

**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y**  
**HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL**  
**Y PRIMARIA**



**TESIS**

---

“Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024”

---

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

AUTORA: Alania Benavides, María Mercedes.

ASESOR: Guzmán Díaz, Héctor.

HUÁNUCO – PERÚ

2026



# U

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

- Tesis ( X )
- Trabajo de Suficiencia Profesional ( )
- Trabajo de Investigación ( )
- Trabajo Académico ( )

**LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Calidad educativa y desarrollo académico

**AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** (2020)

**CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:**

**Área:** Ciencias sociales

**Sub área:** Ciencias de la educación

**Disciplina:** Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

**DATOS DEL PROGRAMA:**

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio ( X )
- UDH ( )
- Fondos Concursables ( )

**DATOS DEL AUTOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI) 75684136

**DATOS DEL ASESOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI): 08676632

Grado/Título: Magister en investigación y docencia superior e investigación

Código ORCID: 0000-0002-4469-6324

**DATOS DE LOS JURADOS:**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Pajuelo Garay Paola Elizabeth	Doctora en educación	22521771	00000002-3019-4681
2	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en educación	42852140	0000-0002-3332-7312
3	Talenas Bustamante, Edwin Regino	Maestro en investigación e innovación pedagógica	22505103	0000-0002-0146-6908

# D

# H



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA  
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 10:30 horas del día 25 de abril del año 2026, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay	Presidente
Dr. Joel Guido Aguirre Palacín	Secretario
Mg. Edwin Regino Talenas Bustamante	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0037-2026-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024", presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación María Mercedes ALANIA BENAVIDES, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo aprobado, por unanimidad con el calificativo cuantitativo de catóice y cualitativo de subiciente.

Siendo las 12:40 horas del día sábado 25 de abril del año 2026, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Presidente (a)

Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
Código Orcid: 00000002-3019-4681  
DNI: 22521771

Secretario (a)

Dr. Joel Guido Aguirre Palacín  
Código Orcid: 0000-0002-3332-7312  
DNI: 42852140

Vocal

Mg. Edwin Regino Talenas Bustamante  
Código Orcid: 0000-0002-0146-6908  
DNI: 22505103



## UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: MARIA MERCEDES ALANIA BENAVIDES, de la investigación titulada "Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N° 32484 "Túpac Amaru", Tingo María, 2024", con asesor(a) HECTOR GUZMAN DIAZ, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 0083-2024-D-FCEyH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 23 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 17 de marzo de 2026



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA  
D.N.I.: 71345687  
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

## 82. MARIA MERCEDES ALANIA BENAVIDES.docx

### INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

14%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.udh.edu.pe](http://repositorio.udh.edu.pe)

Fuente de Internet

13%

2

Submitted to Universidad de Huanuco

Trabajo del estudiante

1%

3

[repositorio.uniscjsa.edu.pe](http://repositorio.uniscjsa.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

4

[repositorio.uns.edu.pe](http://repositorio.uns.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

5

[repositorio.unap.edu.pe](http://repositorio.unap.edu.pe)

Fuente de Internet

1%



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA  
D.N.I.: 71345687  
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

## **DEDICATORIA**

A mi madre, por su apego absoluto, su entereza eterna y por ser ese faro que iluminó mis días más oscuros; sin tus enseñanzas ni tus abrazos este logro no sería posible.

A mi papá, quien me crio desde el día en que nací, aunque no compartimos sangre ni apellido; gracias por tu entrega silenciosa, por enseñarme valores sólidos y por creer en mí cuando yo no lo hacía; este trabajo es también tuyo.

A mi tío, por tu apoyo constante, tus palabras sabias y tu fe inquebrantable en mis capacidades; gracias por ser ese impulso que me animó a seguir en los momentos de duda.

A mis cuatro hermanos, por su cariño, por las risas compartidas, por ser mis cómplices y por animarme cada día; este logro también es parte de nuestra historia familiar.

Y en memoria de mi abuelo, cuyo legado de sabiduría, ternura y enseñanza siempre vive en mí; aunque ya no estés aquí, tu ejemplo ilumina mis pasos y esta tesis también te pertenece.

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero expresar mi sincera gratitud a la Universidad de Huánuco, cuya sólida formación académica y compromiso institucional han sido el pedestal de mi progreso profesional y personal. A través de sus espacios, recursos y ambiente educativo, pude desarrollar y culminar esta carrera con rigor y responsabilidad.

Mi especial agradecimiento a mi asesor de tesis, al Mg. Héctor Guzmán Díaz, por su guía experta, paciencia y dedicación. Su tutoría fue fundamental en cada etapa del proceso: desde la deliberación del tema hasta la presentación final. Gracias por compartir su experiencia y motivarme a buscar siempre la excelencia.

A todos los docentes de la Universidad, quienes con su vocación, enseñanzas y compromiso continuo enriquecieron mi formación. Gracias por confiar en mí, por su buen criterio académico y por inspirarme a seguir creciendo profesionalmente.

Mi gratitud a la directora de la I.E. N° 32484 Túpac Amaru, la Mg. Miriam Rosabel Bejar Collachagua, por permitirme aplicar la tesis desde su institución. Su disposición para colaborar y facilitar el acceso fue esencial para la ejecución del trabajo de campo y el cumplimiento de los objetivos planteados.

A la docente de primer grado de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, la Prof. Nimia Pérez Caballero por recibirme con amabilidad, apoyar la logística dentro de su aula y contribuir activamente al desarrollo de la investigación con su atención y gestión frente a los estudiantes.

Por último, reconozco a quienes de una u otra forma aportaron a este proceso: compañeros, administrativos. Cada aporte cuenta y ha sumado a la culminación de esta etapa académica.

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS .....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
RESUMEN .....	XII
ABSTRACT.....	XIII
INTRODUCCIÓN .....	XIV
CAPÍTULO I.....	16
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	16
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	16
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	19
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	19
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS .....	19
1.3. OBJETIVOS .....	20
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	20
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	20
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	21
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	21
1.4.2. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA .....	21
1.4.3. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA .....	21
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN .....	22
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN .....	22
CAPÍTULO II.....	24
MARCO TEÓRICO .....	24
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	24
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES .....	24
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES.....	26
2.1.3. ANTECEDENTES REGIONALES .....	28
2.2. BASES TEÓRICAS .....	29
2.2.1. SUSTENTO TEÓRICO: PIAGET Y EL JUEGO .....	29

2.2.2. TEORÍA DEL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (GAGNÉ Y COLABORADORES) .....	30
2.2.3. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VYGOTSKY .....	31
2.2.4. EL JUEGO .....	32
2.2.5. CATEGORÍAS DEL JUEGO .....	33
2.2.6. LOS JUEGOS TRADICIONALES .....	33
2.2.7. EL JUEGO EN EL AULA.....	34
2.2.8. INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL AULA .....	34
2.2.9. VENTAJAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE.....	35
2.2.10. COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA .....	36
2.2.11. COMPETENCIA .....	36
2.2.12. CAPACIDAD .....	37
2.2.13. CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.....	37
2.2.14. DESEMPEÑO.....	39
2.2.15. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.....	39
2.2.16. CURRÍCULO NACIONAL .....	41
2.2.17. ÁREA DE COMUNICACIÓN.....	42
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	42
2.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS.....	43
2.4.1. HIPOTESIS GENERAL .....	43
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	44
2.5. VARIABLES.....	45
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE .....	45
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE.....	45
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	46
CAPÍTULO III.....	49
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	49
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	49
3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	50
3.1.2. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	51
3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	51
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	53

3.2.1. POBLACIÓN.....	53
3.2.2. MUESTRA.....	53
3.3. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	54
3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	54
3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS .....	54
3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....	54
CAPÍTULO IV.....	56
RESULTADOS .....	56
4.1. RESULTADOS DE LA PREPRUEBA .....	56
4.2. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA PREPRUEBA.....	61
4.2.1. DIMENSIÓN 1: OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL	61
4.2.2. DIMENSIÓN 2: INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL.....	64
4.2.3. DIMENSIÓN 3: ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA.....	66
4.2.4. DIMENSIÓN 4: UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA.....	70
4.2.5. DIMENSIÓN 5: INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES .....	73
4.2.6. DIMENSIÓN 6: REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL.....	75
4.3. RESULTADOS DE LA POSPRUEBA.....	78
4.4. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA POSPRUEBA.....	84
4.4.1. DIMENSIÓN 1: OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL	84
4.4.2. DIMENSIÓN 2: INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL.....	87
4.4.3. DIMENSIÓN 3: ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA.....	89
4.4.4. DIMENSIÓN 4: UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA.....	93
4.4.5. DIMENSIÓN 5: INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES .....	95
4.4.6. DIMENSIÓN 6: REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL.....	98

4.5. CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN .....	100
4.6. PRUEBA DE NORMALIDAD .....	102
4.7. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	103
4.7.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL.....	103
4.7.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1 .....	105
4.7.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2 .....	107
4.7.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3.....	109
4.7.5. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4 .....	110
4.7.6. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 5.....	112
4.7.7. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 6.....	114
CAPÍTULO V.....	117
DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	117
5.1. CON RELACIÓN AL PROBLEMA GENERAL .....	117
5.2. CON RELACIÓN A LA HIPÓTESIS.....	117
5.3. CON RELACIÓN EL MARCO TEÓRICO .....	118
CONCLUSIONES .....	125
RECOMENDACIONES.....	128
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	130
ANEXOS.....	138

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N°32484 “Túpac Amaru” . . . . .	53
Tabla 2 Muestra que comprende de la población de estudiantes del 1° grado matriculados en la Institución Educativa N°32484 “Túpac Amaru”. . . . .	53
Tabla 3 Resultado de la preprueba: Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024. . . . .	58
Tabla 4 Resultado de la preprueba de la dimensión: Obtiene información del texto oral . . . . .	61
Tabla 5 Resultado de la preprueba de la dimensión: Infiere e interpreta información del texto oral . . . . .	64
Tabla 6 Resultado de la preprueba de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. . . . .	67
Tabla 7 Resultado de la preprueba de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica . . . . .	70
Tabla 8 Resultado de la preprueba de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores . . . . .	73
Tabla 9 Resultado de la preprueba de la dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. . . . .	76
Tabla 10 Resultado de la posprueba: Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024. . . . .	81
Tabla 11 Resultado de la posprueba de la dimensión: Obtiene información del texto oral . . . . .	84
Tabla 12 Resultado de la posprueba de la dimensión: Infiere e interpreta información del texto oral . . . . .	87

Tabla 13 Resultado de la posprueba de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.....	90
Tabla 14 Resultado de la posprueba de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica .....	93
Tabla 15 Resultado de la posprueba de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores .....	96
Tabla 16 Resultado de la posprueba de la dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.....	98
Tabla 17 Tabla comparativa de los resultados preprueba y posprueba del grupo experimental y de control.....	101
Tabla 18 Prueba de hipótesis para muestras independiente de control y experimental de la hipótesis general.....	104
Tabla 19 Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 1 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 1.....	106
Tabla 20 Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 2 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 2.....	107
Tabla 21 Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 3 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 3.....	109
Tabla 22 Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 4 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 4.....	111
Tabla 23 Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 5 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 5.....	113
Tabla 24 Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 6 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 6.....	115

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultado de la preprueba: Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1º grado en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.....	60
Figura 2 Resultado de la preprueba de la dimensión: Obtiene información del texto oral.....	62
Figura 3 Resultado de la preprueba de la dimensión: Infiere e interpreta información del texto oral.....	65
Figura 4 Resultado de la preprueba de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.....	68
Figura 5 Resultado de la preprueba de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.....	71
Figura 6 Resultado de la preprueba de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.....	74
Figura 7 Resultado de la preprueba de la dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.....	77
Figura 8 Resultado de la posprueba: Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1º grado en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.....	83
Figura 9 Resultado de la posprueba de la dimensión: Obtiene información del texto oral.....	85
Figura 10 Resultado de la posprueba de la dimensión: Infiere e interpreta información del texto oral.....	88
Figura 11 Resultado de la posprueba de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.....	91
Figura 12 Resultado de la posprueba de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.....	94
Figura 13 Resultado de la posprueba de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.....	96
Figura 14 Resultado de la posprueba de la dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.....	99

Figura 15 Gráfico comparativo de los resultados preprueba y posprueba del grupo experimental y de control.....	101
Figura 16 Prueba de normalidad del grupo de control .....	102
Figura 17 Prueba de normalidad del grupo experimental.....	103

## RESUMEN

El presente trabajo titulado “Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del primer grado de la institución educativa N.º 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024”, tuvo como propósito determinar si los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en comunicación oral en los niños; para ello se realizó una investigación aplicada, siguiendo un enfoque cuantitativo con un nivel explicativo, además se usó un diseño cuasiexperimental, para ello se ha tomado en consideración un grupo de control (sin tratamiento) y otro grupo denominado experimental (con tratamiento). La muestra estuvo conformada por 60 estudiantes, distribuidos en grupos, y el tratamiento se ejecutó en 20 sesiones. Se utilizó la técnica de observación mediante una escala valorativa, para evaluar el desarrollo de la comunicación oral. En la preprueba, el grupo de control obtuvo 31,17% en la escala Sí y 69,83% en No, mientras que el grupo experimental alcanzó 30,83% en Sí y 69,17% en No. En la posprueba, el grupo de control registró 59,00% en Sí y 41,00% en No; en cambio, el grupo experimental logró 79,00% en Sí y 21,00% en No. Estos resultados evidencian una diferencia de 20,00% a favor del grupo experimental en la posprueba respecto al grupo de control y un incremento de 48,17% entre la preprueba y posprueba. El análisis inferencial se realizó mediante la prueba t de Student que mostró un valor  $p=0,001 < 0,050$ , que demuestra la existencia de una diferencia significativa entre los promedios del grupo experimental y del grupo de control en la posprueba, siendo mayor el grupo experimental, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Palabras clave: Juegos, expresión oral, la comunicación, juegos tradicionales, interacción verbal.

## ABSTRACT

The present study entitled “Traditional Games to Develop the Competence of Oral Communication in the Mother Tongue among First-Grade Students of Educational Institution No. 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024” aimed to determine whether traditional games have a positive influence on children’s oral communication. To achieve this, an applied research study was conducted, following a quantitative approach with an explanatory level. In addition, a quasi-experimental design was used, considering a control group (without treatment) and another group called the experimental group (with treatment). The sample consisted of 60 students distributed into groups, and the treatment was implemented in 20 sessions. The observation technique was used through a rating scale to assess the development of oral communication. In the pre-test, the control group obtained 31.17% on the “Yes” scale and 69.83% on “No”, while the experimental group reached 30.83% on “Yes” and 69.17% on “No”. In the post-test, the control group recorded 59.00% on “Yes” and 41.00% on “No”; meanwhile, the experimental group achieved 79.00% on “Yes” and 21.00% on “No”. These results show a difference of 20.00% in favor of the experimental group in the post-test compared to the control group, as well as an increase of 48.17% between the pre-test and the post-test. Inferential analysis was carried out using Student’s t-test, which showed a value of  $p = 0.001 < 0.050$ , demonstrating the existence of a significant difference between the means of the experimental group and the control group in the post-test, with the experimental group obtaining higher results. Therefore, the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected.

Keywords: Games, oral expression, communication, traditional games, verbal interaction.

## INTRODUCCIÓN

Este estudio fue originado por la propia autora en el contexto de sus prácticas preprofesionales realizadas en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru de la ciudad de Tingo María, nivel primario, realizando sus prácticas en el primer grado “A”. En el aula de prácticas se observan dificultades en la comunicación oral que generan numerosos conflictos y limitan el lograr adecuado los aprendizajes en las sesiones del área de comunicación. Esta situación motivó el interés por investigar y proponer una solución para mejorar dicha competencia comunicativa.

La propuesta de solución fue la implementación de juegos tradicionales con el objetivo de promover la competencia se comunica oralmente en situaciones del aula y también en situaciones ajenas al mismo. Para ello se realizó la selección y adaptación de una serie de juegos tradicionales conforme a la edad cronológica de los alumnos, características del presente trabajo y contexto particular del grupo estudiado. La formulación del problema plantea la siguiente pregunta: ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del primer grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

El presente informe es producto del desarrollo de esta directriz problemática para cuya elaboración se plantearon objetivos e hipótesis interrelacionándose en tríada los tres elementos. El informe final de investigación fue elaborado siguiendo los lineamientos establecidos por los documentos normativos emanados de esta prestigiosa institución de educación superior, aplicándose un formato actual atendiendo a cada uno de los procedimientos específicos requeridos para su desarrollo. Se respetó la secuencia lógica adecuada para desarrollar cada capítulo:

El capítulo I, aborda el problema de investigación planteando la caracterización del problema analizando sus causas, efectos y propuesta de solución, planteamiento de objetivos, justificación, delimitación y viabilidad.

El capítulo II, analiza los fundamentos teóricos y antecedentes referentes a las variables objeto de estudio e instrumentalización conceptual desarrollado todo en cita y paráfrasis según lo establecido por APA versión 7.

El capítulo III especifica el tipo de estudio, nivel y diseño a aplicar en la metodología; población y muestra objeto de tratamiento e insensible; técnicas para recojo de datos.

El capítulo IV presenta resultados obtenidos del recojo de datos elaborándolos mediante tablas y gráficos estadísticos; análisis e interpretación; verificación y validación de hipótesis entre otros.

El capítulo V discusiones resultados; contrasta los resultados obtenidos con otras investigaciones que guardan relación.

Finalmente se incluye sugerencias; bibliografía y anexos; materiales que completan y dan soporte a la propuesta pedagógica desarrollada en el presente trabajo investigativo.

# **CAPÍTULO I**

## **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Según Ramírez (1992) conversar implica relacionarse, intercambiar información, compartir pensamientos o emociones y buscar puntos en común; se trata de alcanzar consensos o identificar desacuerdos, así como decidir y actuar en función de ello. Por esta razón, entendemos lo que significa cuando alguien dice “necesitamos hablar”; claramente percibimos que estamos ante una situación que requiere discutir, compartir o examinar un asunto con el fin de comprenderlo mejor en conjunto y actuar según lo convenido. Además, reconocemos que hablar conlleva necesariamente escuchar, adoptando una postura receptiva. En resumen, es seguro decir que escuchar atentamente las expresiones verbales es un componente esencial de la comunicación oral efectiva, estar alerta y abierto a todos los signos que puedan facilitar la interpretación del mensaje, y comunicarse mediante un lenguaje similar, emitiendo diversos signos que potencien la calidad comunicativa del contenido. Con esta perspectiva, se señala que el juego infantil representa un espacio de interacción para el infante con personas que los rodea; también él mismo, al adaptarse y afrontar las reglas del juego; además de las cosas importantes a su alrededor y el lugar donde juega, lo que hace que el juego sea una gran oportunidad para que aprenda y se comunique.

Para Wallace et al. (2004) en un estudio encargado por la UNESCO mostró que cuando los profesores daban a los estudiantes elementos para organizar ideas mientras preparaban presentaciones, sus habilidades para hablar formalmente mejoraron. Cuando los estudiantes organizan sus discursos de diferentes maneras, como secuencialmente, cronológicamente o por tema, pueden mejorar sus habilidades de presentación oral. Necesita practicar la organización de su discurso en términos de problemas y soluciones, causas y efectos, similitudes y diferencias. Una vez que hayas decidido cuál es la mejor manera de organizarlo, puedes demostrarlo con otros compañeros o con todo tu grupo.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) asume que nuestro currículo adopta un enfoque basado en la comunicación y los textos, el cual es seguido

por los docentes de la materia de Comunicación. Pero elegimos la expresión “enfoque comunicativo-textual” o “enfoque comunicativo funcional” para describir una serie de nociones que, en ocasiones, van en contra del paradigma con el que nos hemos quedado. De esta manera, se conciben, se ponen en práctica y se critican muchas ideas diferentes al mismo tiempo. Por eso es importante averiguar por qué hablamos entre nosotros con tanta frecuencia. Hay que tener en cuenta que hablar es solo un medio para alcanzar un fin.

En las instituciones educativas del distrito de Rupa Rupa no es ajena esta condición que se suma a la problemática nacional, ya que el desarrollo de competencias orales parece no tener la importancia en el ámbito considerándose en muchos casos los alumnos traen incorporadas estas habilidades desde la casa. En efecto, los niños al ingresar al sistema educativo tienen una forma de expresarse habitualmente aprendida en el hogar el cual si bien le permite comunicarse este no es suficiente para que el estudiante afronte nuevos retos en el sistema educativo en el progreso de la competencia oral donde tiene que realizar entre diversas actividades, entrevistas, debates, en público y entre pares, el cual al ser limitado puede tener un efecto negativo en el estudiante, haciendo que este se torne poco comunicativo, o se retraiga como persona perdiendo confianza en sí mismo.

Acción que se ha observado en el progreso de las prácticas profesionales, la institución educativa materia de la propuesta en la actual investigación no es ajena a esta situación donde los niños que percibe el III ciclo de educación básica regular, específicamente en el 1° grado se apreció la dificultad que presentan en la expresión oral teniendo presente que no todos los escolares que se matriculan en el grado han realizado formalmente su nivel inicial algunos que son la minoría han hecho inicial de 3, 4 y 5 años, otros solo de 4 y 5 años y casi la mayoría solo han realizado aprestamiento a los 5 años por lo que su socialización en muchos casos no es próspera en el estudiante, a ello se suma los estudiantes que ingresan por vez primera al sistema educativo porque de acuerdo a la norma solo tiene que tener 6 años cumplidos has el 31 de marzo es decir no es rígido ni obligatorio que el estudiante pase por el proceso educativo del nivel inicial, prueba irrefutable de esta afirmación radica que en las áreas rurales no existe este nivel en su

mayor parte, debido a que este talento tarda mucho tiempo en desarrollarse, los alumnos tienen dificultades cuando no pueden hablar con otras personas.

Pero la falta de habilidades comunicativas debido a su capacidad analítica agrava aún más la situación. Esto también significa que los alumnos necesitan aprender más sobre cómo utilizar sus habilidades, ya que estas no se desarrollan bien porque son demasiado difíciles o no se comprenden. La gente piensa que los alumnos aprenderán esta habilidad simplemente porque tendrán que hablar en algún momento, pero lo importante es que lo hagan de forma correcta, clara y precisa.

Dado que muchos estudiantes participaron en interacciones dinámicas entre múltiples interlocutores, se logró implementar una estrategia derivada de los juegos tradicionales que permitió a los estudiantes interactuar mientras juegan, fomentando la comunicación oral en su lengua materna, teniendo contacto no solo con sus pares si no con aquellos que no se relacionaban por no ser parte del círculo de amistad, en estos espacios con la aplicación de los juegos tradicionales no solo interactuó, sino que desarrolló habilidades como la de obtener información explícita, es decir, el diálogo que se fomenta a raíz de establecer las reglas de juego, cantidad de participantes entre otras actividades, así mismo puede inferir el resultado frente a un juego tradicional o interpretar el desenlace en caso de incumplir una de la reglas del juego, así mismo los juegos tradicionales les permitió organizar, además del equipo basado en el habla para los juegos, también utilizamos herramientas no verbales como los gestos y el lenguaje corporal, que son habituales en los juegos. Estas herramientas nos permiten enviar muchos mensajes, y la persona que recibe el mensaje lo entiende y actúa en consecuencia. Una característica interesante de los juegos tradicionales es que permiten a los alumnos compartir.

Cuando el estudiante no interactúa con sus pares, podemos señalar que no existe comunicación ya ello se puede sumar otros relacionados al clima institucional en relación con los estudiantes, es decir es importante que el estudiante desarrolle aspectos comunicativos y expresivos en el uso de su lengua materna, de no hacerlo se corre el riesgo de formar estudiantes retraídos poco comunicativos. El cual se puede acentuar con el tiempo

formando personas que carecen de una comunicación asertiva en su lengua materna.

Con el propósito de solucionar el problema de la comunicación oral, se consideró el desarrollo de los juegos tradicionales para lograr la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños del primer grado en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024, esta estrategia tuvo la finalidad de desarrollar la competencia en mención además de las capacidades correspondientes.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

### **1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Explicar si los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Describir si los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Identificar si los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Explicar si los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Describir si los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Identificar si los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

## **1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

El estudio que se presenta posee una justificación teórica, porque ya hay estudios realizados experimentalmente en donde se ha comprobado eficiencia para los investigadores y para la comunidad educativa académica la aplicación de los juegos tradicionales, y se tiene una fuente científica actualizada de un problema educativo específico como es el desarrollar la comunicación oral

### **1.4.2. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA**

El presente estudio tuvo como objetivo determinar si los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, durante el año 2024, desarrollaron sus habilidades de comunicación oral mediante el uso de juegos tradicionales. Para ello, se aplicaron métodos y técnicas de investigación que permitieron recopilar información para su respectivo procesamiento y análisis. Los resultados obtenidos demostraron la pertinencia y eficacia de esta estrategia en el logro de los objetivos de la investigación.

### **1.4.3. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

El desarrollo de la investigación permitió evidenciar de manera clara y contundente la eficacia de los juegos tradicionales para el perfeccionamiento del lenguaje verbal. Esta experiencia positiva y a buen término no sólo permitió adquirir conocimientos, sino que también llevó a asumir nuevos desafíos y compromisos educativos. Se

demonstró así la validez y relevancia de estas herramientas lúdicas en la acción educativa, permitiendo al estudiante desarrollar una notable fluidez y expresividad oral. Estas habilidades pueden ser aplicadas en diversos contextos, mejorando su comunicación y favoreciendo su interacción social y académica.

### **1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

El análisis involucra a alumnos de primer grado de la Institución Educativa N. ° 32484 Túpac Amaru, lo que restringe la posibilidad de aplicar los resultados a una población más amplia. Investigaciones posteriores deberían incluir una muestra más variada y adoptar un enfoque multicéntrico para mejorar la validez externa al comparar hallazgos en diferentes entornos. Además, las limitaciones de tiempo colocan el estudio dentro del año escolar 2024, lo cual complica el monitoreo a largo plazo de los efectos de los juegos en la habilidad de comunicación oral. El calendario académico puede limitar el desarrollo constante de las sesiones experimentales. Para investigaciones futuras, se sugiere plantear un horario más flexible, enfocándose en actividades clave y extendiendo el período de intervención, con el objetivo de observar de manera más precisa el desarrollo de las habilidades de comunicación oral.

