <p>Parlante</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y responden a la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido hoy? • ¿Cómo lo hemos aprendido? • ¿Cómo te sentiste? ¿Por qué? 	<p>Preguntas metacognitivas</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3




I. DATOS INFORMATIVOS:




- 1.1. **I.E.P.:** “Mi Mundo Mágico”
- 1.2. **Directora:** Liliana Masías Echeverría
- 1.3. **Docente:** Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta
- 1.4. **Aula:** 3 años
- 1.5. **Nombre de la actividad de aprendizaje:** “Expreso mi amor a mamá”

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Se comunica oralmente, escucha lo que otros le dicen, pregunta y responde. Se expresa espontáneamente a través del lenguaje verbal apoyándose en gestos y lenguaje corporal, con el propósito de interactuar con otras personas de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer • Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan. 	De orientación al bien común	Los niños y niñas expresan su amor a mamá.	Los niños y niñas expresan su amor a mamá y le realizan una carta.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA	ESTRATEGIA	RECURSOS/MATERIALES
<p>Rutinas de Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos todos juntos, “Hola Hola Hola, ¿Cómo estás?” https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k  <ul style="list-style-type: none"> • Alabamos al Señor cantando “El amor de Dios” https://www.youtube.com/watch?v=W_hhKjJlL8  <ul style="list-style-type: none"> • Descubrimos como con la canción “¿Cómo está el clima hoy?” https://www.youtube.com/watch?v=C8gnS35_VJI 	<p>Parlante</p>
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La miss les invita a los niños a levantarse para bailar una canción, https://www.youtube.com/watch?v=mO2Xwv4g2XE <p>PROPÓSITO: Los niños expresaran su amor a mamá.</p>	<p>Material concreto</p>

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se les invita a los niños a escuchar una canción para mamá, https://www.youtube.com/watch?v=uuZjPdHODTs  <p>Después de escuchar la canción se les pregunta ¿Cómo se llama su mamá? ¿Qué sentimos por mamá? ¿Cómo es mamá? Escuchamos sus respuestas.</p>  <ul style="list-style-type: none"> Se le felicita al niño y niña por su participación en la actividad. Y se les invita a que realicen un dibujo a mamá y que luego se la entreguemos y le digamos todo lo que sentimos por ella, agradeciéndole por todo lo que nos da. 	<p>Dibujo</p> <p>Pintura Parlante</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y responden a la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Cómo te sentiste? ¿Por qué? 	<p>Preguntas metacognitivas</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4




I. DATOS INFORMATIVOS:




- 1.1. **I.E.P.:** “Mi Mundo Mágico”
- 1.2. **Directora:** Liliana Masías Echeverría
- 1.3. **Docente:** Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta
- 1.4. **Aula:** 3 años
- 1.5. **Nombre de la actividad de aprendizaje:** “Cantamos con iconos verbales”

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Se comunica oralmente, escucha lo que otros le dicen, pregunta y responde. Se expresa espontáneamente a través del lenguaje verbal apoyándose en gestos y lenguaje corporal, con el propósito de interactuar con otras personas de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer • Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan. 	De orientación al bien común	Los niños y niñas relacionan textos con imágenes y cantaran la canción.	Los niños y niñas cantarán leyendo los iconos verbales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA	ESTRATEGIA	RECURSOS/MATERIALES
<p>Rutinas de Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos todos juntos, “Hola Hola Hola, ¿Cómo estás?” https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k  <ul style="list-style-type: none"> • Alabamos al Señor cantando “El amor de Dios”  <p>https://www.youtube.com/watch?v=W_hhJkjiL8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubrimos como con la canción “¿Cómo está el clima hoy?” https://www.youtube.com/watch?v=C8gnS35_VJI 	<p>Parlante</p>
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La miss les invita a los niños a levantarse para bailar una canción, https://www.youtube.com/watch?v=EvVy-HfUghA <p>PROPÓSITO: Los niños cantaran una canción con imágenes.</p>	<p>Material concreto</p>

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se les invita a los niños a formar un medio círculo, para escuchar atentos lo que dice la maestra, ella les presenta una canción en papelote.  <ul style="list-style-type: none"> Se les invita a los niños a cantar la canción acompañado de imágenes en el papelote.  <ul style="list-style-type: none"> Se le felicita al niño y niña por su participación en la actividad. Y se les invita a practicar la canción y cantarla uno por uno. 	<p>Aros</p> <p>Bloques</p> <p>Dibujo</p> <p>Pintura</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y responden a la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Cómo te sentiste? ¿Por qué? 	<p>Preguntas metacognitivas</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5




I. DATOS INFORMATIVOS:




- 1.1. **I.E.P.:** “Mi Mundo Mágico”
- 1.2. **Directora:** Liliana Masías Echeverría
- 1.3. **Docente:** Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta
- 1.4. **Aula:** 3 años
- 1.5. **Nombre de la actividad de aprendizaje:** “Cuento cuentos”