### **1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

El estudio es viable desde el punto de vista poblacional, ya que se desarrolló en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, donde existe una población accesible y claramente delimitada de estudiantes del 1º grado de primaria. Esta población es adecuada para la investigación, debido a que se ajusta de manera directa al propósito del estudio, centrado en desarrollar la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”. Además, la institución brinda condiciones favorables, como horarios disponibles, acceso a aulas y apoyo del personal docente. La disponibilidad de los estudiantes garantiza una muestra suficiente y representativa, haciendo posible la recolección de datos en los tiempos establecidos. El estudio también resulta viable en términos económicos, ya que será autofinanciado por el tesista y no requiere de inversiones elevadas. Los juegos tradicionales seleccionados no

demandan materiales complejos ni costosos; en la mayoría de los casos utilizan recursos simples, ya existentes en la institución o fáciles de obtener, como tizas, cuerdas, papel o espacios abiertos. Asimismo, los instrumentos de recolección de datos, como listas de cotejo, pueden elaborarse e imprimirse con un costo mínimo. El hecho de que el tesista asuma los gastos asegura que no haya dependencia de financiamientos externos ni retrasos por trámites administrativos, lo cual contribuye directamente a la factibilidad económica del estudio. En cuanto al tiempo, es viable porque todo el proceso desde la planificación hasta la redacción del informe final no excederá los dos años, un periodo razonable para estudios de carácter aplicado y cuasiexperimental. El trabajo de campo, que comprende la aplicación del tratamiento en 20 sesiones, puede realizarse dentro de un calendario escolar regular sin interferir en otras actividades institucionales. Además, la recolección y procesamiento de datos se ajustan a un cronograma manejable por el tesista, lo que permite garantizar el cumplimiento de los plazos académicos establecidos por la carrera o la universidad. Esta adecuada estructuración temporal contribuye a la factibilidad total del estudio, asegurando que las etapas se desarrollen de manera secuencial y ordenada dentro del marco previsto.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES**

López (2022) presentó la tesis titulada *“Dificultades en la expresión oral en niños y niñas 4 a 5 años. un estudio de caso en el subnivel 2 de educación inicial”*, presentada en la Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador, para optar el título de Licenciada en Educación Inicial, siendo su meta primordial: estudiar los problemas en la expresión oral en niños del subnivel 2. Este estudio utilizó el enfoque etnográfico, que se destaca por su énfasis en la investigación cualitativa y descriptiva. Los módulos de diarios de campo y guiones de entrevistas posteriores a los de Hernández y Mendoza (2018) se utilizaron como instrumentos de investigación para este estudio observacional. Los 28 niños (varones y mujeres) de 4 a 5 años que formaron parte de la muestra del estudio finalmente afirmaron: Durante la etapa preescolar, que dura de los cuatro a los cinco años, los niños pueden tener problemas para hablar, como no poder pronunciar determinadas palabras o mezclar sonidos. Por lo tanto, si los niños van al colegio y reciben el apoyo adecuado, su habla cambiará y mejorará. Los estímulos adecuados les ayudarán a aprender más palabras. El desarrollo del lenguaje de los niños se ralentiza entre los cuatro y los cinco años porque no hablan lo suficiente entre ellos. Esto hace que la participación de los padres en el desarrollo del habla sea aún más importante. Por eso es tan importante que la comunicación sea clara y frecuente. Leer cuentos, cantar canciones, hacer títeres, pintar dibujos sencillos y contar historias son actividades estupendas para ayudar a los niños a aprender a hablar y a unir letras para formar palabras. También nos permite hablar con las personas que nos rodean sobre lo que queremos, cómo nos sentimos, nuestras ideas y nuestros pensamientos. Las personas somos seres sociales que aprendemos sobre nosotros mismos y sobre el mundo que nos rodea a través de la comunicación con los demás.

Villa y Toro (2022) presentaron la tesis titulada *“Fortalecimiento de la expresión oral a través de la implementación de una técnica de discusión grupal “teatro de lectores”*, para la consecución de la licenciatura en humanidades e idiomas, con el propósito de mejorar la expresión vocal de los alumnos del ciclo IV con el uso del enfoque de discusión grupal mediante el teatro de lectores, esta metodología se considera como tipo de investigación acción ,basado en un enfoque mixto, su población estuvo constituida por 25 hombre y 10 mujeres y su muestra seleccionada se conformó por 9 hombre y 7 mujeres, como técnica emplearon la observación y la entrevista y como instrumento la encuesta, llegando a la siguiente conclusión. Se observa una mejoría en los métodos de comunicación verbal que son más apropiados para la edad, el grado escolar y el nivel educativo que se está siguiendo, considerando las pautas del currículo y los DBA. Esto se basa en actividades vinculadas a la técnica de discusiones grupales a través del teatro de lectores. Durante estas actividades, se notó que los alumnos mostraron un dominio más sólido de los distintos componentes de la interacción y comunicación verbal, disminuyendo su miedo a hacer exposiciones públicas. En este contexto, el 89.3. los estudiantes lograron representar con más facilidad los guiones que ellos mismos elaboraron, los cuales estaban inspirados en relatos breves. Entre otras actividades, las dinámicas de socialización del colegio Nueva Constitución tuvieron como objetivo mejorar las habilidades comunicativas de los niños a través de ejercicios que fortalecieron la expresión lingüística, mejoraron la fluidez, la dicción y el tono.

López (2021) presentó la tesis titulada *“El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer la Comprensión Lectora”*, presentada en la Universidad Libre de Colombia, para obtener la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lenguas, su propósito principal fue emplear un sistema educativo en la escuela Eduardo Camacho Gamba de Curití para mejorar considerablemente la lectura de los niños de tercer grado mediante una investigación cualitativa con un plan de acción y una muestra de 20 niños, de acuerdo con el marco

metodológico. Se utilizaron métodos como la observación y la formulación de preguntas. La decisión final fue que realizar un examen preliminar para ver qué sabían sobre lectura ayudaba a determinar la técnica. Se proporcionaron 18 cuentos en cartas que los niños podían leer, jugar y compartir. También se impartió un taller para evaluar su comprensión. Finalmente, se realizó una prueba que reveló que los niños habían obtenido buenos resultados y que había una diferencia sustancial en la forma en que utilizaban su plan.

### **2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES**

Sullca (2023) en su tesis titulada *“Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en chupa, 2021”*, presentada en la universidad José Carlos Mariátegui, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, su objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo personal y social, para ello se utilizó diseño cuasiexperimental, de enfoque cuantitativo y de tipo aplicado para averiguar cómo los juegos clásicos afectan al desarrollo personal y social de los niños Chupa 87 Chucahuacas en 2021. La investigación incluyó a 20 alumnos matriculados en la guardería Chupa 87 Chucahuacas en 2021. Utilizamos tanto la observación como una encuesta para obtener la información. El estudio muestra que los juegos tradicionales tienen un gran impacto en la maduración social y personal de los niños pequeños. El análisis estadístico empleó una diferencia media de 6,22 y un valor de 10,983 para estos alumnos. Esto demostró un impacto significativo con un valor “p” inferior a 0,05 (5 %). Parece que el crecimiento social y personal de los niños fue mejor, ya que participaron activamente, se unieron a grupos y jugaron de forma dinámica.

Soplapuco (2021) en su tesis titulada *“Dramatización de títere como herramienta para mejorar la comunicación oral en estudiantes de segundo de primaria de una institución educativa”*, Universidad Católica Santo toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Tesis para obtener el grado

académico de bachiller en educación, con el objetivo de dilucidar cómo el uso de títeres en presentaciones dramáticas mejora la capacidad de expresión verbal en el aula, el estudio pertenece al enfoque cuantitativo, de tipo básica, con un nivel explicativo, su muestra estuvo conformada por 183 estudiantes, en conclusión el estudio tuvo un efecto educativo, ya que, en relación con los resultados previstos, el uso del títere se destinó a potenciar la expresión verbal en los alumnos de segundo grado de una escuela, lo que impactó su aprendizaje y permitió alcanzar de manera efectiva el nivel de aprendizaje del Tercer ciclo. Además, este proyecto contó con la validez del contenido a través de la evaluación de especialistas, lo que validó la efectividad de los beneficios del estudio para los estudiantes.

Ayala y Sacramento (2023) presentaron la tesis titulada, *“Expresión oral y comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 20354, año 2023”*, presentado en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Primaria, siendo su objetivo principal conocer cómo se relacionan los alumnos de segundo grado del I. E. N° 20354 en el año 2023, con la expresión oral y la comprensión de textos, al ser un diseño correlacional, se trató de una estrategia cuantitativa simple, se incluyeron en la muestra un total de 212 estudiantes, de los cuales 24 fueron seleccionados al azar. El estudio se realizó mediante observación y se utilizó una lista de verificación como herramienta. Los hallazgos revelan que entre los alumnos de segundo grado del I. E. N°20354, el 55% de su "expresión verbal" se encuentra dentro del nivel de proceso. Sin embargo, las puntuaciones relativas a "comprensión lectora" en el mismo nivel de proceso alcanzan el 54%. Un coeficiente de correlación de  $r = 0,561$  y un valor de 0,000, que está por debajo del umbral de significancia  $\alpha = 0,05$ , respaldan la hipótesis de que existe una asociación positiva significativa. Debido a esto, es fundamental que los niños mejoren sus habilidades de expresión verbal para que puedan comprender mejor lo que leen.

### 2.1.3. ANTECEDENTES REGIONALES

Cámara et al. (2024) realizaron un estudio titulado *“Juegos tradicionales para el desarrollo de su identidad en estudiantes de la Institución Educativa Luis Benjamín Cisneros”*. cuyo propósito principal fue examinar cómo estos juegos contribuyen al desarrollo de la identidad en jóvenes estudiantes. La metodología fue explicativa y combinó un enfoque aplicado para observar los impactos de estas prácticas lúdicas. La muestra incluyó a 27 niños del primer grado, quienes participaron activamente en el estudio. Los resultados mostraron que los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el desarrollo de la identidad, la autoestima, la autorregulación emocional y la reflexión ética. Un 59% de los niños alcanzó el nivel de logro en la identidad cultural, mientras que un 15% destacó en esta área. Se concluyó que es esencial incorporar los juegos tradicionales en el currículo escolar para promover la identidad cultural. Se recomienda a docentes y autoridades educativas fomentar la inclusión de estos juegos, y a los padres integrarlos en el hogar para enriquecer la formación cultural y personal de los niños.

Quispe (2021) en su tesis titulada, *“Lectura de cuentos infantiles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la IE “Antonio Raymondi Las Vegas, Tingo María – Huánuco, 2021”*, presentada en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, tesis para optar el título profesional de Licenciada, el propósito del estudio fue establecer cómo la lectura de relatos para niños fomenta el lenguaje verbal de los niños de 5 años de la Instrucción Educativa. Antonio Raymodi, 2021, Las Vegas, Tingo María - Huánuco. La investigación se clasifica como de tipo aplicado, nivel explicativo, con una muestra de 15 infantes de 5 años. Para concluir, existen suficientes evidencias que sugieren que la lectura de relatos infantiles potencia de manera significativa el lenguaje verbal en los niños de 5 años de la I.E. Antonio Raymondi Las Vegas, Tingo María - Huánuco, 2021, siendo la mediana del post test superior a la del pretest, concluyendo que es importante

utilizar herramientas que permitan al estudiante a desarrollar la expresión oral.

Pablo (2021) presento la tesis titulada *“Los juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa N° 32391 El Porvenir – Llata – 2018”*, presentada en la Universidad nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, para obtener El título de Licenciado en Educación, siendo su objetivo principal “Establecer como los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N°32391 El Porvenir – Llata – 2018”, se estudió a un grupo de 131 alumnos y se seleccionó a 22 al azar. Los investigadores emplearon un nivel de estudio que analiza y relaciona elementos y una forma descriptiva básica. Utilizaron una hoja de observación como herramienta. Los resultados de esta investigación revelan que existe una correlación entre jugar a juegos antiguos y ser creativo. Esto sugiere que quienes juegan más a juegos antiguos son más propensos a ser creativos. Existe una relación fuerte y estadísticamente significativa, con un valor de correlación de Spearman de 0,857. La variedad de temas comunes aumenta hasta 0,839 a medida que aumenta  $r^2$ . Esto sugiere que el 83,9 % de la variedad es compartida. Hay treinta y dos mil trescientos noventa y un alumnos de primer grado en la escuela Llata, “El Porvenir”. Después de jugar a juegos normales con y sin objetos, mejoraron sus habilidades creativas, especialmente en las áreas de pensar con rapidez, ser flexibles o inusuales y añadir detalles.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. SUSTENTO TEÓRICO: PIAGET Y EL JUEGO**

Zapata (1990) menciona que el juego representa una parte esencial de la educación escolar. El enfoque educativo debe centrarse principalmente en alentar a los niños a jugar, ya que esta es la forma más efectiva para que aprendan información. Debido a los muchos beneficios que brinda al

desarrollo cognitivo, perceptivo, de memoria y del lenguaje de los niños, las clases de educación física a menudo incluyen el juego en sus lecciones.

Bequer (1993) nos permite comprender que, a través del juego, el niño gradualmente adquiere la habilidad de compartir y a formar ideas sobre la cooperación y el trabajo en conjunto; también aprende a cuidarse y a salvaguardar sus derechos. El niño corre, salta, trepa y persigue. Gana fuerza y disfrute de estas actividades, y aprende a controlar y dirigir los movimientos de su cuerpo en el mundo que lo rodea a medida que gatea, se estira, alcanza, pateo e investiga. Entre los muchos beneficios del juego para los niños se encuentra el papel que desempeña en su desarrollo físico. Sorpresivamente, realizan un movimiento repetidamente hasta llegar a dominarlo. A través de esta disposición, el niño refuerza y repite un movimiento sin rendirse hasta que logre la perfección, simplemente por el placer de hacerlo bien. El juego, También se potencia su desarrollo cultural y emocional, además de su desarrollo físico. Para los niños que actúan de manera inapropiada, como reaccionar negativamente a sentimientos de preocupación, frustración o rabia, el juego puede ser una salida saludable. No importa dónde estés; puedes jugar ciertos juegos en casi cualquier lugar. Es crucial tener un espacio designado que sea privado y respetado por los adultos, al tiempo que refleje los intereses y preocupaciones del niño. Además, ese espacio debe desarrollarse con el niño, permitiéndole jugar sin miedo mientras hace uso de su físico, imaginación y recursos. Un alumno también debe poder participar en deportes competitivos y estructurados en su escuela. Por esta razón, organizará concursos internamente, extenderá invitaciones a otras escuelas y aceptará invitaciones de organizaciones externas para que los estudiantes puedan participar. Bruner corrobora esta afirmación y agrega que también ayuda en el proceso de la memoria.

### **2.2.2. TEORÍA DEL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (GAGNÉ Y COLABORADORES)**

Esta teoría propone y desarrolla la idea de que el acto de la comunicación debe ser concebido como un proceso cognitivo que es complejo y multifacético, en el cual el individuo se posiciona como un participante activo.

En este contexto, de la comunicación oral, no solo recibe información pasivamente, sino que también realiza un análisis de la información que considera más relevante. Posteriormente, organiza esta información de manera lógica en su mente y la almacena en su memoria con el objetivo de construir un significado efectivo y profundo. Además, se sugiere que el proceso de comprender un texto oral requiere la activación de los conocimientos previos, así como también de una habilidad notable para mantener la atención a lo largo de la comunicación. Este proceso implica organizar la información de forma coherente y significativa para facilitar la comprensión (Coronel et al., 2024).

Los aportes que presenta esta teoría son fundamentales y cruciales para profundizar en la comprensión detallada de cómo los estudiantes desarrollan sus habilidades en la oralidad, teniendo en cuenta aspectos como su capacidad de atención, la memoria de trabajo y la activación de esquemas previos que poseen. Además, esta teoría resalta que el aprendizaje puede experimentar mejoras significativas cuando se les presentan a los estudiantes estímulos que son realmente significativos y pertinentes, y cuando se implementan estrategias de apoyo adecuadas que faciliten el proceso de aprendizaje. Es importante destacar que esta teoría se conecta de manera directa y clara con el estudio en cuestión que estamos abordando, ya que permite entender de forma más clara y precisa cómo los niños de primer grado procesan oralmente la información. Asimismo, también se reconoce que los juegos tradicionales tienen un alto potencial para activar los conocimientos lingüísticos previos de los niños, lo que, en última instancia, facilita no solo la comprensión del lenguaje, sino también la producción oral efectiva en su lengua materna, contribuyendo así a su desarrollo cognitivo y lingüístico general

### **2.2.3. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VYGOTSKY**

La teoría sociocultural planteada por Lev Vygotsky asume que el aprendizaje ocurre a través de la actividad social, especialmente mediante el uso del habla como herramienta mediadora para construir significados; el lenguaje, entonces, se presenta como un potente instrumento cultural que

habilita a los niños para comprender y apropiarse del mundo que les rodea. En este sentido, sus aportes destacan con gran énfasis la importancia del andamiaje, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y la interacción guiada para desarrollar de manera efectiva habilidades comunicativas y lectoras. Enfatizan que el desarrollo del lenguaje se potencia de forma significativa mediante prácticas sociales y culturales que estén contextualizadas y sean relevantes para los niños (López et al., 2024).

Esta teoría se relaciona con el estudio de los procesos de aprendizaje, dado que la comunicación oral se fortalece cuando el niño participa activamente en actividades que sean interactivas y significativas. Por ejemplo, los juegos tradicionales, al constituirse como prácticas socioculturales, crean un entorno propicio para que los estudiantes no solo amplíen su vocabulario, sino que también organicen sus ideas de manera coherente, fortaleciendo sus habilidades en la expresión oral. Todo ello constituye un paso fundamental en su proceso de aprendizaje, brindando una base sólida para leer y comprender textos de manera efectiva y crítica (Magallanes et al., 2021).

#### **2.2.4. EL JUEGO**

Huizinga (1938) menciona que este hallazgo sugiere que estas interacciones son distintas entre sí y tienen como objetivo proporcionar placer; sin embargo, no necesariamente están relacionadas con procesos biológicos básicos como descansar, comer o reproducirse.

Los rituales de limpieza aparentemente insignificantes de animales y aves tienen un doble propósito: primero, como mecanismo biológico de control de plagas; y segundo, como mecanismo social que refuerza las jerarquías. De esta conducta purificadora surgen rutinas emocionales que proporcionan satisfacción y relajación que, si bien surgen de funciones instintivas, evolucionan para operar en los ámbitos comunicativo y emocional (Reyes, 2025).

Para entender de qué manera el juego se desarrolló en la humanidad, podemos retroceder a una época de contacto entre humanos ancestrales, quizás alrededor del fuego que ofrecía resguardo (Baños, 2024).

### **2.2.5. CATEGORÍAS DEL JUEGO**

Brown (2014) propone siete categorías de juego:

- Compenetrado: Trabajar juntos, cooperar entre sí y desempeñar un papel coherente.
- Corporal: Salta, mueve las caderas, baila, trepa y realiza distintos movimientos.
- Con objetos: Para jugar manualmente con los artefactos, tienes que construir modelos y lanzar piedras al agua.
- Social: Juegos de mesa y cartas, deportes de equipo, jugando a las carreras.
- Imaginativo y de ficción: Charadas, juegos de rol divertidos, juegos de sueños.
- De Narrativas: de cuentos o narrativo: Cuenta historias, escribe poemas o escribe un diario junto al fuego.
- Creativo: Pintar, crear, componer, inventar sólo por diversión.

### **2.2.6. LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Para Arcos y Osorio (2025) el juego tradicional es aquello que se practica mucho y se transmite de generación en generación; incluye juegos que se practican exclusivamente en determinados lugares, de lo cual se desprende que los juegos tradicionales han tomado esa denominación porque no son juegos creados en la actualidad, sino que tienen una trascendencia generacional.

Basándose en esta definición, Orozco et al. (2025) agregan que, la transmisión de estos juegos a menudo se realiza de forma oral, desde las generaciones mayores hasta las más jóvenes. Las historias transmitidas por estas personas nos ofrecen evidencia de que estos juegos estuvieron presentes en épocas anteriores.

Es decir la trascendencia de los juegos tradicionales han tenido su origen en festividades propias de culturas pasadas y que esta se fue transmitiendo de generación en generación asimilándose como parte de su historia como nación no olvidemos por ello que los juegos tradicionales tienen su temporada es decir un periodo corto de aparición y otros de permanencia constante, porque no implica la intervención de elementos naturales, como

por ejemplo el aire (se produce en las épocas de agosto y septiembre en la cual se vuelan las cometas) y otros juegos como la gallinita ciega que no necesita una temporada definida (Taro y Soriano, 2024).

Además, coincidimos con Orozco et al. (2025) a cerca de la evidencia de que los jóvenes adoptan estos juegos porque les permiten recrearse a sí mismos a su vez, lo cual es un reflejo de la cultura en la que crecen. El juego integra, desarrolla ciertas facultades que nos permiten interactuar en base a reglas sencillas facilita el diálogo y la coordinación y organización de individuos.

### **2.2.7. EL JUEGO EN EL AULA**

Brown (2014) señala que, tras examinar la organización del juego, es apropiado ajustar esta obra al entorno educativo, por tanto, se requiere centrarnos en un entorno concreto: el salón de clases. Desde una perspectiva de alto nivel, es común que las aulas estén mal distribuidas, con el instructor colocado al frente y los estudiantes sentados en filas dentro de un cuadrado. A pesar de esto, toda la idea de un aula tiene que eludir las limitaciones físicas y tener lugar en un entorno metafísico; después de todo, las aulas pueden construirse en cualquier lugar, incluso en los hogares de las personas, ya sea debajo de un árbol o dentro de una habitación. Por lo tanto, una perspectiva humanista, que considera los procedimientos alternativos como estrategias para mejorar los resultados del modelo educativo, está en línea con la idea de incorporar el juego al proceso de enseñanza.

### **2.2.8. INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL AULA**

La UNESCO (1986) en un estudio realizado y publicado en la revista *Perspectiva*, propone que el juego puede justificar la evolución de ciertas particularidades de la personalidad de un infante en la educación. Además, sugiere que el juego impacta en cinco dimensiones, como se ve a continuación: Afectividad: El juego brinda deleite, promueve la expresión física y mental y ayuda a las personas a relajarse al brindar una experiencia agradable y entretenida. La capacidad de establecer y alcanzar objetivos es un subproducto del espíritu competitivo fomentado por el juego social. El desarrollo de las habilidades motoras propias, tanto grandes como pequeñas,

es un componente clave del crecimiento personal saludable, y los juegos y juguetes juegan un papel fundamental en este proceso. Inteligencia: Entrar en un cuento, cambiar la realidad de un juguete o inventar las reglas de un juego provienen de una base compartida en la narración de cuentos.

Sanchidrián (2020) propone que incluir juegos en el salón de clases ubica al infante en un entorno de independencia; donde las actividades educativas elementales consiguen llevarse a cabo en un contexto agradable, que estimula los sentidos y promueve un uso más eficiente de la inteligencia. El empeño que los niños dedican al juego puede ser considerable, incluso superior al que se necesita en actividades menos gratificantes. Las tareas exhaustivas en las dinámicas de juego pueden ser más satisfactorias que las tareas establecidas como necesarias. Esto implica que el juego no se produce porque sea sencillo, sino que se presenta como un reto interactivo. Con el desarrollo del juego, los infantes tienen la responsabilidad de tener en cuenta las perspectivas de sus pares y efectuar valoraciones éticas.

#### **2.2.9. VENTAJAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE**

Adelgani (2024) incorpora elementos relevantes consistentes para potenciar las capacidades cognitivas y sociales: razonamiento, emociones y comportamiento. Todas las acciones que lleva a cabo el infante son juegos, y es gracias a él que puede prever y prevenir comportamientos superiores. Para los niños, el juego se transforma en un universo extra que los separa de la realidad.

Además, Adelgani (2024) asevera que el juego permite al estudiante adquirir ciertas habilidades que asociado al desarrollo cognitivo le permite adquirir aprendizajes duraderos o llamado aprendizaje significativo, los juegos motivan y animan al estudiante a participar de manera libre ordenada y espontánea tomando en cuenta que los juegos son libres de competencia cuando es orientado a las actividades pedagógicas.

### **2.2.10. COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA**

Las personas que interactúan entre sí pueden comunicar pensamientos y sentimientos de manera bidireccional. Los estudiantes participan activamente en un proceso de aumentar continuamente el significado de las palabras habladas tanto en espacios físicos como digitales turnándose para ser el hablante y el oyente (MINEDU, 2016).

La habilidad se ve como una actividad social que requiere que el alumno interactúe con otros individuos o grupos. Al adoptar una visión crítica de los medios audiovisuales y usar su voz de una manera reflexiva y apropiada, puede participar en esta conversación y al mismo tiempo desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico. El desarrollo de la propia identidad y el progreso en la vida se ven facilitados por el uso de la comunicación verbal (Medina, 2021).

### **2.2.11. COMPETENCIA**

Se denomina competencia a la capacidad de integrar un conjunto de habilidades con el propósito de alcanzar objetivo determinado en un contexto específico, actuando de manera pertinente y ética. Para ser competente, uno debe ser capaz de evaluar una situación y elegir el mejor curso de acción. El objetivo es hacer un balance de lo que se conoce y lo que es accesible, descubrir qué combinaciones de conocimientos y habilidades son más aplicables a la circunstancia y el objetivo actuales, y luego decidir cómo poner en práctica ese plan (Castañeda, 2025).

La competencia también implica combinar rasgos personales específicos con habilidades socioemocionales que mejoran la comunicación interpersonal. El individuo debe estar atento a los rasgos subjetivos, valoraciones o respuestas emocionales propias y de los demás, que pueden impactar en su toma de decisiones y en su proceso de toma de decisiones y en sus acciones (Anchundia y Vega, 2024).

Los maestros, las instituciones educativas y los programas trabajan juntos para optimizar continuamente las habilidades de los estudiantes a través de una construcción deliberada y consciente. Experimentar este

cambio en varios puntos del viaje educativo de uno es normal y anticipado. Para cumplir con el perfil de graduación, los estudiantes deben demostrar el dominio de las habilidades descritas en el plan de estudios de la escuela primaria del país en cada etapa de su educación formal. Durante todo el proceso educativo, estas habilidades se perfeccionan de manera continua, simultánea y vinculada. Estos estarán disponibles por un tiempo y eventualmente se combinarán con otros (Sanhueza y Valdivia, 2024).

#### **2.2.12. CAPACIDAD**

Las capacidades son herramientas para ejecutar bien Los recursos que los escolares manipulan para manejar una situación concluyente consisten en conocimientos, habilidades y actitudes Las competencias son operaciones más complicadas, que involucran operaciones menores dentro de estas capacidades (MINEDU, 2016)

El conocimiento es el conjunto de teorías, conceptos y procedimientos que han sido heredados por seres humanos en diversos campos del conocimiento. La escuela opera sobre la base del conocimiento que ha sido construido y autenticado por la sociedad global y la comunidad de la que forman parte. Asimismo, los estudiantes adquieren conocimientos. Por lo tanto, aprender no es solo una repetición mecánica y sin sentido de lo que ya sabes; es algo vivo. Poseer el conocimiento o la capacidad para llevar a cabo un trabajo con éxito es a lo que nos referimos cuando hablamos de habilidades. Esto puede requerir habilidades musculares, cognitivas o sociales. Una actitud puede definirse como una predisposición o aversión a un determinado curso de acción en respuesta a un estímulo externo. Nuestros procesos de pensamiento, emociones y comportamientos son todos productos de nuestra educación y las lecciones que hemos aprendido a lo largo de nuestras vidas (García,2021).

#### **2.2.13. CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA**

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

**a. Obtiene información del texto oral**

El aprendiz obtiene y saca datos claros compartidos por los hablantes de manera literal (MINEDU, 2016).

**b. Infiere e interpreta información del texto oral**

Los alumnos pueden descubrir cosas nuevas o llenar los vacíos del lenguaje hablado estableciendo conexiones entre hechos explícitos e implícitos. Esto les ayuda a construir su propio conocimiento sobre el tema. De esta manera, el alumno deduce el significado previsto del texto, las intenciones de los hablantes en un entorno social y cultural determinado, la expresividad del texto a través de palabras y gestos y el valor artístico del lenguaje utilizado (MINEDU, 2016).

**c. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada**

Al considerar las normas y la etiqueta de cortesía, las circunstancias socioculturales del encuentro, el tipo de escritura, la audiencia prevista y el estilo y tono de comunicación, el estudiante transmite sus ideas. Del mismo modo, proporciona un marco unificado para expresar las ideas de un tema y relacionar diversas formas de escritura entre sí utilizando una variedad de técnicas cohesivas (MINEDU, 2016).

**d. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica**

El escolar maneja diversas herramientas que no son palabras (por ejemplo, expresiones o acciones físicas) o son de tipo paraverbal (como el timbre de la voz o pausas) de acuerdo con el contexto de la conversación para resaltar o matizar ideas y generar ciertos impactos en quienes están hablando con él (MINEDU, 2016).

**e. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores**

Para alcanzar su objetivo de comunicación, el alumno participa de manera apropiada, puntual y significativa turnándose para hablar y escuchar (MINEDU, 2016).

**f. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral**

Los procesos de análisis y valoración se encuentran estrechamente vinculados, puesto que ambos requieren que el estudiante observe, escuche y examine críticamente los textos orales a

los que tiene acceso con la finalidad de comprender su estructura, su significado y las intenciones comunicativas. Este proceso se desarrolla cuando el estudiante observa, analiza y compara los diferentes elementos del discurso oral, tanto en su forma como en su contenido. Para ello, relaciona lo que escucha con sus propias experiencias, el contexto en el que ocurre la comunicación y otras fuentes de información. De esta manera, el estudiante puede construir una valoración personal sobre la forma, el contenido y las intenciones de quienes participan en la interacción comunicativa, considerando también el contexto sociocultural en el que se desarrolla (MINEDU, 2016).

#### **2.2.14. DESEMPEÑO**

Son descripciones concretas sobre las acciones que realizan los alumnos en correspondencia con los grados de progreso de habilidades (normas educativas). Se pueden observar en diversas situaciones o entornos. No son exhaustivos, sino que reflejan las acciones que los alumnos muestran mientras trabajan para alcanzar la competencia esperada o cuando ya han llegado a ese nivel (MINEDU, 2016)

Los diferentes niveles y modalidades de los planes de estudio de la Educación Básica incorporan evaluaciones, que se clasifican por edad (en la etapa inicial) o grados (en otros niveles y modalidades). Esto ayuda a los maestros con las tareas de planificación y evaluación, ya que examina el hecho de que los estudiantes de un grupo pueden tener diferentes niveles de desempeño, ya sea por encima o por debajo de la norma, dándoles cierto margen de maniobra (García, 2021).

#### **2.2.15. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

Representan la progresión típica de una habilidad entre los estudiantes desde el inicio de la Educación Básica hasta su finalización, con grados progresivamente más sofisticados de desarrollo de habilidades. Aludiendo a las capacidades que se reclutan cuando se enfrentan o superan problemas de la vida real, estas representaciones son fundamentales (MINEDU, 2016).

Para Cárdenas (2024) estas representaciones establecen el listón que los estudiantes deben subir cuando completan un ciclo de Educación Básica. Sin embargo, las pruebas nacionales e internacionales han demostrado que existe una amplia gama de habilidades de los estudiantes dentro de un solo aula, y que muchos niños no alcanzan la marca. Es por eso que los estándares son útiles para medir qué tan cerca o lejos está un estudiante con respecto a los objetivos de una determinada habilidad al final de cada ciclo. De esta manera, los estándares educativos esperan servir como una hoja de ruta para las evaluaciones individuales a nivel de aula y de sistema del progreso de los estudiantes (por ejemplo, evaluaciones nacionales, de muestra o censales). Los estudiantes pueden comprender mejor su propio proceso de aprendizaje y avanzar hacia el cumplimiento de sus requisitos de aprendizaje identificados con el apoyo de los datos proporcionados por los estándares. Además, sirven como base para organizar esfuerzos que permitan mostrar y mejorar habilidades.

Debido a las múltiples razones que se han mencionado anteriormente, es fundamental que los estándares de aprendizaje sirvan como una guía sólida y efectiva para alinear los niveles de competencia que son requeridos por el plan de estudios, con los variados programas de preparación de maestros, así como con el desarrollo de materiales de instrucción que sean adecuados y pertinentes. A través de estos estándares, los educadores y los administradores pueden establecer un marco de referencia claro y coherente para asegurar que todos los aspectos del proceso educativo estén en sinergia. Posteriormente, los formuladores de políticas nacionales pueden ajustar sus estrategias pedagógicas en función a las evaluaciones nacionales obtenidas, que miden de manera objetiva los efectos de las elecciones realizadas en el ámbito educativo. De dicha manera, debería ser posible verificar, en referencia a los requisitos del Currículo Nacional de Educación Básica, que un mayor porcentaje de alumnos esté en condiciones de maximizar y potenciar sus niveles de aprendizaje, permitiendo así que más estudiantes alcancen el éxito académico que se busca en el sistema educativo. (Guevara y Navarro, 2024).

## **2.2.16. CURRÍCULO NACIONAL**

El MINEDU (2016) alineado con los principios y objetivos de la educación en el Perú, el Proyecto Educativo Nacional, y los fines de este nivel educativo, especifica la información que buscan alcanzar los estudiantes desde su inicio formativo, de esta manera el Plan de Currículo Nacional de Educación Básica hace un gran hincapié en inculcar principios y ciudadanía en los alumnos, permitiéndoles desempeñar eficazmente sus derechos y responsabilidades. Además, alienta a los estudiantes a adquirir habilidades que los ayudarán a cumplir con las demandas modernas enfocadas en el desarrollo sostenible. Estas habilidades incluyen fluidez en inglés, capacitación para el trabajo, dominio de las tecnologías de la información y la comunicación y una educación integral que mejora la educación artística (Escobar, 2022).

Los perfiles de los graduados, los métodos transversales, las ideas clave y el desarrollo del aprendizaje desde el inicio hasta el final del programa de Educación Básica forman parte del papel de este documento como marco curricular nacional. Además, sienta las bases del plan de estudios y los planes de estudio basados en diversas modalidades, así como criterios de evaluación educativa y sugerencias para un plan de estudios más diversificado que se adhiera a las normas existentes (Godoy et al., 2022).

Los programas y recursos Educativos para la Educación Básica Regular, la Educación Básica Alternativa y la Educación Básica Especial, así como la diversidad a nivel escolar regional e individual, se desarrollan de acuerdo con el Plan de Estudios Nacional de Educación Básica. Además, el plan de estudios es un componente clave en los esfuerzos más amplios del sector para modernizar y mejorar las instalaciones educativas, los materiales pedagógicos y los estándares de evaluación e instrucción; y para elevar los niveles de inversión, gestión y habilidades en el campo (Piza et al., 2025).

La educación de nuestro Estado y sociedad están obligados a brindar se describe en el Plan de Estudios Nacional de Educación Básica. Ya sea en una escuela pública o privada, en un entorno urbano o rural, con un alumnado multigrado, polidocente o unidocente, o en cualquier otro tipo de servicio educativo, este texto debe servir de base para la instrucción en el aula. Del mismo modo, alienta a las instituciones y programas educativos a probar

enfoques y tácticas pedagógicas innovadoras para garantizar resultados de aprendizaje excepcionales (MINEDU, 2016).

Al realizar estas revisiones, el Ministerio de Educación tuvo en cuenta los hallazgos y desarrollos del trabajo de IPEBA sobre los estándares de aprendizaje desde 2010. También ha apoyado un proceso de consulta a nivel nacional de 2012 a 2016 que incluyó educadores, especialistas, representantes de organizaciones de la sociedad civil y del sector público, y expertos nacionales e internacionales en las áreas de diseño y contenido curricular (incluidos aquellos con experiencia en Programas Alternativos de Educación Básica).

### **2.2.17. ÁREA DE COMUNICACIÓN**

En la etapa de educación primaria, el área de Comunicación tiene como finalidad fomentar muchas habilidades comunicativas de los alumnos, habilidades que ya han sido impulsadas desde la educación inicial; así como en el entorno familiar, las instituciones y la sociedad. Asimismo, en la educación primaria, el objetivo es mejorar la expresión personal mediante el uso de estas habilidades en una variedad de contextos, interactuando con diferentes tipos de textos, comunicándose con diferentes tipos de personas y siempre pensando en los conceptos básicos del idioma. Por el carácter instrumental y general de las competencias y habilidades que conforman la Comunicación Integral, se ha establecido como el eje fundamental en el desarrollo del aprendizaje en otras áreas. Esto se debe a que el lenguaje es el medio por el cual la información de la realidad puede entenderse, interpretarse, adquirirse y organizarse (MINEDU, 2016).

### **2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS**

- **Juegos tradicionales:** estos juegos son atemporales debido a su elegancia, simplicidad y reglas sencillas, que les han permitido seguir siendo populares durante mucho tiempo.
- **Planifica los juegos tradicionales:** comprende organizar anticipadamente los juegos a utilizar, su desarrollo y los materiales o espacios necesarios para cumplir los objetivos de aprendizaje.

- **Ejecuta los juegos tradicionales:** implica realizar los juegos planificados, orientando a los estudiantes, explicando reglas y garantizando una participación ordenada y segura.
- **Evalúa los juegos tradicionales:** implica analizar el progreso de los juegos, observando su propósito, participación estudiantil y mejoras futuras.
- **Competencia se comunica oralmente en su lengua materna:** se precisa como una intercomunicación con personas de su alrededor y así manifestar sus pensamientos, ideas y sentimientos.
- **Obtiene información del texto oral:** se produce cuando el estudiante recupera y extrae información de tipo literal.
- **Infiere e interpreta información del texto oral:** se produce cuando el alumno extrapola un resultado de un texto, está participando en un análisis textual.
- **Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada:** se produce al comunicar organiza de manera secuencial y sistematizada el texto leído y lo comunica oralmente.
- **Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica:** se produce cuando usa gestos, miradas, movimientos de las manos y brazos, para afirmar lo expresado.
- **Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores:** permite lograr los objetivos de comunicación donde estudiante se turna para hablar y escuchar, cambiando de roles de manera oportuna.
- **Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral:** es cuando el estudiante evalúa el texto el orden, sentido y la coherencia entre las ideas considerando en su desarrollo el uso de los conectores que favorecen la claridad y la expresión oral.

## **2.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS**

### **2.4.1. HIPOTESIS GENERAL**

Hi: Los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

#### **2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

Ha1: Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ha2: Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ha3: Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ha4: Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad, utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los

estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ha5: Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ha6: Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

## **2.5. VARIABLES**

### **2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE**

**Juegos tradicionales:** según Méndez y Fernández (2011) los estudiantes pueden obtener una comprensión más profunda de la historia, la cultura y la tradición investigando los antecedentes históricos y culturales de los juegos.

De lo descrito se desprende que para las acciones pedagógicas a desarrollar esta tiene que pasar por tres etapas que son la planificación, ejecución y evaluación.

### **2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE**

**Se comunica oralmente en su lengua materna:** se define como una asociación interactiva en la que dos o más personas buscan activamente

entenderse y comunicarse entre sí. En él, el estudiante asume un papel activo en la construcción del significado a partir de diversas formas de comunicación oral, ya sea en interacciones presenciales o virtuales, alternando de manera constante el rol de orador y oyente en el proceso comunicativo (MINEDU, 2016).

La competencia señalada moviliza las siguientes capacidades:

- Obtener información del texto hablado.
- Comprender y dar sentido a lo que dicen los demás.
- Vincular, ordenar y ampliar tus pensamientos de forma clara y lógica.
- Hacer un buen uso de las herramientas no verbales y paralingüísticas.
- Hablar con los demás de forma adecuada.
- Reflexionar y prestar atención a la forma, el contenido y el contexto de los textos hablados.

## 2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
VI. Juegos tradicionales	Planificación	1. Elaboración de sesiones 2. Selección de juegos tradicionales	
	Ejecución	1. Validación y prueba de confiabilidad de los instrumentos 2. Aplicación del pre y post test 3. Aplicación de las 20 sesiones e instrumento seleccionado	Técnica Observación
	Evaluación	1. Análisis e interpretación de resultados 2. Elaboración de informe	Instrumento
VD. Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral	1. Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha. 2. Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral. 3. Explica de qué trata el texto oral de manera sencilla. 4. Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.	Lista de cotejo SI = 1 NO = 0

---

<p>Infiere e interpreta información del texto oral</p>	<p>5. Identifica el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.</p> <p>6. Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.</p> <p>7. Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.</p> <p>8. Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".</p>
<p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</p>	<p>9. Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.</p> <p>10. Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.</p> <p>11. Describe un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.</p> <p>12. Emplea gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.</p>
<p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</p>	<p>13. Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.</p> <p>14. Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.</p> <p>15. Formula preguntas para entender mejor lo que escucha.</p>
<p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</p>	<p>16. Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.</p> <p>17. Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.</p>
<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</p>	<p>18. Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.</p> <p>19. Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.</p>

---

---

20. Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.

---

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Para Chevarria (2008) la investigación aplicada es caracterizada por la aplicación o uso de los conocimientos obtenidos a través de la implementación práctica y sistematización de investigaciones basadas en la investigación, adquiriendo simultáneamente conocimientos adicionales. Se emplea el saber y los hallazgos de la investigación para entender la realidad de forma exacta, ordenada y metódica para demostrar que los juegos tradicionales pueden desarrollar el lenguaje verbal en los escolares del 1° grado en la institución educativa N°32484 “Túpac Amaru”.

La investigación aplicada se adapta a este estudio al utilizar conocimientos teóricos y pedagógicos sobre juegos tradicionales para desarrollar la competencia de comunicación oral en estudiantes de primer grado. Este enfoque no solo analiza la realidad educativa, sino que implementa una estrategia concreta, en este caso los juegos tradicionales, para mejorar el desempeño comunicativo de los niños. Así, el estudio va más allá de describir el problema y propone una solución pedagógica verificable. La investigación aplicada permite evaluar cómo el uso de juegos tradicionales influye en la comunicación oral, midiendo cambios reales en la competencia comunicativa antes y después de la intervención, generando evidencia sobre la efectividad de la estrategia. Esta evidencia enriquece el conocimiento académico y la práctica educativa, mostrando si los juegos tradicionales son un recurso valioso para fortalecer la expresión verbal en el aula. Además, los resultados del enfoque aplicado pueden ser utilizados de inmediato por docentes y directivos de la I.E. N° 32484 “Túpac Amaru”. El estudio proporciona una propuesta metodológica que puede incorporarse en las sesiones de aprendizaje, permitiendo replicar y adaptar los juegos tradicionales como herramienta pedagógica, y fomenta nuevas prácticas educativas basadas en evidencias, mejorando la calidad educativa y ofreciendo un modelo aplicable en otros contextos similares.

### **3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN**

Sánchez (2000) muestra que, debido a las particularidades del presente estudio, se emplearon diversas técnicas cuantitativas; dado que el objetivo de la investigación es ejecutar los juegos tradicionales para verificar las hipótesis planteadas. En otras palabras, se pretendió demostrar de manera contundente que los juegos tradicionales contribuyeron de forma significativa al desarrollo y fortalecimiento de la expresión oral en los escolares. Esto se logró al proporcionarles herramientas adecuadas y efectivas para mejorar su comunicación, facilitando así su interacción verbal en diferentes contextos educativos y sociales.

El enfoque cuantitativo es aplicable en esta investigación para medir objetivamente el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia de comunicación oral en estudiantes de primer grado. Permite recolectar datos numéricos antes y después de la intervención, identificando cambios en el desempeño oral de los niños. Es una herramienta clave para comprobar si la estrategia genera mejoras significativas y si responde al problema planteado en la tesis. Además, facilita la formulación y comprobación de hipótesis con procedimientos estadísticos, asegurando rigurosidad y objetividad en los resultados. Permite comparar el nivel de comunicación oral entre grupos que participan en juegos tradicionales y los que no, estableciendo diferencias estadísticas que evidencien la eficacia de la intervención, basándose en datos medibles. La aplicabilidad del enfoque se manifiesta en su capacidad para generar evidencia confiable que oriente decisiones educativas en la I.E. N°32484 "Túpac Amaru". Los resultados numéricos permiten sustentar recomendaciones pedagógicas para docentes y directivos, promoviendo el uso de juegos tradicionales como metodología para fortalecer la comunicación oral y facilitando la comparación y replicación de hallazgos en futuras investigaciones.

### **3.1.2. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

Según Sánchez (2000) la investigación se clasifica dentro del nivel explicativo, lo que permitió probar la hipótesis causal formulada. Esta característica es de suma importancia para el razonamiento científico y para la predicción fundamentada de ciertos principios, fundamentos y características del fenómeno analizado. Asimismo, se llevó a cabo un proceso riguroso de comparación y contraste de la hipótesis, la cual postula que los juegos tradicionales son eficaces y efectivos para potenciar la expresividad verbal de los individuos involucrados.

La aplicabilidad del nivel explicativo en este estudio se refleja en la rigurosidad metodológica para sostener la afirmación causal. En la educación de primer grado, se requieren controles sobre variables intervinientes, como características del aula, formación docente y aspectos socioculturales del alumnado, para minimizar amenazas a la validez interna. La selección de instrumentos validados y el uso de procedimientos estadísticos robustos permiten no solo demostrar efectos, sino también estimar su magnitud y consistencia. El enfoque explicativo orienta a diseñar intervenciones replicables y seguras, facilitando la transformación de conclusiones en recomendaciones concretas. Además, contribuye al conocimiento sobre mecanismos pedagógicos y ofrece evidencia para políticas de educación inicial. Sin embargo, es importante que el investigador reconozca los límites de generalización; los resultados son más defendibles en contextos similares a la IE N°32484. En resumen, este enfoque permite formular intervenciones basadas en evidencia, sustentando causalidades y facilitando su reproducción en el ámbito educativo.

### **3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

Según Ñaupas et al. (2018) el diseño del trabajo llevado a cabo es cuasiexperimental, lo que implica que se ha estructurado de una manera que permite observar ciertos efectos en condiciones controladas, pero sin la aleatoriedad de un experimento verdadero. En este contexto, se emplea un examen de prueba al inicio para crear una

especie de juego oral que motive a los participantes y facilite su integración en el proceso educativo. La última prueba está destinada a comprobar si los juegos tradicionales son efectivos al ser comparados entre ambos grupos de estudio. Además, la prueba de hipótesis se lleva a cabo únicamente con el grupo que está en proceso de aprendizaje, con el fin de demostrar de manera concluyente que los juegos tradicionales pueden efectivamente mejorar la comunicación oral entre los estudiantes involucrados.

$GE = O_1 \quad X \quad O_2$   
 $GC = O_3 \quad \quad \quad O_4$   
 GE:= Grupo Experimental  
 GC:= Grupo Control  
 $O_1 - O_3 =$  Aplicación preprueba  
 $O_2 - O_4 =$  Aplicación posprueba  
 ..... = Sin intervención  
 X = Con intervención

La aplicabilidad de este diseño es crucial para mostrar las diferencias iniciales entre grupos y es el punto de comparación para medir el impacto de la intervención. Solo el grupo experimental recibe la intervención pedagógica, un programa de juegos tradicionales (cantos, rondas, adivinanzas, dramatizaciones, etc.) que estimulan la expresión oral y la interacción significativa. El grupo de control no recibe intervención, de modo que cualquier cambio observado se atribuye a los juegos. Finalmente, se realiza un postest a ambos grupos para medir cambios en su desempeño comunicativo y comparar resultados. La diferencia entre las puntuaciones pretest-postest en ambos grupos, permitiendo determinar si la intervención produjo mejoras significativas, validando la hipótesis de que los juegos tradicionales mejoran la competencia comunicativa oral en primer grado y proporcionando evidencia sobre la efectividad de la estrategia.

## 3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

### 3.2.1. POBLACIÓN

Según Ñaupas et al. (2013) La población de estudio de la presente investigación estuvo constituida por los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N°32484 “Túpac Amaru”.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N°32484 “Túpac Amaru”.*

Grado	Sección	Sexo					
		Varones		Mujeres		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%
1°	A1	14	33.33	16	34.04	30	33.71
	A2	15	35.71	15	31.91	30	33.71
	A3	13	30.95	16	34.04	29	32.58
TOTAL		42	100	47	100	89	100

*Nota.* Nóminas de matrícula 2024.

### 3.2.2. MUESTRA

Para Ñaupas et al. (2013) la muestra no se selecciona al azar, sino por razones relacionadas a la naturaleza del estudio o los objetivos de la investigación. El proceso de toma de decisiones del investigador es lo que hace que este procedimiento sea humano y no mecánico o dependiente de un cálculo de probabilidad. Como resultado, el muestreo por conveniencia o la selección intencional hicieron posible este tipo de investigación, optando por el 1° grado de primaria de la Institución Educativa N°32484 “Túpac Amaru”. La muestra está conformada por los escolares de la sección de A1 – A2, con un total de 60 escolares.

**Tabla 2**

*Muestra que comprende de la población de estudiantes del 1° grado matriculados en la Institución Educativa N°32484 “Túpac Amaru”.*

Grado	Sección	Grupo	Sexo					
			Varones		Mujeres		Total	
			fi	%	fi	%	fi	%
1°	A1	GE	14	48.28	16	51.61	30	50.0
	A2	GC	15	51.72	15	48.39	30	50.0
Total			29	100	31	100	60	100

*Nota.* Tabla 1

### **3.3. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

Se utilizó la técnica de observación, que consistió en observar los comportamientos o acciones de los niños en un entorno específico para registrar si los juegos tradicionales están alcanzando el propósito comunicativo donde el escolar se exprese en su lengua materna.

Barrantes (2006) menciona que el instrumento pertinente para este tipo de investigación es la lista de cotejo, puesto que permite verificar y distribuir señales acerca de las seis dimensiones de la habilidad analizadas y observadas en cada infante de la muestra del estudio. La lista de cotejo permitió acumular la información de modo directo.

#### **3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS**

Los datos fueron representados mediante gráficos de barra, para mostrar la frecuencia con la que un indicador específico se presentaba. Además, los porcentajes se habían plasmado de manera clara en forma de etiqueta externa, lo que permite visualizar de manera pertinente y efectiva el estado de la variable, dimensión o indicador que estaba siendo graficado. Esta representación visual se torna un recurso invaluable para el análisis y comprensión de la información presentada.

#### **3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

Para llevar a cabo el análisis e interpretación de datos, en relación con los diversos aspectos cuantitativos del proyecto en cuestión, es posible implementar una amplia gama de técnicas de análisis que son extremadamente útiles y eficaces. Entre las distintas técnicas de análisis que se pueden utilizar en este contexto, se destacan las siguientes:

- Estadística descriptiva: Se empleó para mostrar de manera clara y concisa los datos cuantitativos obtenidos mediante procesos de recolección. Este procedimiento fue utilizado para presentar de forma clara y concisa los resultados cuantitativos obtenidos mediante los diferentes procesos de recolección, a partir del cálculo descriptivo de

frecuencias, medias, porcentajes, etc. y mediante una organización que permita su comprensión, lectura e interpretación. Se buscó proporcionar un resumen descriptivo que facilite a los analistas y tomadores de decisiones la identificación de las características y tendencias observadas en los datos recolectados. (Hernández y Mendoza, 2018).

- Análisis comparativo: Se realizó una comparación de los resultados obtenidos antes y después de la intervención educativa con el propósito de establecer la efectividad de los juegos tradicionales sobre la comunicación oral. En el caso de que se hayan recolectado datos cuantitativos, se recomienda la utilización de la prueba t de Student que es el estadígrafo con la que se determinó si las diferencias observadas son estadísticamente significativas (Hernández y Mendoza, 2018).
- Análisis inferencial: El análisis estadístico inferencial del presente trabajo comprendió la evaluación de datos obtenidos mediante la lista de cotejo que fueron aplicadas a los estudiantes, luego se hizo uso de la prueba de hipótesis, específicamente con la prueba t de Student para muestras independientes, con el propósito de comparar los resultados entre los grupos que utilizaron los juegos tradicionales y aquellos que no lo hicieron. Los resultados obtenidos permitieron identificar mejoras significativas en la comprensión y aplicación de la competencia de comunicación oral. Asimismo, se realizó la prueba de normalidad de Anderson-Darling, para determinar si los datos en las pruebas realizados a los grupos de muestra siguen una determinada distribución y a partir de ellas elegir el estadígrafo para la prueba de hipótesis (Hernández y Mendoza, 2018).

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. RESULTADOS DE LA PREPRUEBA**

La preprueba estuvo conformada por un total de 20 indicadores de evaluación que correspondían a la variable de estudio en cuestión, y estos fueron aplicados de manera simultánea tanto al grupo de control como al grupo experimental. Estos indicadores se organizaron cuidadosamente en seis dimensiones distintas, cada una con sus respectivos indicadores, tal como se presenta a continuación en esta descripción detallada que sigue:

##### **Dimensión 1: Obtiene información**

1. Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.
2. Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.
3. Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.
4. Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.

##### **Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto oral**

5. Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.
6. Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.
7. Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.

##### **Dimensión 3: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada**

8. Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".
9. Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.
10. Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.

11. Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.

**Dimensión 4: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica**

12. Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.

13. Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.

14. Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.

**Dimensión 5: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores**

15. Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.

16. Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.

17. Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.

**Dimensión 6: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral**

18. Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.

19. Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.

20. Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.