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Se comunica oralmente, escucha lo que otros le dicen, pregunta y responde. Se expresa espontáneamente a través del lenguaje verbal apoyándose en gestos y lenguaje corporal, con el propósito de interactuar con otras personas de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer • Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan. 	De orientación al bien común	Los niños y niñas escucharán un cuento y responderán a las preguntas.	Los niños y niñas comentaran que les pareció el cuento.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA	ESTRATEGIA	RECURSOS/MATERIALES
<p>Rutinas de Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos todos juntos, “Hola Hola Hola, ¿Cómo estás?” https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k  <ul style="list-style-type: none"> • Alabamos al Señor cantando “El amor de Dios” https://www.youtube.com/watch?v=W_hhJkJiL8  <ul style="list-style-type: none"> • Descubrimos como con la canción “¿Cómo está el clima hoy?” https://www.youtube.com/watch?v=C8gnS35_VJI 	<p>Parlante</p>
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La miss les invita a los niños a levantarse para bailar una canción, https://www.youtube.com/watch?v=mO2Xwv4g2XE <p>PROPÓSITO: Los niños escucharán un cuento</p>	<p>Material concreto</p>

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se les invita a los niños a sentarse alrededor de la maestra para escuchar un cuento.  <ul style="list-style-type: none"> Se les dice a los niños que para responder diversas preguntas deben levantar la mano y estar muy atentos.  <ul style="list-style-type: none"> Preguntas: cuento Los 3 cerditos <p>Diálogo antes del cuento: ¿De qué tratará el cuento? ¿Quiénes serán los personajes?</p> <p>Diálogo durante el cuento: Realizamos una pausa en el cuento para realizarles las siguientes preguntas. ¿Qué pasó con los Cerditos? ¿De qué material eran la casa de los cerditos? escuchamos sus respuestas y continuamos.</p> <p>Diálogo después del cuento: ¿Qué les pareció el cuento? ¿Qué hubiera pasado si el lobo atrapaba a los cerditos? ¿Qué debemos de hacer si queremos una casita resistente?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se le felicita al niño y niña por su participación en la actividad. 	<p>Aros</p> <p>Bloques</p> <p>Dibujo</p> <p>Pintura</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y responden a la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Cómo te sentiste? ¿Por qué? 	<p>Preguntas metacognitivas</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6





I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E.P.:** “Mi Mundo Mágico”
- 1.2. **Directora:** Liliana Masías Echeverría
- 1.3. **Docente:** Candita Alexandra Huasasquiche Ayasta
- 1.4. **Aula:** 3 años
- 1.5. **Nombre de la actividad de aprendizaje:** “Imitamos a Pepito”

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Se comunica oralmente, escucha lo que otros le dicen, pregunta y responde. Se expresa espontáneamente a través del lenguaje verbal apoyándose en gestos y lenguaje corporal, con el propósito de interactuar con otras personas de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer • Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan. 	De orientación al bien común	Los niños y niñas realizan un juego realizando movimientos repetitivos.	Los niños y niñas juegan imitando a pepito..

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA	ESTRATEGIA	RECURSOS/MATERIALES
<p>Rutinas de Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos todos juntos, “Hola Hola Hola, ¿Cómo estás?” https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k  <ul style="list-style-type: none"> • Alabamos al Señor cantando “El amor de Dios” https://www.youtube.com/watch?v=W_hhJkJiL8  <ul style="list-style-type: none"> • Descubrimos como con la canción “¿Cómo está el clima hoy?” https://www.youtube.com/watch?v=C8gnS35_VJI 	<p>Parlante</p>
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La miss les invita a los niños a levantarse para bailar una canción, https://www.youtube.com/watch?v=UQW1C8j0FZo <p>PROPÓSITO: Los niños escucharan e imitaran a pepito.</p>	<p>Material concreto</p>
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a los niños a formar un medio círculo, para comentarles que hay un niño muy juguetón, y que tenemos que escucharlo muy bien y hacer lo que nos indique.  <ul style="list-style-type: none"> • Se les dice a los niños que escuchemos a pepito, pepito dice “levanten las manos y ellos levantarán las manos” y de esa manera repetirán los movimientos. 	<p>Aros</p> <p>Bloques</p> <p>Dibujo</p> <p>Pintura</p>

	 <ul style="list-style-type: none"> • Luego cada niño interpretara a pepito, con movimientos que mas les guste. • Se le felicita al niño y niña por su participación en la actividad. 	
<p>CIERRE</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y responden a la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido hoy? • ¿Cómo lo hemos aprendido? • ¿Cómo te sentiste? ¿Por qué? 	<p>Preguntas metacognitivas</p>

Anexo 10: Fotografías

Jugando con las Rimas



Adivina quién soy



Expreso mi amor a mamá



Cantamos con iconos verbales



Cuenta cuentos



Imitamos a Pepito