**Tabla 3**

*Resultado de la preprueba: Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024*

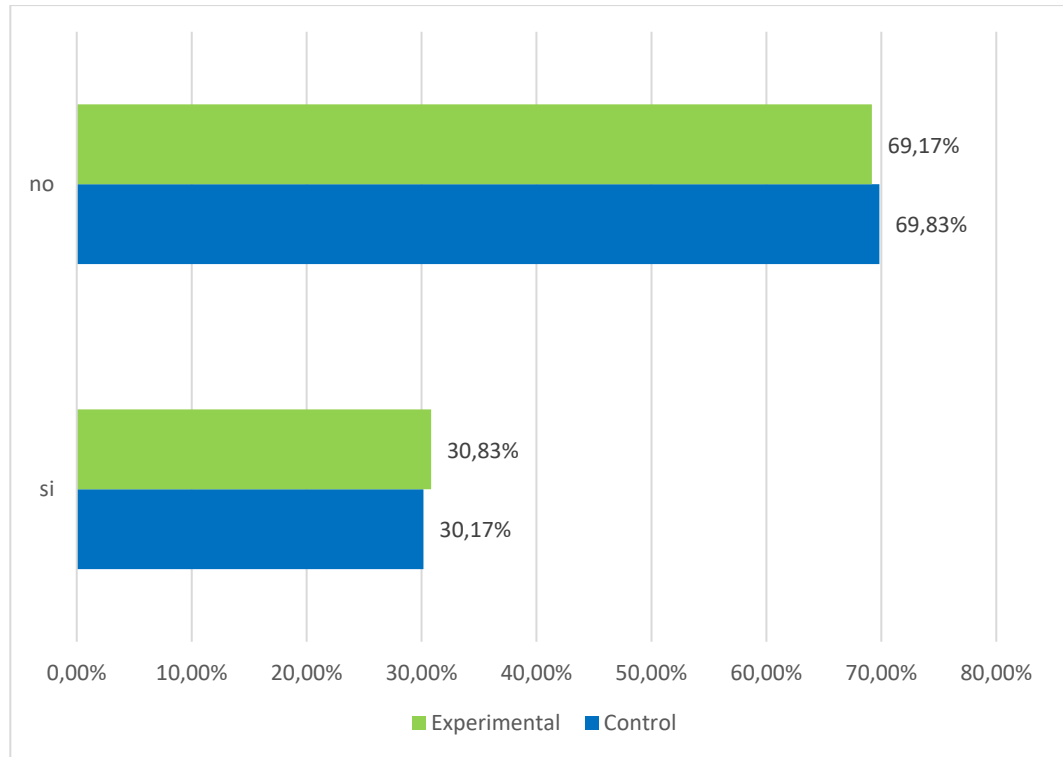
N°	Indicadores	Grupo de control						Grupo experimental					
		Si		No		Total		Si		No		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	22	73.33%	8	26.67%	30	100.00%	24	80.00%	6	20.00%	30	100.00%
2	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.	15	50.00%	15	50.00%	30	100.00%	14	46.67%	16	53.33%	30	100.00%
3	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.	4	13.33%	26	86.67%	30	100.00%	4	13.33%	26	86.67%	30	100.00%
4	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.	3	10.00%	27	90.00%	30	100.00%	3	10.00%	27	90.00%	30	100.00%
5	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	15	50.00%	15	50.00%	30	100.00%	14	46.67%	16	53.33%	29	100.00%
6	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.	9	30.00%	21	70.00%	30	100.00%	10	33.33%	20	66.67%	30	100.00%
7	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.	13	43.33%	17	56.67%	30	100.00%	15	50.00%	15	50.00%	30	100.00%
8	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".	7	23.33%	23	76.67%	30	100.00%	8	26.67%	22	73.33%	30	100.00%
9	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.	8	26.67%	22	73.33%	30	100.00%	8	26.67%	22	73.33%	30	100.00%
10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.	15	50.00%	15	50.00%	30	100.00%	13	43.33%	17	56.67%	30	100.00%

11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.	8	26.67%	22	73.33%	30	100.00%	7	23.33%	23	76.67%	30	100.00%
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.	8	26.67%	22	73.33%	30	100.00%	8	26.67%	22	73.33%	30	100.00%
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	12	40.00%	18	60.00%	30	100.00%	10	33.33%	20	66.067%	30	100.00%
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.	6	20.00%	24	80.00%	30	100.00%	6	20.00%	24	80.00%	30	100.00%
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	6	20.00%	24	80.00%	30	100.00%	6	20.00%	24	80.00%	30	100.00%
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.	10	33.33%	20	66.67%	30	100.00%	10	33.33%	20	66.67%	30	100.00%
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	5	16.67%	25	83.33%	30	100.00%	6	20.00%	24	80.00%	30	100.00%
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.	6	20.00%	24	80.00%	30	100.00%	6	20.00%	24	80.00%	30	100.00%
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.	4	13.33%	26	86.67%	30	100.00%	8	26.67%	22	73.33%	30	100.00%
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.	5	16.67%	25	83.33%	30	100.00%	5	16.67%	25	83.33%	30	100.00%
Total			30.17%		69.83%		100.00%		30.83%		69.17%		100.00%

*Nota.* La tabla muestra información total recolectada de la preprueba a partir de la lista de cotejo.

**Figura 1**

*Resultado de la preprueba: Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024*



*Nota.* La figura muestra el resultado general de la preprueba de ambos grupos en estudio.

**a. Análisis e interpretación del grupo de control**

De la tabla 3 y la figura 1 podemos observar que del grupo de control apreciamos que solo el 30.17 % de un total de 30 estudiantes demostrar habilidades en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna considerando sus 6 dimensiones y el 69.83% mostraban deficiencias en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

**b. Análisis e interpretación del grupo de experimental**

Apreciamos que solo el 30.83% de un total de 30 estudiantes demostrar habilidades en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna considerando sus 6 dimensiones y el 69.17% mostraban deficiencias en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

Esto sugiere que ambos grupos se encuentran en un nivel deficiente en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente y en todas sus 6 dimensiones. Esto indica de manera clara que ambos grupos presentan una homogeneidad casi total al momento de iniciar el proceso de investigación.

## 4.2. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA PREPRUEBA

### 4.2.1. DIMENSIÓN 1: OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL

Se plantearon los siguientes Indicadores

1. Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.
2. Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.
3. Explica de qué trata el texto oral de manera sencilla.
4. Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.

**Tabla 4**

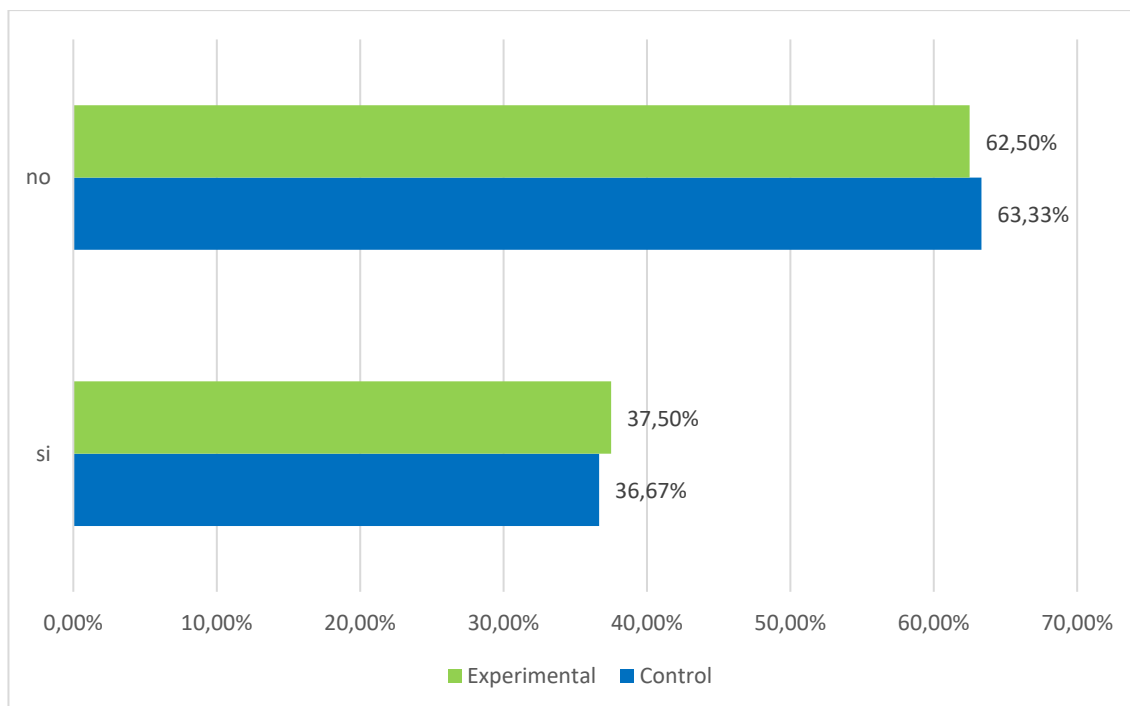
*Resultado de la preprueba de la dimensión: Obtiene información del texto oral*

N°	Indicadores	Grupo de control				Total	Grupo experimental				Total
		Si		No			Si		No		
		fi	hi%	fi	hi%		fi	hi%	fi	hi%	
1	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	22	73.33%	8	26.67%	30	24	80.00%	6	20.00%	30
2	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.	15	50.00%	15	50.00%	30	14	46.67%	16	53.33%	30
3	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.	4	13.33%	26	86.67%	30	4	13.33%	26	86.67%	30
4	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.	3	10.00%	27	90.00%	30	3	10.00%	27	90.00%	30
<b>Total</b>		36.67%		63.33%			37.50%		62.50%		

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 1 de la variable dependiente en la preprueba.

**Figura2**

*Resultado de la preprueba de la dimensión: Obtiene información del texto oral*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 1 de la variable dependiente en la preprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 73.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 26.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 50.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 50.00 % no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador dice de qué trata el texto oral de manera sencilla se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 13.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 86.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

- En el indicador reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 10.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 90.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo experimental:

- En el indicador menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 80.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 20.00% no han logrado desarrollar el indicador.
- En el indicador identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 46.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 53.33 % no han logrado desarrollar el indicador.
- En el indicador dice de qué trata el texto oral de manera sencilla se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 13.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 86.67% no han logrado desarrollar el indicador.
- En el indicador reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 10.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 90.00% no han logrado desarrollar el indicador.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 36.67% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión Obtiene información del texto oral y un 63.33% no ha demostrado habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 37.50% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión Obtiene información del texto oral y un 62.50% no ha demostrado habilidades.

Estos resultados implican una similitud en ambos grupos antes del tratamiento de la investigación.

#### 4.2.2. DIMENSIÓN 2: INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL

Se plantearon los siguientes Indicadores:

5. Identifica el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.
6. Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.
7. Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.

**Tabla 5**

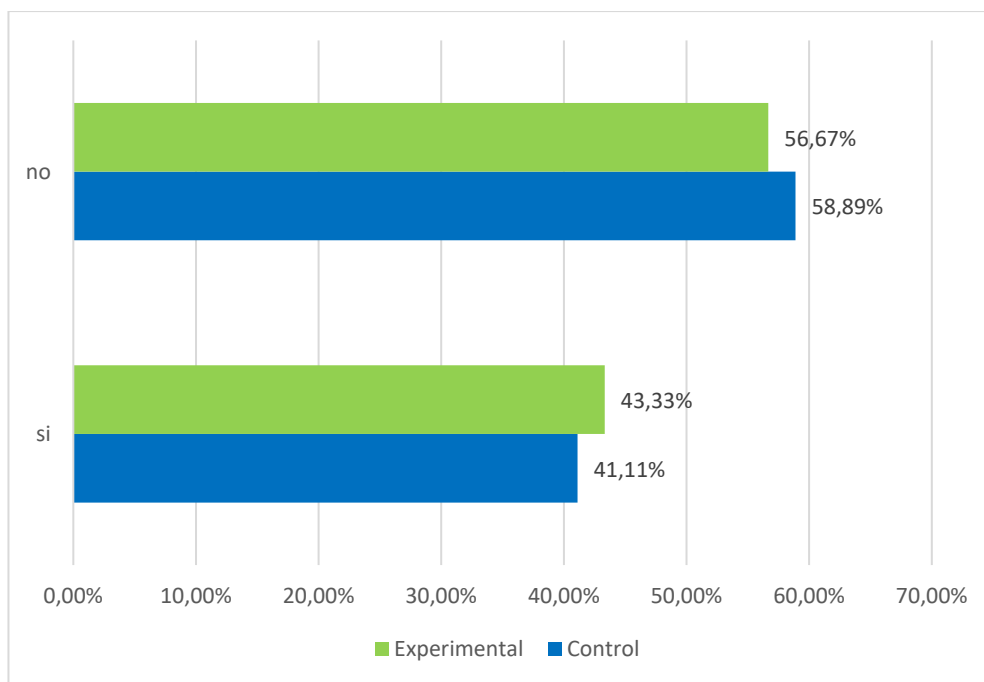
*Resultado de la preprueba de la dimensión: Infiere e interpreta información del texto oral*

N°	Indicadores	Grupo de control				Total	Grupo experimental				Total
		Si		No			Si		No		
		fi	hi%	fi	hi%		fi	hi%	fi	hi%	
5	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	15	50.00%	15	50.00%	30	14	46.67%	16	53.33%	30
6	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.	9	30.00%	21	70.00%	30	10	33.33%	20	66.67%	30
7	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.	13	43.33%	17	56.67%	30	15	50.00%	15	50.00%	30
Total		41.11%		58.89%		43.33%		56.67%			

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 2 de la variable dependiente en la preprueba.

**Figura 3**

*Resultado de la preprueba de la dimensión: Infiere e interpreta información del texto oral*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 2 de la variable dependiente en la preprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes que el 50.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 50.00% no han logrado desarrollarla adecuadamente.
- En el indicador relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes que el 30.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 70.00% no han logrado desarrollarla adecuadamente.
- En el indicador explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha se tiene como resultado evidenciado, de un total de 30 estudiantes, que el 43.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 56.67% no han logrado desarrollarla adecuadamente.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo experimental:

- En el indicador adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes que el 46.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 53.33% no han logrado desarrollarla adecuadamente.
- En el indicador relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes que el 33.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 66.67% no han logrado desarrollarla adecuadamente.
- En el indicador explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha se tiene como resultado evidenciado, de un total de 30 estudiantes, que el 50.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 50.00% no han logrado desarrollarla adecuadamente.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 41.11% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión Infiere e interpreta información del texto oral y un 59.89% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 43.33% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión Infiere e interpreta información del texto oral y un 56.67% no ha demostrado habilidades.

Estos resultados implican una similitud en ambos grupos antes del tratamiento de la investigación.

#### **4.2.3. DIMENSIÓN 3: ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA**

Se plantearon los siguientes Indicadores:

8. Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".
9. Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.

10. Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.
11. Describe un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.

**Tabla 6**

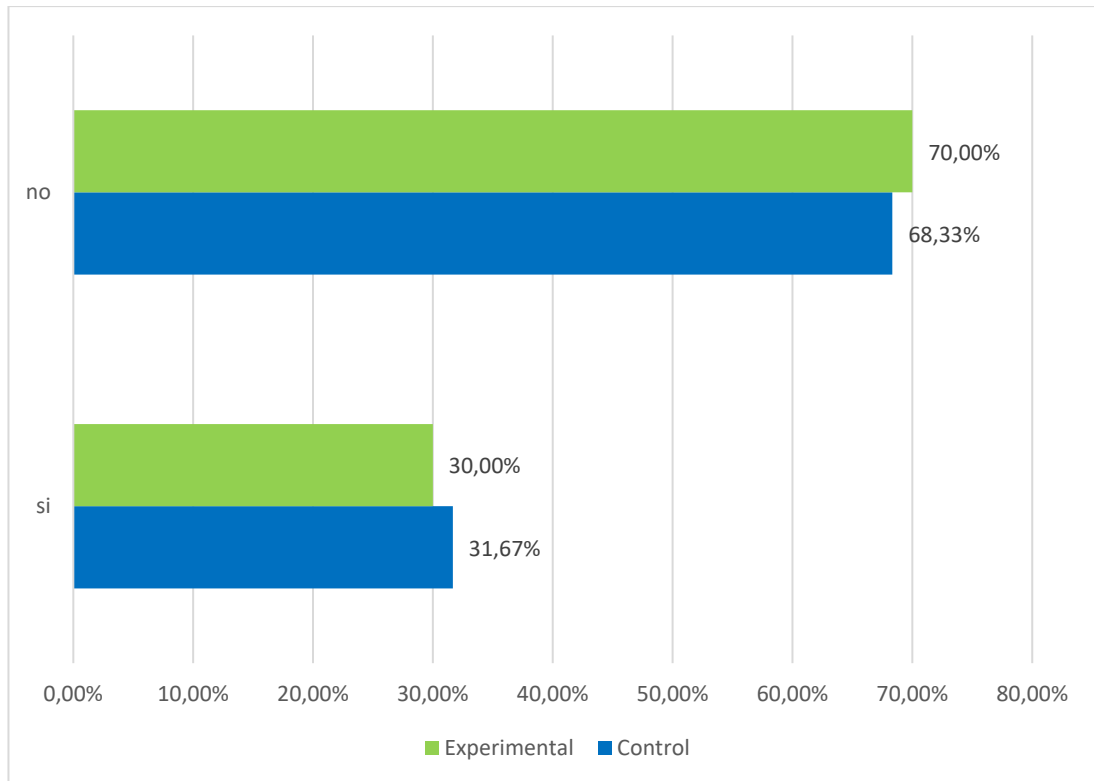
*Resultado de la preprueba de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada*

N°	Indicadores	Grupo de control				Total	Grupo experimental				Total
		Si		No			Si		No		
		fi	hi%	fi	hi%		fi	hi%	fi	hi%	
8	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".	7	23.33%	23	76.67%	30	8	26.67%	22	73.33%	30
9	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.	8	26.67%	22	73.33%	30	8	26.67%	22	73.33%	30
10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.	15	50.00%	15	50.00%	30	13	43.33%	17	56.67%	30
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.	8	26.67%	22	73.33%	30	7	23.33%	23	76.67%	30
Total		31.67%		68.33%			30.00%		70.00%		

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 3 de la variable dependiente en la preprueba.

**Figura4**

*Resultado de la preprueba de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 3 de la variable dependiente en la preprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después", se tiene como resultado evidenciado que el 23.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 76.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación, se tiene como resultado evidenciado que el 26.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 73.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla, se tiene como resultado evidenciado que

el 50.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 50.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

- En el indicador cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico, se tiene como resultado evidenciado que el 26.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 76.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo experimental:

- En el indicador relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después", se tiene como resultado evidenciado que el 26.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 73.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación, se tiene como resultado evidenciado que el 26.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 73.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla, se tiene como resultado evidenciado que el 43.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 56.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico, se tiene como resultado evidenciado que el 23.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 76.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 31.67% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada y un 68.33% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 30.00% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión Adecúa,

organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada y un 70.00% no ha demostrado habilidades.

Estos resultados implican una similitud en ambos grupos antes del tratamiento de la investigación.

#### 4.2.4. DIMENSIÓN 4: UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA

Se plantearon los siguientes Indicadores:

12. Emplea gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.
13. Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.
14. Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.

**Tabla 7**

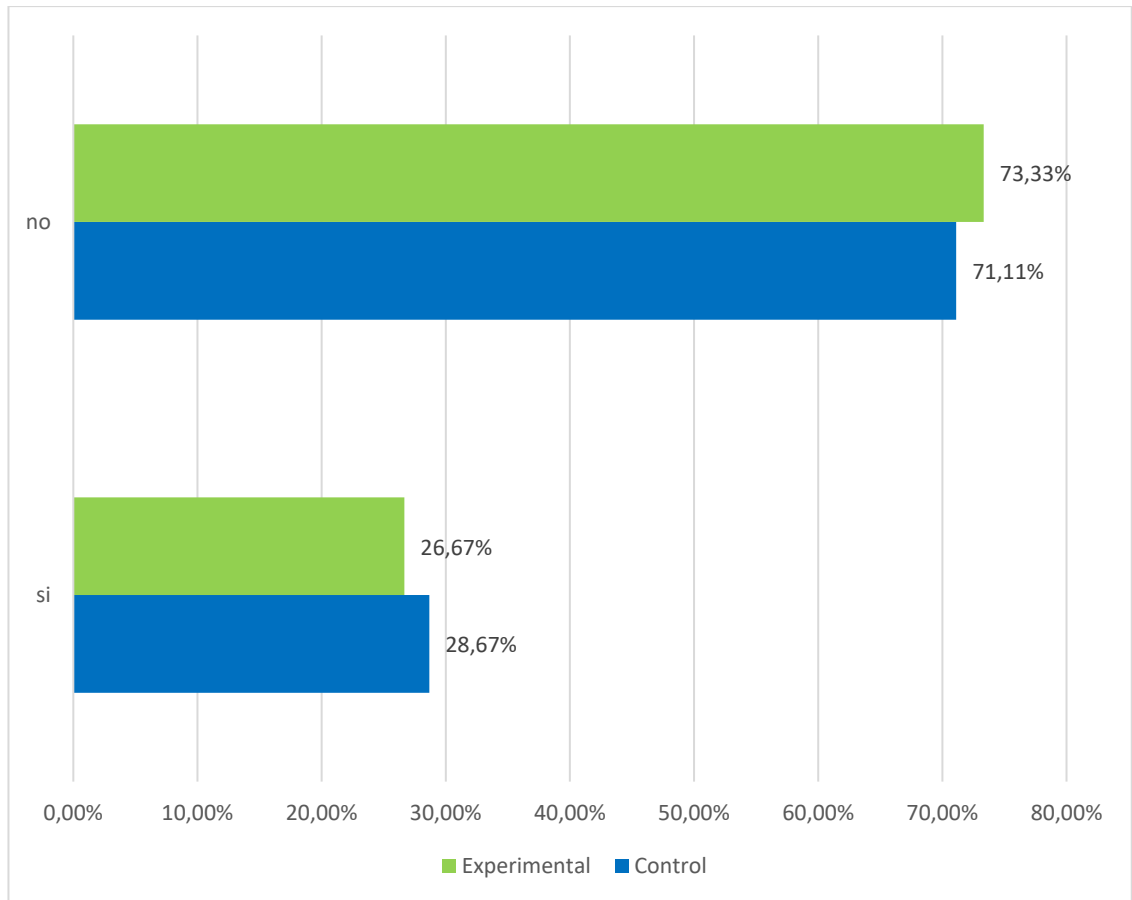
*Resultado de la preprueba de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica*

N°	Indicadores	Grupo de control				Total	Grupo experimental				Total
		Si		No			Si		No		
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%		
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.	8	26.67%	22	73.33%	30	8	26.67%	22	73.33%	30
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	12	40.00%	18	60.00%	30	10	33.33%	20	66.67%	30
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.	6	20.00%	24	80.00%	30	6	20.00%	24	80.00%	30
<b>Total</b>		28.89%		71.11%			26.67%		73.33%		

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 4 de la variable dependiente en la preprueba.

**Figura5**

*Resultado de la preprueba de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 4 de la variable dependiente en la preprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice, se tiene como resultado evidenciado que el 26.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 73.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla, se tiene como resultado evidenciado que el 40.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 60.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

- En el indicador ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada, se tiene como resultado evidenciado que el 20.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 80.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo de experimental:

- En el indicador usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice, se tiene como resultado evidenciado que el 26.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 73.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla, se tiene como resultado evidenciado que el 33.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 66.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada, se tiene como resultado evidenciado que el 20.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 80.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 28.89% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica y un 71.11% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 26.67% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica y un 73.33% no ha demostrado habilidades.

Los resultados sugieren que, al no encontrarse diferencias significativas entre las medias de los dos grupos, podemos inferir que existe una similitud entre ambos antes de la intervención del estudio.

#### 4.2.5. DIMENSIÓN 5: INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES

Se plantearon los siguientes Indicadores:

15. Formula preguntas para entender mejor lo que escucha.
16. Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.
17. Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.

**Tabla 8**

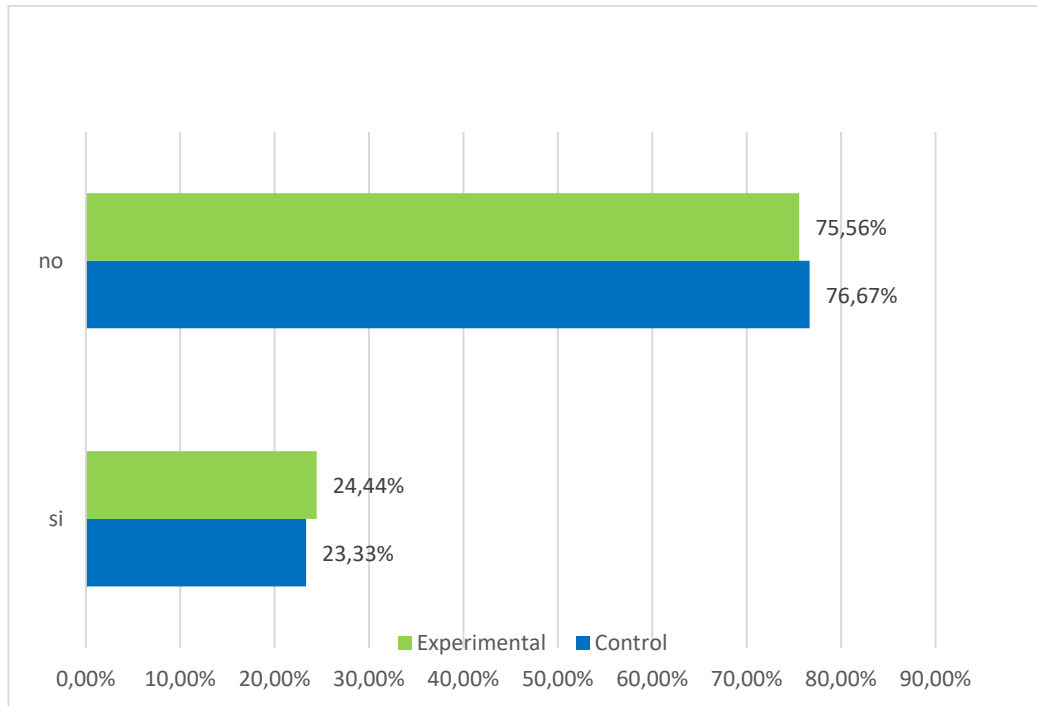
*Resultado de la preprueba de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores*

N°	Indicadores	Grupo de control				Total	Grupo experimental				Total
		Si		No			Si		No		
		fi	hi%	fi	hi%		fi	hi%	fi	hi%	
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	6	20.00%	24	80.00%	30	6	20.00%	24	80.00%	30
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.	10	33.33%	20	66.67%	30	10	33.33%	20	66.67%	30
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	5	16.67%	25	83.33%	30	6	20.00%	24	80.00%	30
<b>Total</b>		23.33%		76.67%			24.44%		75.56%		

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 5 de la variable dependiente en la preprueba.

**Figura6**

*Resultado de la preprueba de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 5 de la variable dependiente en la preprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador hace preguntas para entender mejor lo que escucha, se tiene como resultado evidenciado que el 20.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 80.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema, se tiene como resultado evidenciado que el 33.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 66.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador escucha y espera su turno para hablar durante una conversación, se tiene como resultado evidenciado que el 16.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 83.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo de experimental:

- En el indicador hace preguntas para entender mejor lo que escucha, se tiene como resultado evidenciado que el 20.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 80.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema, se tiene como resultado evidenciado que el 33.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 66.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador escucha y espera su turno para hablar durante una conversación, se tiene como resultado evidenciado que el 24.44% han desarrollado con éxito el indicador y un 75.56% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 23.33% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y un 76.67% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 24.44% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y un 75.56% no ha demostrado habilidades.

Los resultados sugieren que, al no encontrarse diferencias significativas entre las medias de los dos grupos, podemos inferir que existe una similitud entre ambos antes de la intervención del estudio.

#### **4.2.6. DIMENSIÓN 6: REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL**

Se plantearon los siguientes Indicadores:

18. Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.
19. Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.

20. Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.

**Tabla 9**

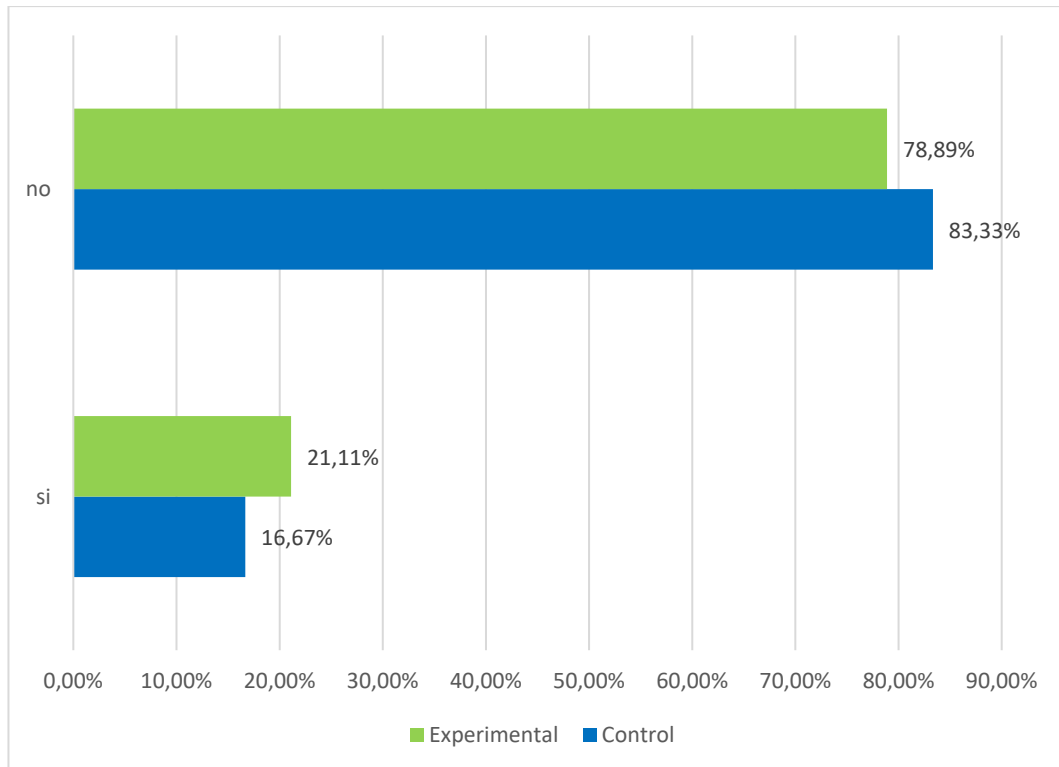
*Resultado de la preprueba de la dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral*

N°	Indicadores	Grupo de control			Grupo experimental							
		Si		No		Total		Si		No		Total
		fi	hi%	fi	hi%	fi	fi	hi%	fi	hi%	fi	
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.	6	20.00%	24	80.00%	30	6	20.00%	24	80.00%	30	
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.	4	13.33%	26	86.67%	30	8	26.67%	22	73.33%	30	
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.	5	16.67%	25	83.33%	30	5	16.67%	25	83.33%	30	
Total		16.67%		83.33%		21.11%		78.89%				

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 6 de la variable dependiente en la preprueba.

**Figura7**

*Resultado de la preprueba de la dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 6 de la variable dependiente en la preprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral, se tiene como resultado evidenciado que el 20.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 80.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender, se tiene como resultado evidenciado que el 13.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 86.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares, se tiene como resultado evidenciado que el 16.67% han desarrollado con éxito el

indicador y un 83.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo de experimental:

- En el indicador comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral, se tiene como resultado evidenciado que el 20.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 80.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender, se tiene como resultado evidenciado que el 26.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 73.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares, se tiene como resultado evidenciado que el 16.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 83.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 16.67% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral y un 83.33% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 21.11% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral y un 78.89% no ha demostrado habilidades.

Los resultados sugieren que, al no encontrarse diferencias significativas entre las medias de los dos grupos, podemos inferir que existe una similitud entre ambos antes de la intervención del estudio.

#### **4.3. RESULTADOS DE LA POSPRUEBA**

La posprueba estuvo conformada por 20 indicadores de evaluación provenientes la variable problema, del grupo de control (30 estudiantes) y del grupo experimental (30 estudiantes), las cuales se agruparon en 6

dimensiones y cada una de ellas con sus respectivos indicadores, tal como se muestran a continuación:

### **Obtiene información**

1. Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.
2. Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.
3. Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.
4. Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.

### **Infiere e interpreta información del texto oral**

5. Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.
6. Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.
7. Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.

### **Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada**

8. Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".
9. Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.
10. Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.
11. Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.

### **Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica**

12. Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.
13. Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.
14. Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.

### **Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores**

15. Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.
16. Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.
17. Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.

**Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral**

18. Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.
19. Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.
20. Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.

**Tabla 10**

*Resultado de la posprueba: Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024*

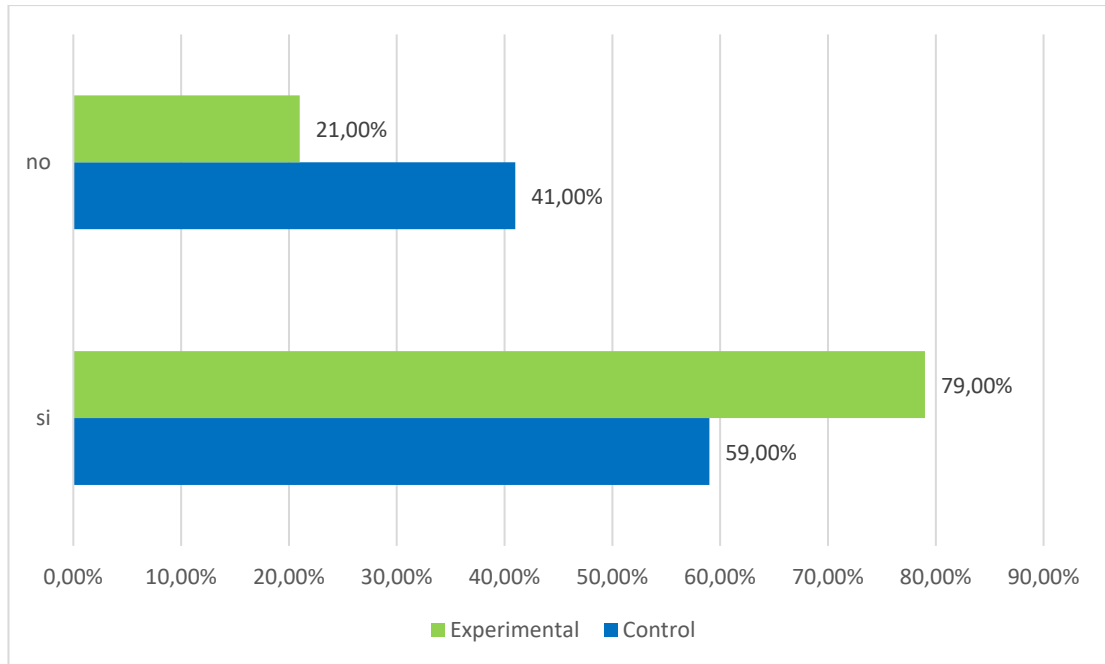
N°	Indicadores	Grupo de control						Grupo experimental					
		Si		No		Total		Si		No		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	23	76.67%	7	23.33%	30	100.00%	28	93.33%	2	6.67%	30	100.00%
2	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.	15	50.00%	15	50.00%	30	100.00%	23	76.67%	7	23.33%	30	100.00%
3	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.	14	46.67%	16	53.33%	30	100.00%	22	73.33%	8	26.67%	30	100.00%
4	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.	20	66.67%	10	33.33%	30	100.00%	21	70.00%	9	30.00%	30	100.00%
5	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	21	70.00%	9	30.00%	30	100.00%	25	83.33%	5	16.67%	30	100.00%
6	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.	16	53.33%	14	46.67%	30	100.00%	25	83.33%	5	16.67%	30	100.00%
7	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.	13	43.33%	17	56.67%	30	100.00%	13	43.33%	17	56.67%	30	100.00%
8	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".	19	63.33%	11	36.67%	30	100.00%	21	70.00%	9	30.00%	30	100.00%
9	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.	15	50.00%	15	50.00%	30	100.00%	24	80.00%	6	20.00%	30	100.00%

10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.	14	46.67%	16	53.33%	30	100.00%	25	83.33%	5	16.67%	30	100.00%
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.	20	66.67%	10	33.33%	30	100.00%	23	76.67%	7	23.33%	30	100.00%
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.	16	53.33%	14	46.67%	30	100.00%	23	76.67%	7	23.33%	30	100.00%
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	19	63.33%	11	36.67%	30	100.00%	27	90.00%	3	10.00%	30	100.00%
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.	23	76.67%	7	23.33%	30	100.00%	27	90.00%	3	10.00%	30	100.00%
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	22	73.33%	8	26.67%	30	100.00%	27	90.00%	3	10.00%	30	100.00%
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.	18	60.00%	12	40.00%	30	100.00%	28	93.33%	2	6.67%	30	100.00%
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	17	56.67%	13	43.33%	30	100.00%	25	83.33%	5	16.67%	30	100.00%
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.	19	63.33%	11	36.67%	30	100.00%	21	70.00%	9	30.00%	30	100.00%
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.	10	33.33%	20	66.67%	30	100.00%	21	70.00%	9	30.00%	30	100.00%
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.	20	66.67%	10	33.33%	30	100.00%	25	83.33%	5	16.67%	30	100.00%
Total			59.00%	41.00%		100.00%		79.00%		21.00%		100.00%	

*Nota.* La tabla muestra información total recolectada de la posprueba a partir de la lista de cotejo.

**Figura8**

*Resultado de la posprueba: Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024*



*Nota.* La figura muestra el resultado general de la posprueba de ambos grupos en estudio.

**a. Análisis e interpretación del grupo de control**

De la tabla 10 y figura 8, podemos observar que el grupo de control apreciamos que solo el 59.00% de un total de 30 estudiantes demostrar habilidades en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna considerando sus 6 dimensiones, el 41.00% mostraban deficiencias en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

**b. Análisis e interpretación del grupo experimental**

De la tabla 10 y figura 8, podemos observar que el grupo de control apreciamos que el 79.00% de un total de 30 estudiantes demostrar habilidades en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna considerando sus 6 dimensiones y el 21.00% mostraban deficiencias en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

Esto sugiere que entre ambos grupos existe una diferencia significativa en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna. Esta diferencia se da en todas sus dimensiones, lo cual es claramente favorable para el grupo experimental.

#### 4.4. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA POSPRUEBA

##### 4.4.1. DIMENSIÓN 1: OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL

Se plantearon los siguientes Indicadores

1. Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.
2. Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.
3. Explica de qué trata el texto oral de manera sencilla.
4. Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.

**Tabla 11**

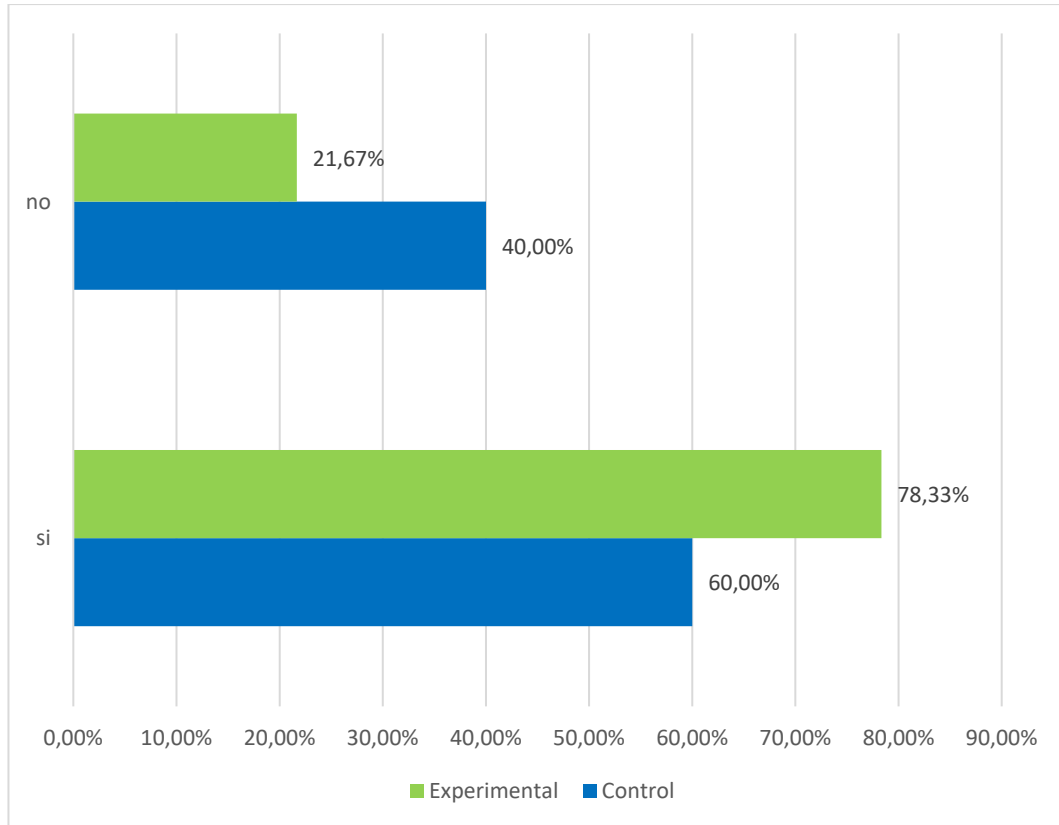
*Resultado de la posprueba de la dimensión: Obtiene información del texto oral*

N°	Indicadores	Grupo de control					Grupo experimental				
		Si		No		To- tal	Si		No		To- tal
		fi	hi%	fi	hi%		fi	hi%	fi	hi%	
1	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	23	76.67%	7	23.33%	30	28	93.33%	2	6.67%	30
2	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.	15	50.00%	15	50.00%	30	23	76.67%	7	23.33%	30
3	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.	14	46.67%	16	53.33%	30	22	73.33%	8	26.67%	30
4	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.	20	66.67%	10	33.33%	30	21	70.00%	9	30.00%	30
<b>Total</b>		60.00%		40.00%			78.33%		21.67%		

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 1 de la variable dependiente en la posprueba.

**Figura9**

*Resultado de la posprueba de la dimensión: Obtiene información del texto oral*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 1 de la variable dependiente en la posprueba.

**a. Análisis e interpretación del grupo de control**

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 76.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 23.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 50.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 50.00 % no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador dice de qué trata el texto oral de manera sencilla se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 46.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 53.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

- En el indicador reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 66.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 33.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo experimental

- En el indicador menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 93.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 6.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 76.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 23.33 % no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador dice de qué trata el texto oral de manera sencilla se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 73.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 26.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes el 70.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 30.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 60.00% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión obtiene información del texto oral y un 40.00% no ha demostrado habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 78.33% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión Obtiene información del texto oral y un 21.67% no ha demostrado habilidades.

Estos resultados implican una diferencia significativa a favor del grupo experimental en ambos grupos después del tratamiento de la investigación.

#### 4.4.2. DIMENSIÓN 2: INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL

Se plantearon los siguientes Indicadores:

5. Identifica el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.
6. Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.
7. Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.

**Tabla 12**

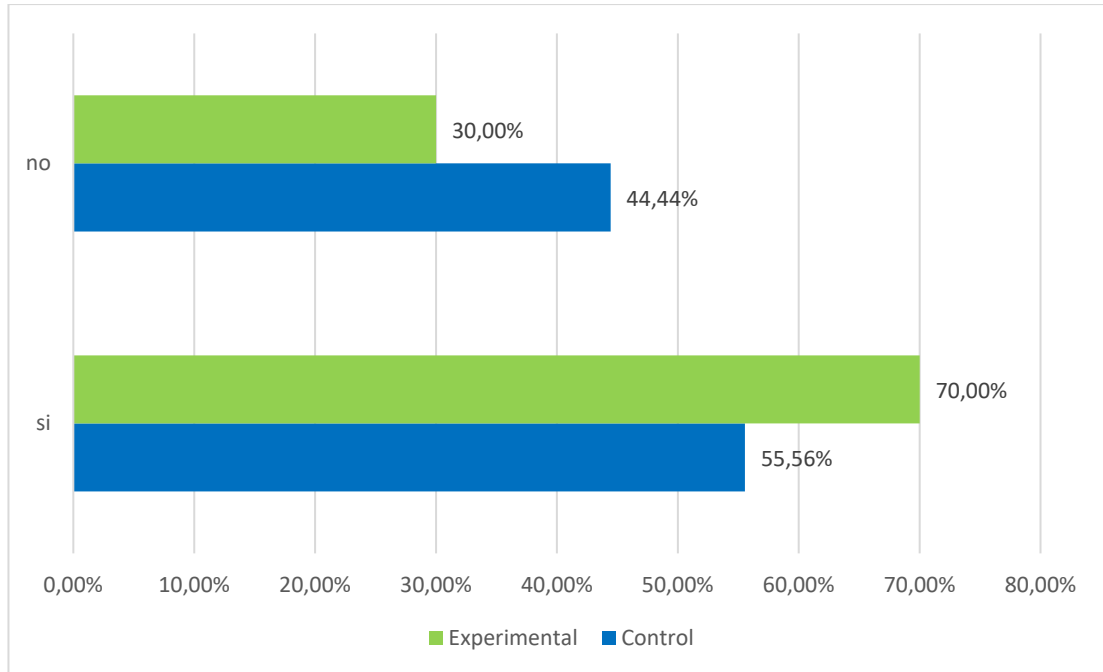
*Resultado de la posprueba de la dimensión: Infiere e interpreta información del texto oral*

N°	Indicadores	Grupo de control			Grupo experimental			To- tal		
		Si		No		Si			No	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%		fi	hi%
5	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	21	70.00%	9	30.00%	25	83.33%	5	16.67%	30
6	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.	16	53.33%	14	46.67%	25	83.33%	5	16.67%	30
7	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.	13	43.33%	17	56.67%	13	43.33%	17	56.67%	30
Total		55.56%		44.44%		70.00%		30.00%		

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 2 de la variable dependiente en la posprueba.

**Figura10**

*Resultado de la posprueba de la dimensión: Infiere e interpreta información del texto oral*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 2 de la variable dependiente en la posprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes que el 70.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 30.00% no han logrado desarrollarla adecuadamente.
- En el indicador relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes que el 53.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 46.67% no han logrado desarrollarla adecuadamente.
- En el indicador explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha se tiene como resultado evidenciado, de un total de 30 estudiantes, que el 43.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 56.67% no han logrado desarrollarla adecuadamente.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo experimental:

- En el indicador adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes que el 80.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 16.67% no han logrado desarrollarla adecuadamente.
- En el indicador relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido se tiene como resultado evidenciado de un total de 30 estudiantes que el 83.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 16.67% no han logrado desarrollarla adecuadamente.
- En el indicador explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha se tiene como resultado evidenciado, de un total de 30 estudiantes, que el 43.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 56.67% no han logrado desarrollarla adecuadamente.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 55.56% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión infiere e interpreta información del texto oral y un 44.44% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 70.00% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión infiere e interpreta información del texto oral y un 30.00% no ha demostrado habilidades.

Estos resultados nos permiten observar diferencias significativas a favor del grupo experimental después del tratamiento de la investigación.

#### **4.4.3. DIMENSIÓN 3: ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA**

Se plantearon los siguientes Indicadores:

8. Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".

9. Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.
10. Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.
11. Describe un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.

**Tabla 13**

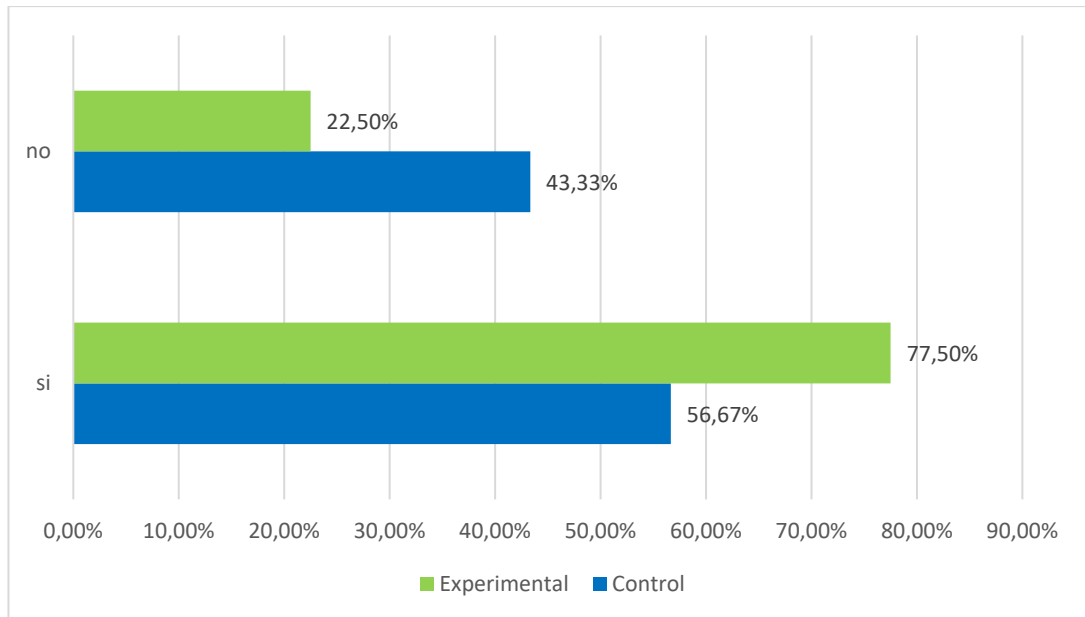
*Resultado de la posprueba de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada*

N°	Indicadores	Grupo de control			Grupo experimental						
		Si		No	Si		No				
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%				
8	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".	19	63.33%	11	36.67%	30	21	70.00%	9	30.00%	30
9	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.	15	50.00%	15	50.00%	30	24	80.00%	6	20.00%	30
10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.	14	46.67%	16	53.33%	30	25	83.33%	5	16.67%	30
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.	20	66.67%	10	33.33%	30	23	76.67%	7	23.33%	30
Total		56.67%		43.33%		77.50%		22.50%			

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 3 de la variable dependiente en la posprueba.

**Figura11**

*Resultado de la posprueba de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 3 de la variable dependiente en la posprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después", se tiene como resultado evidenciado que el 63.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 36.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación, se tiene como resultado evidenciado que el 50.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 50.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla, se tiene como resultado evidenciado que el 46.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 53.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico, se tiene como resultado

evidenciado que el 66.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 33.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo experimental:

- En el indicador relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después", se tiene como resultado evidenciado que el 70.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 30.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación, se tiene como resultado evidenciado que el 80.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 20.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla, se tiene como resultado evidenciado que el 83.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 16.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico, se tiene como resultado evidenciado que el 76.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 23.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 56.67% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada y un 43.33% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 77.50% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada y un 22.50% no ha demostrado habilidades.

Estos resultados implican una diferencia significativa a favor del grupo experimental después del tratamiento de la investigación.

#### 4.4.4. DIMENSIÓN 4: UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA

Se plantearon los siguientes Indicadores:

12. Emplea gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.
13. Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.
14. Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.

**Tabla 14**

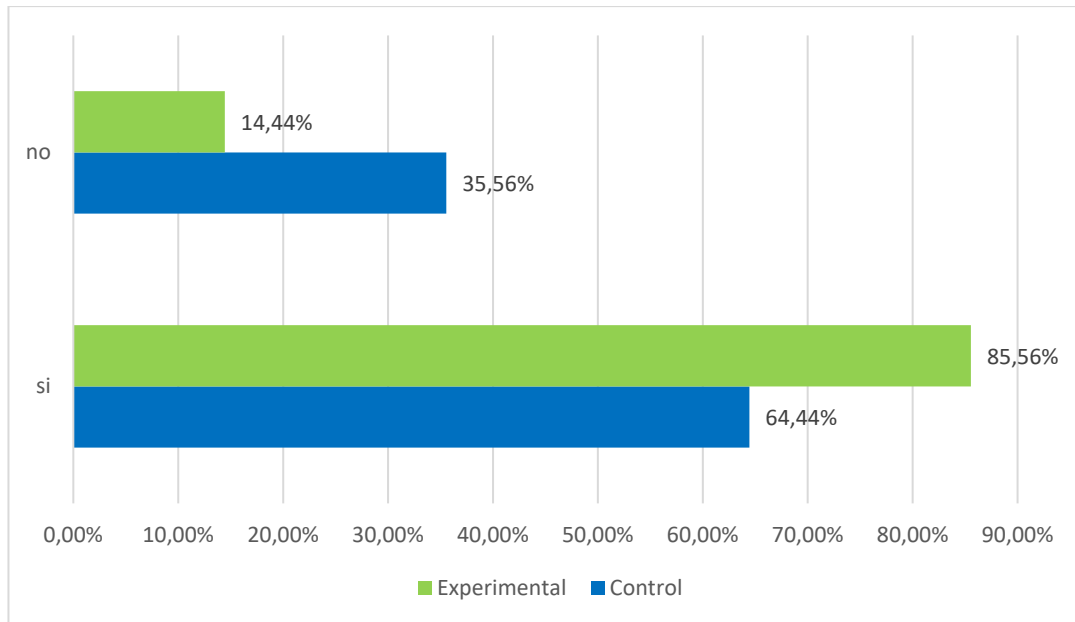
*Resultado de la posprueba de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica*

N°	Indicadores	Grupo de control					Grupo experimental				
		Si		No		Total	Si		No		Total
		fi	hi%	fi	hi%		fi	hi%	fi	hi%	
	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.	16	53.33%	14	46.67%	30	23	76.67%	7	23.33%	30
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	19	63.33%	11	36.67%	30	27	90.00%	3	10.00%	30
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.	23	76.67%	7	23.33%	30	27	90.00%	3	10.00%	30
Total		64.44%		35.56%		85.56%		14.44%			

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 4 de la variable dependiente en la posprueba.

**Figura12**

*Resultado de la posprueba de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 4 de la variable dependiente en la posprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice, se tiene como resultado evidenciado que el 53.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 46.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla, se tiene como resultado evidenciado que el 63.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 36.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada, se tiene como resultado evidenciado que el 76.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 23.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo de experimental:

- En el indicador usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice, se tiene como resultado evidenciado que el 76.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 23.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla, se tiene como resultado evidenciado que el 90.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 10.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada, se tiene como resultado evidenciado que el 90.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 10.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 64.44% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica y un 35.56% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 85.56% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica y un 14.44% no ha demostrado habilidades.

Los resultados sugieren que, al encontrarse diferencias significativas entre las medias de los dos grupos, podemos inferir que existe una mejora significativa a favor del grupo experimental después de la intervención del estudio.

#### **4.4.5. DIMENSIÓN 5: INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES**

Se plantearon los siguientes Indicadores:

15. Formula preguntas para entender mejor lo que escucha.
16. Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.

17. Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.

**Tabla 15**

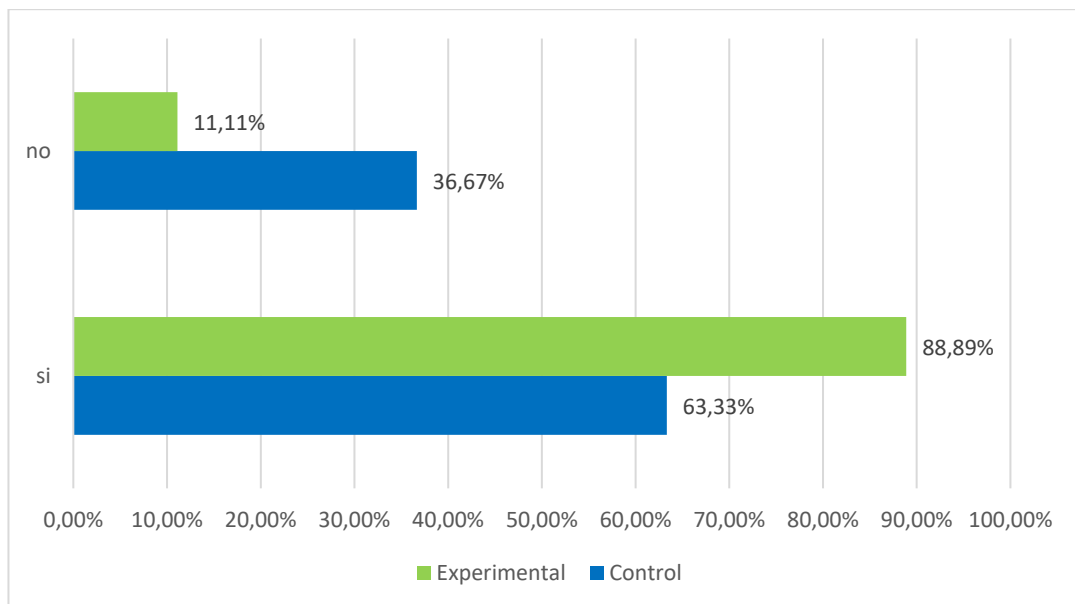
*Resultado de la posprueba de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores*

N°	Indicadores	Grupo de control				Total	Grupo experimental				
		Si		No			Si		No		
		fi	hi%	fi	hi%		fi	hi%	fi	hi%	
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	22	73.33%	8	26.67%	30	27	90.00%	3	10.00%	30
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.	18	60.00%	12	40.00%	30	28	93.33%	2	6.67%	30
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	17	56.67%	13	43.33%	30	25	83.33%	5	16.67%	30
<b>Total</b>		<b>63.33%</b>		<b>36.67%</b>			<b>88.89%</b>		<b>11.11%</b>		

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 5 de la variable dependiente en la posprueba.

**Figura 13**

*Resultado de la posprueba de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 5 de la variable dependiente en la posprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador hace preguntas para entender mejor lo que escucha, se tiene como resultado evidenciado que el 73.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 26.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema, se tiene como resultado evidenciado que el 60.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 40.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador escucha y espera su turno para hablar durante una conversación, se tiene como resultado evidenciado que el 56.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 43.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo de experimental:

- En el indicador hace preguntas para entender mejor lo que escucha, se tiene como resultado evidenciado que el 90.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 10.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema, se tiene como resultado evidenciado que el 93.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 6.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador escucha y espera su turno para hablar durante una conversación, se tiene como resultado evidenciado que el 83.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 16.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 63.33% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y un 36.67% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 88.89% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y un 11.11% no ha demostrado habilidades.

Los resultados sugieren que, al encontrarse diferencias significativas entre las medias de los dos grupos, podemos inferir que existe una diferencia a favor del grupo experimental, después de la intervención del estudio.

#### 4.4.6. DIMENSIÓN 6: REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL

Se plantearon los siguientes Indicadores:

18. Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.
19. Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.
20. Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.

**Tabla 16**

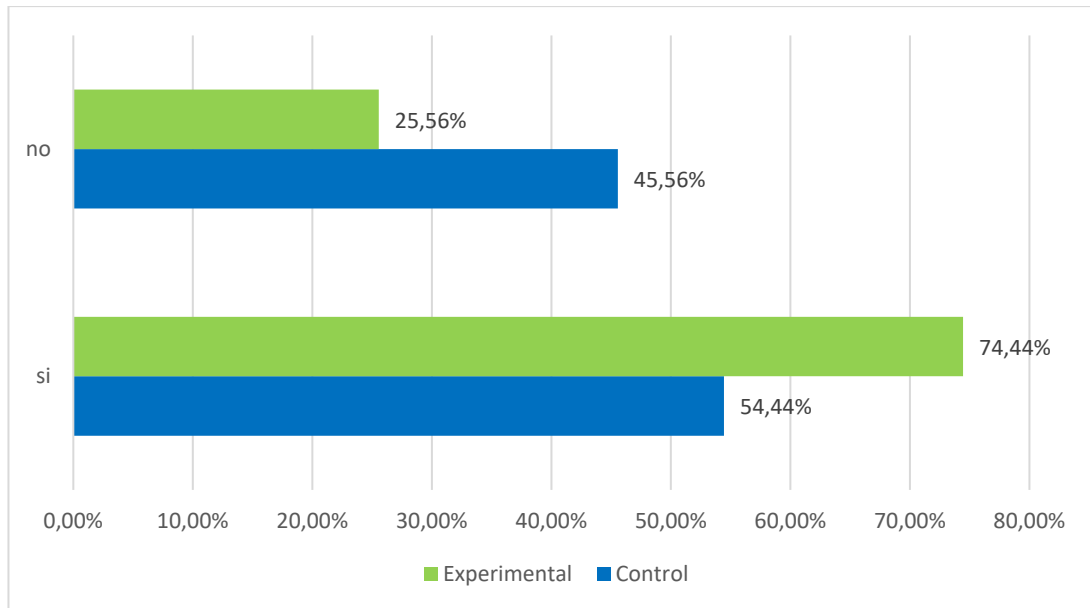
*Resultado de la posprueba de la dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral*

N°	Indicadores	Grupo de control				Total	Grupo experimental				Total
		Si		No			Si		No		
		fi	hi%	fi	hi%		fi	hi%	fi	hi%	
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.	19	63.33%	11	36.67%	30	21	70.00%	9	30.00%	30
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.	10	33.33%	20	66.67%	30	21	70.00%	9	30.00%	30
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.	20	66.67%	10	33.33%	30	25	83.33%	5	16.67%	30
<b>Total</b>		54.44%		45.56%		74.44%		25.56%			

*Nota.* La tabla muestra información recolectada en de la dimensión 6 de la variable dependiente en la posprueba.

**Figura14**

*Resultado de la posprueba de la dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral*



*Nota.* La figura muestra el resultado de la dimensión 6 de la variable dependiente en la posprueba.

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De los 30 estudiantes que representan el grupo de control:

- En el indicador comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral, se tiene como resultado evidenciado que el 63.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 36.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender, se tiene como resultado evidenciado que el 33.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 66.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares, se tiene como resultado evidenciado que el 66.67% han desarrollado con éxito el indicador y un 33.33% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De los 30 estudiantes que representan el grupo de experimental:

- En el indicador comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral, se tiene como resultado evidenciado que el 70.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 30.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender, se tiene como resultado evidenciado que el 70.00% han desarrollado con éxito el indicador y un 30.00% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.
- En el indicador comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares, se tiene como resultado evidenciado que el 83.33% han desarrollado con éxito el indicador y un 16.67% no ha conseguido evidenciar un desarrollo adecuado.

El grupo de control podemos apreciar que solo el 54.44% de un total de 30 estudiantes demuestra habilidades en la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral y un 45.56% no ha demostrado esas habilidades.

Del grupo experimental se puede apreciar que un 74.44% de un total de 30 estudiantes demuestran habilidades en la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral y un 25.56% no ha demostrado habilidades.

Los resultados sugieren que, al encontrarse diferencias significativas entre las medias de los dos grupos, podemos inferir que existe una diferencia significativa a favor del grupo experimental después de la intervención del estudio.

#### **4.5. CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Se ha tomado con consideración los porcentajes que indican los juegos tradicionales tanto de la preprueba y la posprueba, estos resultados comprenden:

**Tabla 17**

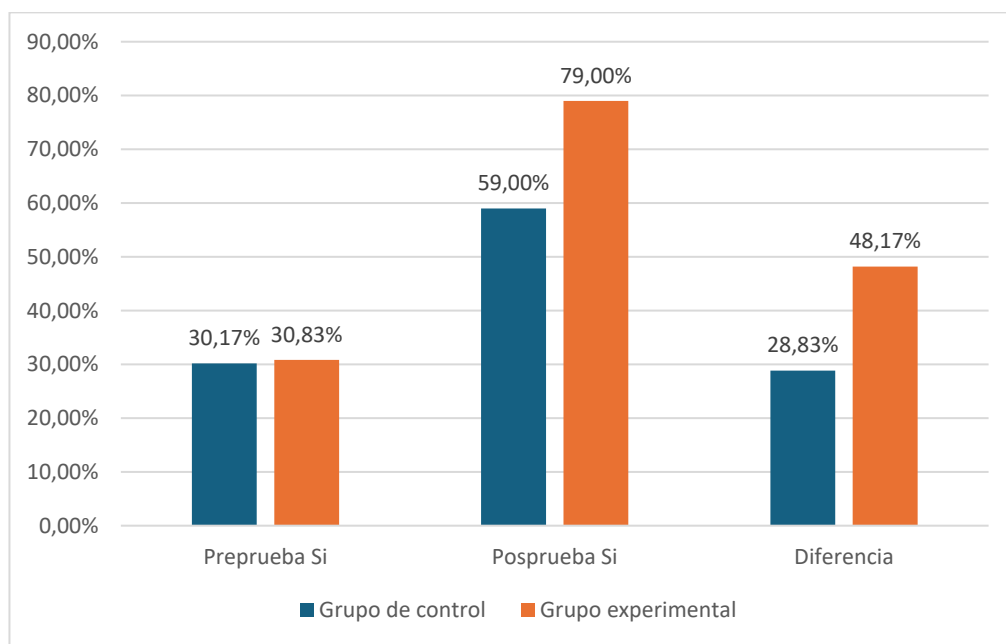
*Tabla comparativa de los resultados preprueba y posprueba del grupo experimental y de control por grupos de estudio*

Grupo de estudio	Preprueba Si	Posprueba Si	Diferencia
Grupo de control	30.17%	59.00%	28.83%
Grupo experimental	30.83%	79.00%	48.17%

*Nota.* Información recolectada de las tablas 3 y 10.

**Figura 15**

*Gráfico comparativo de los resultados preprueba y posprueba del grupo experimental y de control por grupos de estudio*

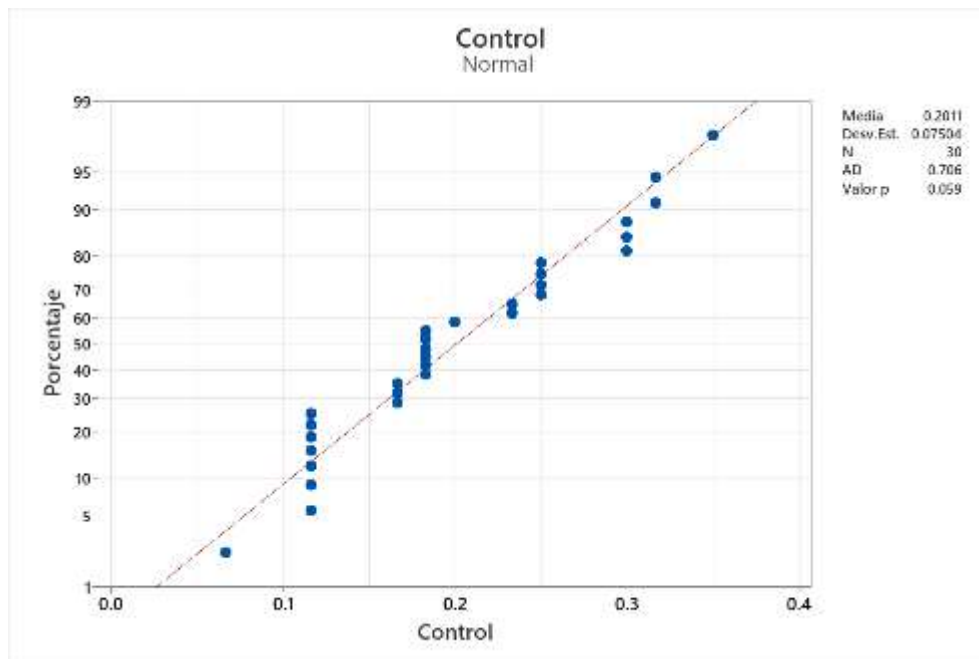


*Nota.* La figura muestra el resultado de la comparación de los grupos de estudio en ambas pruebas.

## 4.6. PRUEBA DE NORMALIDAD

Figura 16

Prueba de normalidad del grupo de control

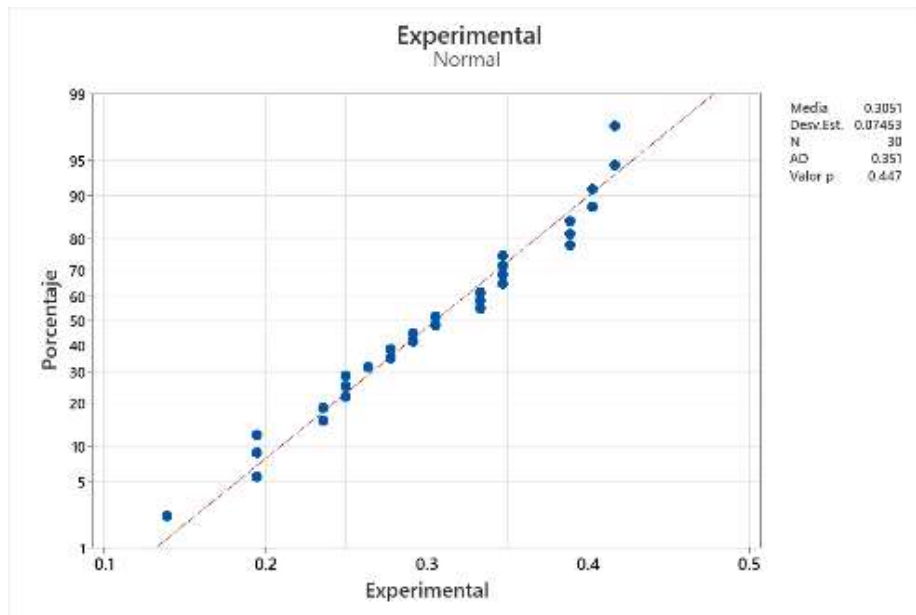


*Nota.* La figura muestra la normalidad de los datos del grupo de control.

Se ha utilizado la prueba de Anderson–Darling para conocer la normalidad de los datos, siendo el valor  $p=0.059$  mayor que  $0.05$ , se deduce que los datos son normales.

**Figura 17**

*Prueba de normalidad del grupo experimental*



*Nota.* La figura muestra la normalidad de los datos del grupo de control experimental.

Siendo del valor  $p=0.447$  mayor que 0.05, se deduce que los datos son normales

a. Análisis e interpretación

Podemos observar con atención de las figuras 16 y 17, que el p-valor resulta ser mayor a 0.05, específicamente 0.059 y 0.447, lo que nos lleva a deducir que los datos de ambos grupos analizados se distribuyen de manera normal. A partir de esta conclusión, vamos a proceder a utilizar la estadística paramétrica. En este caso, aplicaremos la prueba T de Student como herramienta para llevar a cabo la prueba de hipótesis correspondiente.

## 4.7. PRUEBA DE HIPÓTESIS

### 4.7.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

a. Formulación de la hipótesis

Hi. Los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

**b. Nivel de significación**

$\alpha = 0,05$  (prueba bilateral)

**c. Estadígrafo de prueba**

Se hará uso del programa MINITAB 22.2.1 con la prueba T de Student (prueba normal), por tener un segmento muestral de 30 estudiantes y por la normalidad de los datos.

**Tabla 18**

*Prueba de hipótesis para muestras independiente de control y experimental de la hipótesis general*

<i>Prueba de muestras independientes</i>										
		<i>Prueba de Levene de igualdad de varianzas</i>				<i>Prueba t para la igualdad de medias</i>				
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>gl</i>	<i>Sig. (bilat.)</i>	<i>Diferencia de medias</i>	<i>Diferencia de error estándar</i>	<i>95% de intervalo de confianza</i>	
								<i>Inferior</i>	<i>Superior</i>	
<i>Me-</i>	<i>Se asumen</i>	1.952	.171	-6.74	38	.000	-.20667	.03065	-.26871	-.14463
<i>dias</i>	<i>similitud de varianzas</i>									
	<i>No se asumen varianzas iguales</i>			-6.74	34.21	.000	-.20667	.03065	-.26893	-.14440

*Nota.* Prueba de hipótesis SPSS 25.

**d. Región Crítica**

En la tabla 18, correspondiente al estadístico de contraste, se observa un valor de  $p = 0,000 < 0,050$ , tal como se muestra en la columna Sig. (bilateral). Este resultado indica que existe una diferencia

estadísticamente significativa entre el promedio del grupo experimental con el del grupo de control, siendo mayor el promedio obtenido por el grupo experimental.

**e. interpretación**

Se ha encontrado una cantidad significativa de evidencia que sostiene que la implementación de juegos tradicionales en el aula tiene un impacto notable en el desarrollo de la competencia de comunicación oral entre los estudiantes de 1° grado. Esta actividad se ha llevado a cabo en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, situada en Tingo María, en el año 2024. Los juegos permiten fomentar la interacción entre los niños, lo que a su vez potencia sus habilidades lingüísticas de manera efectiva.

**4.7.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 1**

**a. Formulación de la hipótesis**

He1. Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Hoe1: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

**b. Nivel de significación**

$\alpha = 0,05$  (prueba bilateral)

**c. Estadígrafo de prueba**

Se hará uso del programa MINITAB 22.2.1 con la prueba T de Student (prueba normal), por tener un segmento muestral de 30 estudiantes y por la normalidad de los datos

**Tabla 19**

*Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 1 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 1*

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		Prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza Inferior	Superior
Me	Se asumen	5.319	.061	-.318	6	.001	-.02500	.07862	-.21737	.16737
s	similitud de varianzas									
	No se asumen varianzas iguales			-.318	4.34	.002	-.02500	.07862	-.23666	.18666

*Nota.* Prueba de hipótesis SPSS 25.

#### **d. Región Crítica**

En la tabla 19, el estadístico de contraste el valor de  $p = 0,001 < 0,050$ , tal como se aprecia en la columna denominada Sig. (Bilateral), este resultado indica una diferencia estadísticamente positiva entre el promedio del grupo experimental en la dimensión 1 y el del grupo control, evidenciándose que el promedio del grupo con tratamiento es significativamente mayor que el del grupo sin tratamiento. Este hallazgo resalta la relevancia de la intervención aplicada al grupo experimental, sugiriendo que dicha intervención generó mejoras significativas en comparación con el grupo control.

#### **e. interpretación**

Se halló evidencia suficiente que permite afirmar con confianza que la aplicación metódica de los juegos tradicionales contribuye de manera significativa en la mejora de la capacidad obtiene información a partir del

texto oral, este notable efecto se observó en los niños del primer grado de la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, situada en Tingo María, durante el año 2024, lo que resalta la importancia de implementar estas prácticas lúdicas en el proceso educativo. Estos juegos no solo fomentan el aprendizaje, sino que también contribuyen a mejorar la interacción social y comunicativa entre los alumnos, potenciando habilidades fundamentales en su formación integral.

#### 4.7.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

##### a. Formulación de la hipótesis

He2. Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Hoe2: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad, infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

##### b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05 \text{ (prueba bilateral)}$$

##### c. Estadígrafo de prueba

Se hará uso del programa MINITAB 22.2.1 con la prueba T (prueba normal), por tener un segmento muestral de 30 estudiantes y por la normalidad de los datos.

**Tabla 20**

*Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 2 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 2*

Prueba de muestras independientes	
Prueba de Levene de igualdad de varianzas	prueba t para la igualdad de medias

		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza	
								Inferior	Superior	
Me	Se asumen	1.362	.308	-3.54	4	.024	-.1888	.05329	-.3368	-.0409
1	similitud de varianzas									
	No se asumen varianzas iguales			-3.54	2.80	.043	-.1888	.05329	-.3652	-.0124

*Nota.* Prueba de hipótesis SPSS 25.

#### d. Región Crítica

En la tabla 20, el estadístico de contraste el valor de  $p=0,024 < 0,050$ , tal como se aprecia en la columna denominada Sig. (Bilateral), este resultado indica una diferencia estadísticamente positiva entre el promedio del grupo experimental en la dimensión 2 y el del grupo control, evidenciándose que el promedio del grupo con tratamiento es significativamente mayor que el del grupo sin tratamiento. Este hallazgo resalta la relevancia de la intervención aplicada al grupo experimental, sugiriendo que dicha intervención generó mejoras significativas en comparación con el grupo control.

#### e. Interpretación

Se halló evidencia suficiente que permite afirmar con confianza que la aplicación metódica de los juegos tradicionales contribuye de manera significativa en la mejora de la capacidad para inferir e interpretar la información del texto oral, este notable efecto se observó en los niños del primer grado de la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, situada en Tingo María, durante el año 2024, lo que resalta la importancia de implementar estas prácticas lúdicas en el proceso educativo. Estos juegos no solo fomentan el aprendizaje, sino que también contribuyen a mejorar la interacción social y comunicativa entre los alumnos, potenciando habilidades fundamentales en su formación integral.

#### 4.7.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

##### a. Formulación de la hipótesis

He3. Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad adecuada, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Hoe3: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad adecuada, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

##### b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05 \text{ (prueba bilateral)}$$

##### c. Estadígrafo de prueba

Se hará uso del programa MINITAB 22.2.1 con la prueba T (prueba normal), por tener un segmento muestral de 30 estudiantes y por la normalidad de los datos.

**Tabla 21**

*Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 3 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 3*

<i>Prueba de muestras independientes</i>										
		<i>Prueba de Levene de igualdad de varianzas</i>		<i>Prueba t para la igualdad de medias</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>gl</i>	<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>Diferencia de medias</i>	<i>Diferencia de error estándar</i>	<i>95% de intervalo de confianza</i>	
									<i>Inferior</i>	<i>Superior</i>
<i>Medi a1</i>	<i>Se asumen similitud de varianzas</i>	5.357	.060	-3.67	6	.010	-.20833	.05672	-.34713	-.06954

---

<i>No se asumen</i>							
<i>varianzas</i>	-3.67	4.814	.015	-.20833	.05672	-.35586	-.06081
<i>iguales</i>							

---

*Nota.* Prueba de hipótesis SPSS 25.

#### **d. Región Crítica**

En la tabla 21, el estadístico de contraste el valor de  $p=0,010 < 0,050$ , tal como se aprecia en la columna denominada Sig. (Bilateral), este resultado indica una diferencia estadísticamente positiva entre el promedio del grupo experimental en la dimensión 3 y el del grupo control, evidenciándose que el promedio del grupo con tratamiento es significativamente mayor que el del grupo sin tratamiento. Este hallazgo resalta la relevancia de la intervención aplicada al grupo experimental, sugiriendo que dicha intervención generó mejoras significativas en comparación con el grupo control.

#### **e. Interpretación**

Se halló evidencia suficiente que permite afirmar con confianza que la aplicación metódica de los juegos tradicionales contribuye de manera significativa en la mejora de la capacidad para adecuar, organizar y desarrollar el texto de forma coherente y cohesionada, este notable efecto se observó en los niños del primer grado de la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, situada en Tingo María, durante el año 2024, lo que resalta la importancia de implementar estas prácticas lúdicas en el proceso educativo. Estos juegos no solo fomentan el aprendizaje, sino que también contribuyen a mejorar la interacción social y comunicativa entre los alumnos, potenciando habilidades fundamentales en su formación integral.

### **4.7.5. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4**

#### **a. Formulación de la hipótesis**

He4. Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los

estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Hoe4: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

**b. Nivel de significación**

$$\alpha = 0,05 \text{ (prueba bilateral)}$$

**c. Estadígrafo de prueba**

Se hará uso del programa MINITAB 22.2.1 con la prueba T (prueba normal), por tener un segmento muestral de 30 estudiantes y por la normalidad de los datos.

**Tabla 22**

*Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 4 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 4*

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas				prueba t para la igualdad de medias				
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza	
								Inferior	Superior	
Med	Se asumen									
ia1	similitud de varianzas	.336	.593	-2.61	4	.039	-.21111	.08089	-.43570	.01348
	No se asumen varianzas iguales			-2.61	3.45	.041	-.21111	.08089	-.45031	.02809

*Nota.* Prueba de hipótesis SPSS 25.

#### **d. Región Crítica**

En la tabla 22, el estadístico de contraste el valor de  $p=0,039 < 0,050$ , tal como se aprecia en la columna denominada Sig. (Bilateral), este resultado indica una diferencia estadísticamente positiva entre el promedio del grupo experimental en la dimensión 4 y el del grupo control, evidenciándose que el promedio del grupo con tratamiento es significativamente mayor que el del grupo sin tratamiento. Este hallazgo resalta la relevancia de la intervención aplicada al grupo experimental, sugiriendo que dicha intervención generó mejoras significativas en comparación con el grupo control.

#### **e. Interpretación**

Se halló evidencia suficiente que permite afirmar con confianza que la aplicación metódica de los juegos tradicionales contribuye de manera significativa en la mejora de la capacidad para utilizar recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica, este notable efecto se observó en los niños del primer grado de la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, situada en Tingo María, durante el año 2024, lo que resalta la importancia de implementar estas prácticas lúdicas en el proceso educativo. Estos juegos no solo fomentan el aprendizaje, sino que también contribuyen a mejorar la interacción social y comunicativa entre los alumnos, potenciando habilidades fundamentales en su formación integral.

### **4.7.6. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 5**

#### **a. Formulación de la hipótesis**

He5. Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Hoe5: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

**b. Nivel de significación**

$\alpha = 0,05$  (prueba bilateral)

**c. Estadígrafo de prueba**

Se hará uso del programa MINITAB 22.2.1 con la prueba T de Student (prueba normal), por tener un segmento muestral de 30 estudiantes y por la normalidad de los datos

**Tabla 23**

*Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 5 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 5*

Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		Prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza	
									Inferior	Superior
Med	Se asumen									
ia1	similitud de varianzas	1.600	.275	-4.34	4	.012	-.25556	.05879	-.41880	-.09232
	No se asumen varianzas iguales			-4.34	3.20	.020	-.25556	.05879	-.43622	-.07489

*Nota.* Prueba de hipótesis SPSS 25.

**d. Región Crítica**

Podemos verificar en la tabla 23, que el estadístico de contraste el valor de  $p=0,012 < 0,050$ , tal como se puede apreciar en la columna denominada Sig. (Bilateral), este resultado indica una diferencia estadísticamente positiva entre el promedio del grupo experimental en la dimensión 5 y el del grupo control. Es importante destacar que el promedio del grupo experimental es significativamente mayor que el

promedio del grupo control en este caso específico. Este hallazgo resalta la relevancia de la intervención aplicada al grupo experimental, sugiriendo que dicha intervención generó mejoras significativas en comparación con el grupo control.

#### **e. Interpretación**

Se halló evidencia suficiente que permite afirmar con confianza que la aplicación metódica de los juegos tradicionales contribuye de manera significativa en la mejora de la capacidad para interactuar estratégicamente con diversos interlocutores. Este notable efecto se observó en los niños del primer grado de la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, situada en Tingo María, durante el año 2024, situada en Tingo María, durante el año 2024, lo que resalta la importancia de implementar estas prácticas lúdicas en el proceso educativo. Estos juegos no solo fomentan el aprendizaje, sino que también contribuyen a mejorar la interacción social y comunicativa entre los alumnos, potenciando habilidades fundamentales en su formación integral.

### **4.7.7. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 6**

#### **a. Formulación de la hipótesis**

He6. Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Hoe6: Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

#### **b. Nivel de significación**

$$\alpha = 0,05 \text{ (prueba bilateral)}$$

#### **c. Estadígrafo de prueba**

Se hará uso del programa MINITAB 22.2.1 con la prueba T de Student (prueba normal), por tener un segmento muestral de 30 estudiantes y por la normalidad de los datos.

**Tabla 24**

*Prueba de hipótesis para muestras independiente de la dimensión 6 de grupo de control y experimental para la hipótesis específica 6*

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas				prueba t para la igualdad de medias				
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza	
								Inferior	Superior	
Med	Se asumen	4.283	.107	-1.74	4	.027	-.20000	.11493	-.51911	.11911
ia1	similitud de varianzas									
	No se asumen varianzas iguales			-1.74	2.68	.028	-.20000	.11493	-.59155	.19155
				2						

*Nota.* Prueba de hipótesis SPSS 25.

#### **d. Región Crítica**

En la tabla 24, el estadístico de contraste el valor de  $p=0,027 < 0,050$ , tal como se aprecia en la columna denominada Sig. (Bilateral), este resultado indica una diferencia estadísticamente positiva entre el promedio del grupo experimental en la dimensión 6 y el del grupo control, evidenciándose que el promedio del grupo con tratamiento es significativamente mayor que el del grupo sin tratamiento. Este hallazgo resalta la relevancia de la intervención aplicada al grupo experimental, sugiriendo que dicha intervención generó mejoras significativas en comparación con el grupo control.

#### **e. Interpretación**

Se halló evidencia suficiente que permite afirmar con confianza que la aplicación metódica de los juegos tradicionales contribuye de manera significativa en la mejora de la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral. Este notable efecto se observó en los niños del primer grado de la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, situada en Tingo María, durante el año 2024, lo que resalta la importancia de implementar estas prácticas lúdicas en el proceso educativo. Estos juegos no solo fomentan el aprendizaje, sino que también contribuyen a mejorar la interacción social y comunicativa entre los alumnos, potenciando habilidades fundamentales en su formación integral.

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

#### **5.1. CON RELACIÓN AL PROBLEMA GENERAL**

Se ha partido del problema general, planteando la siguiente pregunta como directriz: ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

Los resultados de la preprueba, presentados en la tabla 17 y la figura 15, muestran que el grupo de control obtuvo un 30,17% en la escala Sí, mientras que el grupo experimental alcanzó un 30,83%, lo que evidencia que ambos grupos se encontraban en condiciones iniciales similares. Posteriormente, en la posprueba, se observa una mejora en ambos grupos. El grupo de control alcanzó un 59,00% en la escala Sí, mientras que el grupo experimental logró un 79,00%. Esta diferencia representa una mejora del 20% a favor del grupo experimental. Estos resultados evidencian un incremento en la escala Sí y, en consecuencia, una disminución en la escala No. En este sentido, se puede inferir que la aplicación de los juegos tradicionales contribuyó significativamente al desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes.

#### **5.2. CON RELACIÓN A LA HIPÓTESIS**

Nuestra hipótesis se planteó ante la afirmación de que:

Hi: Los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

A partir de los resultados presentados en la tabla 17 y la figura 15, donde se comparan los datos de la preprueba y la posprueba, se puede observar un cambio significativo en el desempeño del grupo experimental. En la preprueba, dicho grupo registró un promedio de 30,83% en la escala

“Sí”; sin embargo, después de la intervención, en la posprueba alcanzó 79,00% en la misma escala, evidenciando una mejora notable. Estos resultados permiten afirmar que la aplicación de juegos tradicionales contribuyó al desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N.º 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024, lo que respalda la hipótesis alterna planteada en la investigación. De igual manera, en la tabla 18 se presenta el análisis inferencial realizado con un nivel de significancia de 0,05. El estadístico de contraste muestra un valor de  $p = 0,000$ , el cual es menor que 0,05, lo que evidencia la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre las medias del grupo de control y del grupo experimental. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyéndose que la aplicación de los juegos tradicionales favorece el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N.º 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

### **5.3. CON RELACIÓN EL MARCO TEÓRICO**

Los resultados de la posprueba evidencian de manera clara y contundente una mejora significativa y notable en el grupo experimental en comparación con el grupo de control en la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”. Se observa que el grupo experimental alcanza porcentajes elevados en la mayoría de indicadores evaluados, muchos de ellos superiores al 79% y llegando incluso hasta un impresionante 93.33%. Estos resultados reflejan un avance considerable en sus habilidades comunicativas. Por otro lado, el grupo de control también muestra una mejora, pero en una proporción menor y menos destacada. Las mayores diferencias en los resultados se presentan en aspectos clave como la comprensión del texto oral, la organización del discurso, el uso de recursos no verbales y la interacción comunicativa. Esta situación confirma que la intervención realizada ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna del grupo experimental.

El marco teórico se conforma de antecedentes, bases teóricas y marco conceptual las cuales desarrollares cada una:

**a. Con los antecedentes**

Los resultados del estudio indican que los juegos tradicionales mejoran la competencia oral en lengua materna en estudiantes de primer grado (Tabla 10). Este hallazgo coincide con López (2022) quien observó que los niños tienen dificultades en la expresión oral sin estímulos adecuados. Ambos estudios evidencian que la interacción activa y el juego favorecen el desarrollo del lenguaje. La consistencia de los resultados se explica por sus contextos educativos donde el juego y la comunicación son clave. Sin embargo, nuestro estudio, con diseño cuasiexperimental, permite comprobar resultados con mayor rigor estadístico, demostrando que los juegos tradicionales fomentan la interacción y mejoran cuantitativamente la expresión oral.

Los hallazgos de la investigación muestran claras mejoras en fluidez, dicción y seguridad al hablar, resultados similares a los de Villa y Toro (2022) quienes informaron avances en expresividad oral gracias al teatro de lectores. Ambos estudios coinciden en que las estrategias lúdicas y dramatizadas influyen en la mejora de la comunicación oral (tabla 10), debido a que tanto los juegos tradicionales como el teatro requieren participación activa e interacción grupal. Sin embargo, difieren en la estrategia: Villa y Toro utilizan actuaciones guiadas, mientras nuestro estudio emplea juegos tradicionales con libertad motriz y espontaneidad verbal. La comparación indica que diversas formas de juego pueden fortalecer la oralidad y refuerzan el valor pedagógico del juego como herramienta comunicativa.

Los resultados del estudio confirman que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje en habilidades lectoras y en la expresión oral. Este hallazgo coincide con López (2021) quien demostró que el juego como estrategia didáctica mejora la comprensión lectora y la expresión oral. Aunque los focos son distintos, ambos estudios evidencian que el

juego facilita procesos cognitivos y comunicativos. La consistencia se debe a la motivación intrínseca que generan los juegos y la disposición de los niños a participar. Además, nuestra investigación emplea juegos tradicionales motrices, sugiriendo que estos también pueden impactar el lenguaje oral significativamente.

Nuestros resultados indican que los juegos tradicionales mejoran la expresión oral y fomentan la participación, la iniciativa y la interacción entre estudiantes (tabla 17). Este hallazgo coincide lo observado por Sullca (2023) quien admite su influencia en el desarrollo personal y social de los estudiantes. Ambos estudios destacan la importancia del juego tradicional en la cooperación, el diálogo, las normas y la resolución de conflictos, aspectos fundamentales para el desarrollo social y comunicativo. Sin embargo, Sullca se enfoca en los aspectos socioemocionales, mientras que este estudio evalúa la competencia oral, sugiriendo que la oralidad es esencial para el desarrollo social y que los juegos tradicionales son un recurso integral para el aprendizaje.

Los resultados de la investigación indican que herramientas lúdicas, como los juegos tradicionales, mejoran la expresión oral (tabla 17). Esto se alinea con lo que afirma Soplapuco (2021) quien demostró que el teatro de marionetas favorece la comunicación verbal. Ambas investigaciones sugieren que los recursos creativos impulsan la oralidad, ya que tanto los títeres como los juegos permiten a los niños expresar ideas libremente, sin temor al error. Sin embargo, se diferencia en el tipo de estímulo: mientras Soplapuco utiliza dramatizaciones, nuestro estudio se centra en actividades culturales locales. Esta distinción evidencia que diferentes modalidades de juego son efectivas para desarrollar la oralidad en escuelas.

Los hallazgos de este estudio muestran que la expresión oral (tabla 17), tiene una la relación positiva con la comprensión de textos encontrada por Ayala y Sacramento (2023). Ambos estudios evidencian que fortalecer la competencia oral contribuye al aprendizaje en otras áreas. Esto se debe

a que, en los primeros grados, el lenguaje oral es fundamental para el pensamiento verbal y la lectura futura. A diferencia del diseño correlacional de Ayala y Sacramento, esta investigación utiliza un diseño cuasiexperimental que permite observar cambios concretos. Mejorar la expresión oral mediante juegos tradicionales favorece la comunicación y puede impactar indirectamente otras competencias.

Los resultados de la investigación permiten demostrar la coincidencia con los hallazgos de Cámara et al. (2024) quienes demostraron que los juegos tradicionales influyen positivamente en la identidad, autoestima y autorregulación emocional. Mientras nuestro estudio se centra en la competencia oral, ambos destacan el impacto del juego tradicional en el desarrollo infantil. Esta coincidencia se debe a que estos juegos fomentan la interacción verbal, el diálogo, la resolución de conflictos y la cooperación, fortaleciendo así el lenguaje oral. No obstante, se diferencian en el ámbito evaluado: Cámara et al. analizan la dimensión identitaria, mientras nosotros profundizamos en la competencia comunicativa, lo que refleja el amplio y multifacético alcance formativo de los juegos tradicionales.

Los resultados indican que los juegos tradicionales mejoran la competencia oral (tabla 17), coincidiendo con Quispe (2021) quien halló que la lectura de cuentos para niños, potencian el lenguaje verbal. Ambos estudios sugieren que actividades culturales promueven la expresión oral, ya que tanto cuentos como juegos activan vocabulario, narración, emociones y discurso oral. Sin embargo, difieren en el recurso: Quispe usa lecturas, mientras este estudio emplea actividades motoras tradicionales. Esta comparación evidencia la eficacia de diferentes expresiones culturales para estimular la oralidad.

Los hallazgos de este estudio indican que los juegos tradicionales refuerzan la expresión oral (tabla 17), alineándose con lo que reportó Pablo (2021) sobre su relación con el desarrollo de la creatividad. Ambos estudios resaltan que estos juegos favorecen procesos cognitivos

superiores y habilidades expresivas. La similitud en los resultados se debe a que creatividad y oralidad demandan imaginación y flexibilidad cognitiva. Sin embargo, se diferencian en su enfoque: Pablo se centra en creatividad, mientras este estudio en habilidades comunicativas. Esto subraya el impacto transversal de los juegos tradicionales en competencias clave para el aprendizaje.

#### **b. Con las bases teóricas**

Según Zapata (1990) el juego representa una parte esencial de la educación escolar. El enfoque educativo debe centrarse en alentar a los niños a jugar, ya que esta es la forma más efectiva para que aprendan información. Debido a los muchos beneficios que brinda al desarrollo cognitivo, perceptivo, de memoria y del lenguaje de los niños, las clases de educación física a menudo incluyen el juego en sus lecciones.

De lo que se ha descrito, nuestro trabajo tiene una estrecha relación con el tema presentado, puesto que al ejecutar los juegos tradicionales se mejoró de manera positiva la competencia comunicativa oral entre los participantes, un resultado realmente valorable en los procesos de aprendizaje dentro del área de comunicación. Estos juegos no solo fomentan la interacción entre los jugadores, sino que también refuerzan habilidades fundamentales necesarias para una comunicación efectiva y enriquecedora en el entorno educativo.

Becquer (1993) menciona que, a través del juego, el niño, en un proceso continuo y enriquecedor, gradualmente adquiere la habilidad de compartir de manera más efectiva y a formar ideas significativas sobre la cooperación y el trabajo en conjunto.

Este aporte refuerza de manera contundente los hallazgos que han sido alcanzados en esta investigación, porque los juegos tradicionales no solamente desarrollan las competencias comunicativas de los participantes, sino que además permiten una adecuada convivencia en grupo. Esto, a su vez, parte de una adecuada y fluida comunicación efectiva entre pares, lo cual es fundamental para el desarrollo social del niño en su entorno.

Coronel et al. (2024) señalan, basándose en la teoría de Gagné, que la comunicación debe ser entendida como un proceso cognitivo complejo y multifacético, en el cual el individuo actúa como un participante activo. La información no es recibida de manera pasiva; por el contrario, se llevan a cabo procesos mentales superiores que permiten la construcción de un significado efectivo. Esta teoría se relaciona con la comprensión detallada de cómo los estudiantes desarrollan sus habilidades en la oralidad, considerando aspectos tales como la capacidad de atención, la memoria de trabajo y la activación de esquemas previos. Estos elementos son esenciales para la presente investigación, ya que contribuyen a una comprensión más clara y precisa de cómo los niños de primer grado procesan oralmente la información. Además, se reconoce que los juegos tradicionales poseen un alto potencial para activar los conocimientos lingüísticos previos de los niños, lo que, en última instancia, no solo facilita la comprensión del lenguaje, sino también la producción oral efectiva en su lengua materna.

López et al. (2024) invocando a Vygotsky mencionan que el aprendizaje ocurre en entornos sociales mediante el uso del habla como herramienta mediadora para construir significados; el lenguaje, entonces, se presenta como un potente instrumento cultural que habilita a los niños para comprender y apropiarse del mundo que les rodea. Esta teoría se relaciona con nuestro estudio, dado que la comunicación oral se fortalece cuando el niño participa activamente en actividades que sean interactivas y significativas, tal como ha ocurrido con las actividades de los juegos tradicionales efectuadas la cual es determinante para el desarrollo de la competencia se comunica oralmente.

### **c. Con las bases conceptuales**

Desde el enfoque conceptual que se puede abordar desde diversas perspectivas: El juego es una actividad lúdica que no solo promueve el placer, sino que también potencia la motivación y la participación activa de los individuos involucrados. Los juegos tradicionales, en especial, al estar arraigados en la cultura de cada comunidad, generan aprendizajes que

son contextualizados y, por lo tanto, sumamente significativos (Arcos y Osorio, 2025).

Los resultados de diversas investigaciones demuestran que: el uso del juego en los procesos educativos favoreció de manera notable el desarrollo de habilidades lingüísticas en los participantes. Además, se fortaleció la expresión oral en un contexto natural, dinámico y enriquecedor. Se promovió la interacción entre los jugadores, la creatividad en la resolución de problemas y la comunicación efectiva. Esto coincide plenamente con lo que han planteado autores como Huizinga (1938) y Brown (2014) quienes destacan no solo el valor del juego en el desarrollo integral, sino también su importancia en la adquisición de competencias sociales y cognitivas.

Finalmente, a partir de los resultados obtenidos, se puede afirmar, con un alto grado de certeza, que los juegos tradicionales no solo mejoran la expresión oral de los individuos en un 48.17% según indica la tabla 17, sino que también actúan como una estrategia integral de aprendizaje que involucra una gran variedad de aspectos cognitivos, sociales, emocionales y culturales. La diferencia observada entre el grupo experimental y el grupo de control demuestra de manera contundente que el aprendizaje no depende únicamente del contenido impartido, sino que también está profundamente influenciado por la metodología utilizada en el proceso.

Las mejoras más significativas que se han evidenciado en el grupo experimental refuerzan la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando se realiza de manera activa y participativa puesto que se observa un 79.00% frente a una 59.00% en la tabla 17. Además, se ha llegado a la conclusión de que los niños aprenden de una manera mucho más eficaz en contextos que son significativos y que se encuentran cercanos a su realidad cotidiana. El juego, en este caso, permitió superar las dificultades iniciales que se habían observado en la preprueba, especialmente en áreas cruciales como: la organización del discurso, la interacción comunicativa y el uso de recursos expresivos. En ese sentido, los juegos tradicionales se consolidan firmemente como una herramienta pedagógica clave, insustituible para el desarrollo integral de la competencia comunicativa en los niños.

## CONCLUSIONES

Al concluir el proceso de investigación y tras realizar un análisis exhaustivo y minucioso de los resultados obtenidos, se lograron establecer diversas conclusiones relevantes. Estas se formularon considerando de manera rigurosa los objetivos previamente planteados, lo que permitió interpretar los hallazgos de forma coherente y significativa dentro del marco del estudio.

Se determinó que los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024, este resultado se evidencia en la tabla 10 y figura 8, donde el grupo de control, obtuvo un 59.00 % en la escala Si, mientras que un 41.00% se ubicó en la escala no, sin embargo en el grupo experimental se aprecia un 79.00% se encuentra en la escala Si y un 21.00% se ubica en la escala no, pudiendo afirmar con categoría que los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente, puesto que existe una diferencia de 20.00% a favor del grupo experimental, esta variación refleja el impacto positivo de los juegos tradicionales sobre la competencia en estudio.

Se explicó que los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024, ello se evidencia en la tabla 11 y figura 9, donde en la posprueba el grupo de control podemos apreciar que solo el 60.00% demuestra habilidades en la dimensión obtiene información del texto oral y un 40.00% no ha demostrado habilidades, del grupo experimental se puede apreciar que un 78.33% se encuentran en la escala Si y un 21.67% en la escala no, esta variación entre ambos grupos implican una diferencia sustancial a favor del grupo experimental después del tratamiento de la investigación.

Se describió que los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado

en la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024, ello se verifica en la tabla 12 y figura 10, en la posprueba el grupo de control podemos constatar que el 55.56% del total ha desarrollado habilidades en la dimensión infiere e interpreta información del texto oral y un 44.44% no ha demostrado esas habilidades. Del grupo experimental un 70.00% se encuentra en la escala Si y un 30.00% en la escala No. Estos resultados nos permiten observar diferencias sustanciales a favor del grupo experimental después del tratamiento de la investigación.

Se identificó que los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024, ello se comprueba en la tabla 13 y figura 11 de la posprueba, que en el grupo de control existe un 56.67% de estudiantes que demuestran habilidades en la dimensión adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada y un 43.33% no ha demostrado esas habilidades. Del grupo experimental se puede apreciar que un 77.50% se encuentra en la escala Si y un 22.50% en la escala No. Esta variación evidencia una mejora a favor del grupo experimental gracias al tratamiento experimental de la investigación.

Se explicó que los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024, ello se advierte en la tabla 14 y figura 12 de la posprueba, donde el grupo de control obtuvo solo un 64.44% en la escala Si y un 35.56% no ha demostrado esas habilidades. Del grupo experimental se puede apreciar que un 85.56% se encuentra en la escala Si y un 14.44% en la escala No. Los resultados evidencian diferencias significativas entre las medias de los dos grupos, podemos inferir que existe una mejora significativa a favor del grupo experimental después de la intervención del estudio.

Se describió que los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del

1° grado en la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024, ello se observa en la tabla 15 y la figura 13 que del grupo de control podemos apreciar que el 63.33% se encuentra en la escala Si y un 36.67% no ha demostrado esas habilidades. Del grupo experimental se puede apreciar que un 88.89% se ubican en la escala Si y un 11.11% no ha demostrado habilidades. Los resultados sugieren que, al encontrarse diferencias significativas entre las medias de los dos grupos, podemos aseverar la existencia de una diferencia a favor del grupo experimental, luego de la intervención del estudio.

Se identificó que los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la institución educativa N° 32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024, ello se observa en la tabla 16 y la figura 14 que del El grupo de control podemos apreciar que solo el 54.44% demuestra habilidades en la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral y un 45.56% no ha demostrado esas habilidades. Del grupo experimental se puede apreciar que un 74.44% se ubican en la escala Si y un 25.56% no ha demostrado habilidades. Los resultados sugieren que, al encontrarse diferencias significativas entre las medias de los dos grupos, podemos inferir que existe una mejora a favor del grupo experimental después de la intervención del estudio.

## RECOMENDACIONES

1. Institucionalizar el uso de juegos tradicionales en el contexto educativo: Dado que se observó una mejora significativa en la competencia oral del grupo experimental, se recomienda que la institución adopte de manera permanente los juegos tradicionales como una estrategia pedagógica clave. Esto implica integrarlos en la planificación curricular y capacitar a los docentes, garantizando así un uso constante y sistemático en las sesiones de aprendizaje.
2. Fortalecer las estrategias para la obtención de información del texto oral: Considerando que la capacidad de obtener información oral ha mejorado notablemente, se sugiere que la institución promueva dinámicas de escucha activa y juegos de repetición. Estas actividades facilitarán que los estudiantes identifiquen datos clave y refuercen su comprensión oral de manera efectiva
3. Promover actividades lúdicas que fomenten la inferencia y la interpretación oral en los estudiantes, ya que los juegos tradicionales mejoraron su capacidad para interpretar información. Se sugiere a la institución implementar permanentemente estos juegos e incluirlos en sus planes de mejora pedagógica y estrategias educativas a largo plazo.
4. Fomentar el uso de juegos tradicionales que estimulen la coherencia en la expresión oral de los estudiantes. Se observa un aumento en la capacidad de organizar textos orales coherentes, por lo que se recomienda que la institución incluya juegos como narración oral, reconstrucción de historias y relatos encadenados. Estos pueden integrarse en círculos de lectura, tutorías y actividades de expresión institucional para potenciar el aprendizaje.
5. Capacitar a docentes en el uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales en juegos tradicionales mejora la expresión comunicativa de los alumnos. Los resultados muestran mejoras significativas al

implementar estos recursos en el aula. Es fundamental que la institución realice talleres formativos sobre lenguaje corporal, gestualidad, entonación, y modulación de voz para lograr que los estudiantes desarrollen una comunicación más expresiva y efectiva.

6. Fomentar espacios de interacción estratégica mediante dinámicas grupales variada para desarrollar la capacidad de interactuar con distintos interlocutores, fortalecida en la presente investigación. La institución debería organizar actividades grupales como ferias lúdicas, juegos tradicionales, concursos de rondas o jornadas de expresión oral para potenciar las habilidades sociales de los estudiantes.
7. Desarrollar actividades que fortalezcan la reflexión y evaluación del discurso oral para un aprendizaje más profundo. Los estudiantes han mostrado mejoras en reflexionar y evaluar el texto oral. Se sugiere implementar espacios de metacognición estructurada al finalizar los juegos: conversatorios enriquecedores, autoevaluaciones orales y análisis grupales donde comenten su comunicación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldegani, E. (2024). *El juego y lo sagrado: Miradas contrapuestas de significado antropológico del juego y del ritual*. Hispano American Journal TOR.  
<https://revistahispanoamericanator.com/ojs/index.php/revistahispanoamericanator/article/view/70>
- Anchundia, G. y Vega, J. (2024). Evidencia de estrategias de desarrollo de habilidades socioemocionales y su impacto en el aprendizaje y el ajuste escolar. *Revista Innova Educación*, 6(3), 61-79.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9780267>
- Arcos, Y. G. y Osorio, E. (2025). *Conectando tradiciones: Recordando juegos tradicionales para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Pereira, Colombia]. Repositorio institucional UTP.  
<https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/5d4f0c36-c1bd-46de-92ac-74527fa1ec9e/content>
- Ayala, L. R. y Sacramento, J. M. (2023). *Expresión oral y comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 20354, año 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho]. Repositorio institucional UNJFSC  
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/7951>
- Baños, G. (2024). *El sueño de la Inteligencia Artificial: El proyecto de construir máquinas pensantes: una historia de la IA*.  
<https://www.udllibros.com/adjuntos/9788413613192.pdf>
- Barrantes, R. (2006). *La investigación: un camino al conocimiento*. UNED.  
[https://www.uned.ac.cr/docencia/images/ceced/docs/Investigacion\\_camino\\_conocimiento.pdf](https://www.uned.ac.cr/docencia/images/ceced/docs/Investigacion_camino_conocimiento.pdf)
- Bernal, J. (2010). *Justificación de la investigación*.  
<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-privada-antenor-orrego/psicologia-y-desarrollo-humano/doc-7-justificacion-de-la-investigacion/36634563>

- Bono, R. (2008). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*. Universidad de Barcelona. <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30783/1/D.%20cuasi%20y%20longitudinales.pdf>
- Brown, S. (2014). *Juego: Cómo moldea el cerebro, abre la imaginación y revigora el alma*. The National Institute for Play. [https://books.google.com.pe/books/about/Juega\\_La\\_Forma\\_Mas\\_Efectiva\\_de\\_Desarroll.html?id=ojQpnwEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.pe/books/about/Juega_La_Forma_Mas_Efectiva_de_Desarroll.html?id=ojQpnwEACAAJ&redir_esc=y)
- Cámara, R., Corne, J. W. y Mariano, J. C. (2024). *Juegos tradicionales para el desarrollo de su identidad en estudiantes de la institución educativa Luis Benjamin Cisneros, Puerto Inca – 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/98881a13-d009-4bf1-b966-50882f0b43af/content>
- Cárdenas, T. (2024). *Aplicación del Programa Nacional de Formación Capacitación y su relación con la evaluación de desempeño de directivos de instituciones educativas públicas de educación básica regular del distrito, provincia y a y departamento del Cusco*. [Tesis de maestría, Escuela de posgrado Newman]. Repositorio institucional EPNEWMAN. [https://repositorio.epnewman.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12892/1093/TFTesis\\_TaniaCardenasPinto.pdf?sequence=1](https://repositorio.epnewman.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12892/1093/TFTesis_TaniaCardenasPinto.pdf?sequence=1)
- Castañeda, J. L. M. (2025). Las competencias socioemocionales de los estudiantes: una revisión literaria. *Revista InveCom*, 5(4), 1-10. <https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/download/3691/866>
- Chevarria, C. S. (2023). *Las estrategias de juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Básica Regular 52028 de e Chonta 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios]. Repositorio institucional UNAMAD.

<https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/928/004-1-7-039.pdf?sequence=4>

Coronel, E. G. M., Teneda, W. P. S., Daza, O. A. H., y Ramírez, I. S. M. (2024). Desarrollo de competencias lingüísticas a través de juegos educativos. *Revista social fronteriza*, 4(3), e43280-e43280. <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/download/280/504>

Escobar, C. A. (2022). *Ciudadanía, educación e interculturalidad: Análisis de los discursos sobre ciudadanía con enfoque intercultural que se producen en el Currículo Nacional y los libros educativos*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b2739292-4c65-4052-a84f-11f654b52dec/content>

García, J. A. B. (2021). La gestión del conocimiento relevante: una herramienta para el desarrollo local. *Opuntía Brava*. 13, 99-108. <https://opuntibrava.ult.edu.cu/index.php/opuntibrava/article/download/1314/1662>

Godoy, H., Chacón, Y., Rojas, H., y Vicencio, E. (2022). Desafíos de la formación ciudadana en Chile: análisis de las oportunidades y limitaciones en el desarrollo de la educación para la ciudadanía global en las nuevas bases curriculares para 3° y 4° medio. *Calidad en Educación*, 56, 41-77. <https://www.scielo.cl/pdf/caledu/n56/0718-4565-caledu-56-41.pdf>

Guevara, G. y Navarro, J. (2024). *Al borde del abismo: Actualidad y perspectiva de la educación básica*. Grijalbo. [https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=rpAJEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=Los+planes+de+estudio+de+la+Educaci%C3%B3n+B%C3%A1sica+incorporan+evaluaciones+clasificadas+por+edad.&ots=kJBEGl2tfm&sig=NzknORmBdXBdU6ISZChuZWft-tA&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=rpAJEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=Los+planes+de+estudio+de+la+Educaci%C3%B3n+B%C3%A1sica+incorporan+evaluaciones+clasificadas+por+edad.&ots=kJBEGl2tfm&sig=NzknORmBdXBdU6ISZChuZWft-tA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

- Hernández, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill. file:///C:/Users/SOFTWAREBIJGY/Downloads/hernandez-metodologia-de-la-investigacion.pdf
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens (Hombre que juega)*. Alianza. [https://www.alianzaeditorial.es/primer\\_capitulo/homo-ludens.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.alianzaeditorial.es/primer_capitulo/homo-ludens.pdf?utm_source=chatgpt.com)
- Larreátegui, T. L. M., Heredia, C. M. A., Fernández, J. A. D., Sagal, H. R. A., Sánchez, L. G. T., y Gaona, P. G. R. (2024). El papel del juego en el desarrollo del lenguaje: estrategias innovadoras para la educación primaria. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(2), 429-454. <https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/download/562/1198>
- López, M. C. (2022). *Dificultades en la expresión oral en niños y niñas de 4 a 5 años. Un estudio de caso en el subnivel 2 de educación inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador]. Repositorio institucional UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/23133>
- López, M. J. F., Lopez, R. M. M., Chango, I. N. C., y Quispe, Y. M. G. (2024). Estrategias de estimulación del lenguaje oral en niños de educación inicial: una propuesta desde el aula. *Revista Ciencia Innovadora*, 2(4), 1-12. <https://revistacienciainnovadora.com/index.php/home/article/download/34/117>
- López, S. F. (2021). *El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer la Comprensión Lectora*. [Tesis de licenciatura, Universidad Libre Seccional Socorro, Colombia]. Repositorio institucional. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/22413/Trabajo%20de%20grado.pdf>
- Magallanes, Y. V., Donayre, J. A., Gallegos, W. H., y Maldonado, H. E. (2021). El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky. CIEG, *Revista Arbitrada del Centro de Investigación y*

*Estudios Gerenciales*, 51, 25-35. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf>

Medina, C. H. M. (2021). Las habilidades sociales, factor clave para una interacción efectiva. Polo del Conocimiento: *Revista científico-profesional*, 6(2), 3-16. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9548828.pdf>

Méndez, A., y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 19, 54-58. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732285011.pdf>

Ministerio de Educación (2012). *Rutas de aprendizaje: Comunicarse oralmente y por escrito con distintos interlocutores y en distintos escenarios*. MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3737>

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. MINEDU. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Navas, C. (2018). *Los juegos tradicionales: trompos y canicas*. Ares. <https://fundacionmuseosquito.gob.ec/wp-content/uploads/2022/03/Juegos-Y-Trompos.pdf>

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., y Villagómez, A. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf)

Orozco, I. Y. E., Rivera, Y. H., y Lobo, L. N. G. L. G. (2025). Implementación de Estrategias Lúdico-Pedagógicas para Embellecer el Paisaje Escolar y Fortalecer la Conciencia Ambiental en los Estudiantes de Tercero de Primaria de la Institución Educativa de Colorado. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 8049-8072.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/17526/25251>

- Pablo, R. A. (2021). *Los juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa N° 32391 El Porvenir – Llata – 2018*. [Tesis de licenciatura, universidad nacional Hermilio Valdizán, Huánuco]. Repositorio institucional UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/4294/browse?type=author&value=Amador+Donato%2C+Pablo+Ramos>
- Piza, K. D. R., Cujilan, L. M. M., Colmenares, M. F. V., Colmenares, J. C. V., del Barcos, K. I. M., Rendón, M. P. A., y Santana, K. J. L. (2025). Impacto significativo en las actitudes y valores en la enseñanza de la cívica en los estudiantes de educación básica del régimen Costa-Galápagos en Ecuador. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(3), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10184948>
- Quispe, S. M. (2021). *Lectura de cuentos infantiles para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la IE Antonio Raymondi Las vegas, Tingo María – Huánuco, 2021-* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD\\_599726a89b5540daea19575b093bf632](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_599726a89b5540daea19575b093bf632)
- Ramírez, J. (2002). La Expresión Oral. *Contextos Educativos*, 5, 57-72. <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/505>
- Reyes, K. (2025). *(Des) Encuentros En La Relación Humano-Animal: Construcción Social de los Animales de Consumo*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile]. Repositorio institucional UCHILE. <https://repositorio.uchile.cl/xmlui/bitstream/handle/2250/205838/Des-encuentros-en-la-relacion-humano-animal.pdf?sequence=1>

- Sánchez, H. (2000). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Limusa.  
[https://www.academia.edu/78002369/metodolog%C3%8da\\_y\\_dise%C3%91os\\_en\\_la\\_investigaci%C3%93n\\_cient%C3%8dfica](https://www.academia.edu/78002369/metodolog%C3%8da_y_dise%C3%91os_en_la_investigaci%C3%93n_cient%C3%8dfica)
- Sanchidrián, C. (2019). El método Montessori en la educación infantil española: luces y sombras. *Universidad de Salamanca*, 39, 313-335.  
[https://www.researchgate.net/publication/349422038\\_El\\_metodo\\_Montessori\\_en\\_la\\_educacion\\_infantil\\_espanola\\_luces\\_y\\_sombras](https://www.researchgate.net/publication/349422038_El_metodo_Montessori_en_la_educacion_infantil_espanola_luces_y_sombras)
- Sanhueza, N. y Valdivia, J. (2024). Secuencia didáctica que incorpora el uso de Inteligencia Artificial para evidenciar habilidades de literacidad digital en estudiantes de secundaria. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 37, 165-173.  
[https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/168221/Documento\\_completo.pdf?sequence=1](https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/168221/Documento_completo.pdf?sequence=1)
- Soplapuco, O. L. (2021). *Dramatización de títere como herramienta para mejorar la comunicación oral en estudiantes de segundo de primaria de una institución educativa*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio institucional USAT.  
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3553>
- Sullca, Q. J. (2023). *Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en chupa, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui.]. Repositorio institucional UJCM.  
<https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1917>
- Taro, J. y Soriano, M. A. P. (2024). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. *Warisata*, 15(15), 38-52.  
[https://repositorio.redrele.org/bitstream/24251239/331/1/warisata\\_v5\\_n15\\_art\\_3.pdf](https://repositorio.redrele.org/bitstream/24251239/331/1/warisata_v5_n15_art_3.pdf)
- UNESCO (1986). *El Juego en la actividad de aprendizaje de los escolares UNESCO*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069211\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069211_spa)

Villa, A. F. y Toro, J. M. (2022). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de la implementación de una técnica de discusión grupal teatro de lectores*. Universidad Libre de Colombia. [https://redcol.minciencias.gov.co/Record/RULIBRE2\\_7b2b7b27495d91332b9ae66a963616cb](https://redcol.minciencias.gov.co/Record/RULIBRE2_7b2b7b27495d91332b9ae66a963616cb)

Wallace, T, Stariha, W., Winifre, E. y Walberg, H. J. (2004). *Cómo enseñarle a hablar, a escuchar y a escribir*. UNESCO. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141833\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141833_spa)

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. Editorial Pax. <https://catalogosiidca.csuca.org/Record/CR.UNA01000050455>

### **COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Alania Benavides, M. (2026). *Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del 1º grado en la institución educativa n°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

## **ANEXOS**

## ANEXO 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TITULO: “JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA, 2024”**

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Nivel y diseño	Técnicas e instrumentos	Población y muestra
<b>Problema general</b> ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1º grado en la Institución	<b>Objetivo General</b> Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac	<b>Hipótesis Generales</b> <b>Hi:</b> Los juegos tradicionales desarrollan la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1º grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024. <b>Ho:</b> Los juegos tradicionales no desarrollan la	<b>Variables independientes</b> Juegos tradicionales	-Planificación - Ejecución - Evaluación	<b>Tipo:</b> Aplicada  <b>Enfoque:</b> Cuantitativo  <b>Nivel:</b> Explicativo  <b>Diseño:</b> Cuasi experimental	<b>Técnica:</b> Observación  <b>Instrumento:</b> Lista de cotejo	<b>Población:</b> Constituida por 89 estudiantes de la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru.  <b>Muestra:</b> Constituida por 60 estudiantes de la Institución Educativa N°32484 Túpac

Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?	Amaru, Tingo María, 2024.	competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.	<b>Variables dependientes</b>  Se comunica oralmente en su lengua materna	- Obtiene información del texto oral.  - Infiere e interpreta información del texto oral.  - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.  - Utiliza recursos no verbales y	GE = O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub> GC = O <sub>3</sub> O <sub>4</sub> GE:= Grupo Experimental GC:= Grupo Control O <sub>1</sub> – O <sub>3</sub> = Aplicación preprueba O <sub>2</sub> – O <sub>4</sub> = Aplicación posprueba ..... = Sin intervención X = Con intervención	Amaru, aulas A1 y A2.
<b>Problemas específicos</b> ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa	<b>Objetivos Específicos</b> Explicar si los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa	<b>Hipótesis Específicos</b> <b>Hi:</b> Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.	<b>Ho:</b> Los juegos tradicionales no desarrollan la			

<p>en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, infiere e interpreta información del texto oral en los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, infiere e interpreta información del texto oral en los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, infiere e</p>	<p>N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.</p> <p>Describir si los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.</p> <p>Identificar si los juegos</p>	<p>capacidad, obtiene información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.</p> <p><b>Hi:</b> Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.</p> <p><b>Ho:</b> Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad, infiere e</p>	<p>paraverbales de forma estratégica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>
---	--	---	--

---

<p>estudiantes tradicionales del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma</p>	<p>desarrollan la capacidad, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.</p> <p>Explicar si los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, organiza y desarrolla el texto de utiliza recursos no verbales y</p>	<p>interpreta información del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.</p> <p><b>Hi:</b> Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.</p> <p><b>Ho:</b> Los juegos tradicionales no</p>
--	---	---

---

---

<p>coherente y paraverbales de cohesionada forma en los estratégica en estudiantes los estudiantes del 1° grado del 1° grado en en la la Institución Institución Educativa Educativa N°32484 Túpac N°32484 Amaru, Tingo Túpac María, 2024. Amaru, Tingo María, 2024?</p> <p>¿De qué tradicionales manera los desarrollan la juegos capacidad, tradicionales interactúa desarrollan la estratégicamente capacidad, e con distintos utiliza interlocutores en recursos no los estudiantes verbales y del 1° grado en paraverbales la Institución</p>	<p>desarrollan la capacidad, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.</p> <p><b>Hi:</b> Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484</p>	
--	--	--

---

---

de forma Educativa	Túpac Amaru, Tingo
estratégica N°32484 Túpac	María, 2024.
en los Amaru Tingo	<b>Ho:</b> Los juegos
estudiantes María, 2024.	tradicionales no
del 1° grado	desarrollan la
en la Identificar si los	capacidad, utiliza
Institución juegos	recursos no verbales y
Educativa tradicionales	paraverbales de forma
N°32484 desarrollan la	estratégica en los
Túpac Amaru capacidad,	estudiantes del 1°
Tingo María, reflexiona y	grado en la Institución
2024? evalúa la forma,	Educativa N°32484
¿De qué contexto del	Túpac Amaru, Tingo
manera los texto oral en los	María, 2024.
juegos estudiantes del	<b>Hi:</b> Los juegos
tradicionales 1° grado en la	tradicionales
desarrollan la Institución	desarrollan la
capacidad, Educativa	capacidad, interactúa
interactúa N°3248 Túpac	estratégicamente con
estratégicam Amaru, Tingo	distintos interlocutores
ente con María, 2024.	en los estudiantes del
distintos	1° grado en la

---

---

interlocutores en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del

Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

**Ho:** Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

**Hi:** Los juegos tradicionales desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto

---

---

texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024?

del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

**Ho:** Los juegos tradicionales no desarrollan la capacidad, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del 1° grado en la Institución Educativa N°32484 Túpac Amaru, Tingo María, 2024.

---

## ANEXO 2

### PREPRUEBA

#### LISTA DE COTEJO

#### JUEGO JUGUEMOS EN EL BOSQUE (EL LOBO)

Instrucciones: **A continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: “JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA, 2024”, para que el docente marque con un aspa (x) a la escala, Si (1) o No (0), según considere pertinente.**

Estudiante: .....

Nº	INDICADORES	Valora- ción	
		si	no
<b>Obtiene información</b>			
01	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.		
02	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.		
03	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.		
04	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.		
<b>Infiere e interpreta información del texto oral</b>			
05	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.		
06	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.		
07	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.		
<b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</b>			
08	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".		
09	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.		

10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.		
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.		
<b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>			
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.		
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.		
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.		
<b>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</b>			
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.		
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.		
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.		
<b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>			
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.		
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.		
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.		



PREPRUEBA

LISTA DE COTEJO

**JUEGO TRADICIONAL: JUGUEMOS EN EL BOSQUE (EL LOBO)**

Instrucciones: A continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024", para que el docente marque con un aspa (X) a la escala, Si (1) o No (0), según considere pertinente.

Estudiante: Aguilar Martinez, Thomas Valentino  
Gado: 1 Sección: A2 Fecha: 18/10/24

N°	INDICADORES	Valoración	
		si	no
<b>Obtiene información</b>			
01	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	X	
02	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.		X
03	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.		X
04	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.		X
<b>Infiere e interpreta información del texto oral</b>			
05	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.		X
06	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.		X
07	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.	X	
<b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</b>			
08	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".	X	
09	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.		X
10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.		X
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.		X
<b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>			
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.	X	
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	X	
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.		X
<b>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</b>			
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.		X
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.		X
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.		X
<b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>			
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.	X	
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.		X
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.		X



PREPRUEBA

LISTA DE COTEJO

JUEGO TRADICIONAL: JUGUEMOS EN EL BOSQUE (EL LOBO)

Instrucciones: A continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024", para que el docente marque con un aspa (X) a la escala, Si (1) o No (0), según considere pertinente.

Estudiante: Anapón Villanueva, Thiago Emilio

Gado: 1º Sección: A2 Fecha: 18/10/24

N°	INDICADORES	Valoración	
		si	no
<b>Obtiene información</b>			
01	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	X	
02	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.	X	
03	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.		X
04	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.		X
<b>Infiere e interpreta información del texto oral</b>			
05	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	X	
06	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.	X	
07	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.	X	
<b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</b>			
08	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".		X
09	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.		X
10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.	X	
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.		X
<b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>			
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.		X
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	X	
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.		X
<b>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</b>			
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.		X
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.		X
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.		X
<b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>			
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.		X
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.		X
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.		X



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**PREPRUEBA**

**LISTA DE COTEJO**

**JUEGO TRADICIONAL: JUGUEMOS EN EL BOSQUE (EL LOBO)**

Instrucciones: A continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024", para que el docente marque con un aspa (X) a la escala, Si (1) o No (0), según considere pertinente.

Estudiante: Avales Villanueva Jenko Luciano  
 Grado: 1º Sección: A1 Fecha: 18/10/24

Nº	INDICADORES	Valoración	
		si	no
<b>Obtiene información</b>			
01	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	X	
02	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.		X
03	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.		X
04	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.		X
<b>Infiere e interpreta información del texto oral</b>			
05	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.		X
06	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.		X
07	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.		X
<b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</b>			
08	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".		X
09	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.	X	
10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.		X
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.		X
<b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>			
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.		X
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.		X
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.		X
<b>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</b>			
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	X	
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.		X
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	X	
<b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>			
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.		X
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.		X
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.		X

### ANEXO 3

#### POSPRUEBA

#### LISTA DE COTEJO

#### JUEGO JUGUEMOS EN EL BOSQUE (EL LOBO)

Instrucciones: **A continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: “JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA, 2024”, para que el docente marque con un aspa (x) a la escala, Si (1) o No (0), según considere pertinente.**

Estudiante: .....

Nº	INDICADORES	Valora- ción	
		si	no
<b>Obtiene información</b>			
01	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.		
02	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.		
03	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.		
04	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.		
<b>Infiere e interpreta información del texto oral</b>			
05	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.		
06	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.		
07	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.		
<b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</b>			
08	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".		
09	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.		

10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.		
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.		
<b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>			
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.		
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.		
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.		
<b>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</b>			
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.		
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.		
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.		
<b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>			
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.		
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.		
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.		



POSPRUEBA

LISTA DE COTEJO

JUEGO TRADICIONAL: JUGUEMOS EN EL BOSQUE (EL LOBO)

Instrucciones: A continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024", para que el docente marque con un aspa (X) a la escala, Si (1) o No (0), según considere pertinente.

Estudiante: Anapón Villanueva, Thiago Emilio

Gado: 1 Sección: A2 Fecha: 06/12/24

N°	INDICADORES	Valoración	
		si	no
<b>Obtiene información</b>			
01	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	X	
02	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.		X
03	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.		X
04	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.	X	
<b>Infiere e interpreta información del texto oral</b>			
05	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	X	
06	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.	X	
07	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.		X
<b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</b>			
08	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".	X	
09	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.		X
10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.		X
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.	X	
<b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>			
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.		X
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	X	
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.	X	
<b>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</b>			
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	X	
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.		X
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	X	
<b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>			
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.	X	
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.	X	
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.		X



POSPRUEBA

LISTA DE COTEJO

JUEGO TRADICIONAL: JUGUEMOS EN EL BOSQUE (EL LOBO)

Instrucciones: A continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024", para que el docente marque con un aspa (X) a la escala, Si (1) o No (0), según considere pertinente.

Estudiante: Almonacid, Tauma, Marlon Max

Gado: 1º Sección: A2 Fecha: 06/12/24

N°	INDICADORES	Valoración	
		si	no
<b>Obtiene información</b>			
01	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	X	
02	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.		X
03	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.	X	
04	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.	X	
<b>Infiere e interpreta información del texto oral</b>			
05	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	X	
06	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.		X
07	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.		X
<b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</b>			
08	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".		X
09	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.		X
10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.	X	
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.	X	
<b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>			
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.		X
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	X	
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.	X	
<b>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</b>			
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	X	
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.		X
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	X	
<b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>			
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.		X
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.	X	
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.	X	



POSPRUEBA

LISTA DE COTEJO

JUEGO TRADICIONAL: JUGUEMOS EN EL BOSQUE (EL LOBO)

Instrucciones: A continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024", para que el docente marque con un aspa (X) a la escala, Si (1) o No (0), según considere pertinente.

Estudiante: Berrospi Hurtado, Luz Valentina  
 Grado: 1º Sección: A1 Fecha: 06/12/24

Nº	INDICADORES	Valoración	
		si	no
<b>Obtiene información</b>			
01	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral que escucha.	X	
02	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.	X	
03	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.		X
04	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.	X	
<b>Infiere e interpreta información del texto oral</b>			
05	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	X	
06	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.	X	
07	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.	X	
<b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</b>			
08	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".	X	
09	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.		X
10	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.	X	
11	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.	X	
<b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</b>			
12	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.		X
13	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	X	
14	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.	X	
<b>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</b>			
15	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	X	
16	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.	X	
17	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	X	
<b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>			
18	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.	X	
19	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.	X	
20	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.		X

## ANEXO 4

### SESIONES



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

#### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional del gato y el ratón mencionando los nombres de los personajes del texto.*

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"  
1.2. Área : Comunicación  
1.3. Grado y Sección : Primero A1  
1.4. Docente : Nimia Pérez Caballero  
1.5. Investigadora : María Mercedes Alania Benavides  
1.6. Fecha : 21/10/2024

#### II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral.	Obtiene información explícita como el nombre de personas, personajes, hechos y lugares, en textos orales que presentan vocabulario de uso frecuente.	Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral.	Lista de cotejo.

#### III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACIÓN:</b> La docente ingresa al aula mostrando una máscara de gato y otra de ratón escondidas dentro de una caja sorpresa. Luego pregunta con entusiasmo: ¿Quién creen que está dentro de la caja? ¿Cómo hace un gato? ¿Cómo hace un ratón? ¿Alguna vez jugaron "El gato y el ratón"?	Mascaras	10 min

	<p>Posteriormente, la docente dramatiza brevemente la conversación entre el gato y el ratón usando diferentes tonos de voz para despertar el interés de los niños.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos con los estudiantes:</p> <p>¿Quiénes participan en el juego?</p> <p>¿Qué personajes escucharon?</p> <p>¿Qué decía el gato?</p> <p>¿Qué respondía el ratón?</p>		
	<p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy escucharemos atentamente el juego tradicional el gato y el ratón para reconocer y mencionar a los personajes que participan en el texto oral”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente presenta imágenes y máscaras del gato y el ratón. Luego conversa sobre las características de cada personaje.</p> <p>Se explica de manera sencilla las reglas del juego:</p> <p>Formaremos una ronda.</p> <p>Un niño será el gato y otro el ratón.</p> <p>Escucharemos atentamente las palabras que dirán los personajes.</p> <p>Después mencionaremos quiénes participaron y qué dijeron.</p> <p>La docente realiza una pequeña simulación para asegurar la comprensión del juego.</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los niños forman una ronda. Se elige al gato y al ratón.</p> <p>El ratón permanece dentro de la ronda y el gato fuera. Mientras la ronda gira, ambos personajes dialogan:</p> <p>El gato:</p> <p>Ratón, ratón.</p>	Máscaras	30 min

	<p>El ratón: ¿Qué?</p> <p>El gato: Tengo ganas de devorarte.</p> <p>El ratón: Inténtalo si eres capaz.</p> <p>El gato: Estás muy relleno.</p> <p>El ratón: Hasta la punta de mi colita.</p> <p>Al finalizar el diálogo, el ratón sale de la ronda y el gato lo persigue.</p> <p>Durante el juego, la docente realiza preguntas para fortalecer la competencia oral:</p> <p>¿Quién habló primero?</p> <p>¿Qué personajes escuchamos?</p> <p>¿Qué dijo el gato?</p> <p>¿Qué respondió el ratón?</p> <p>Se brinda acompañamiento para que los niños identifiquen y mencionen correctamente a los personajes del texto oral.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Todos los niños participan asumiendo diferentes roles.</p> <p>Luego dialogamos: ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Cuál personaje les gustó más? ¿Qué palabras recuerdan del diálogo?</p> <p>Finalmente, algunos estudiantes mencionan oralmente los nombres de los personajes y expresan lo que comprendieron del juego.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**  
**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°01**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Menciona los nombres de personas o personajes del texto oral.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian		✓
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina		✓
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional siete pecados identificando los hechos principales del texto.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 23/10/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral.	Obtiene información explícita como el nombre de personas, personajes, hechos y lugares, en textos orales que presentan vocabulario de uso frecuente.	Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente ingresa al aula llevando una pelota colorida y la muestra a los niños mientras canta una pequeña ronda para captar su atención.</p> <p>Luego realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué juegos podemos realizar con la pelota? ¿Han jugado alguna vez "Los siete pecados"? ¿Dónde creen que podemos jugar este juego? ¿Qué creen que sucede durante el juego? ¿Les gustaría jugar hoy?</p> <p>Se escucha atentamente las respuestas de los estudiantes y se dialoga sobre los</p>	Pelota	10 min

	<p>lugares donde se puede jugar de manera segura, como el patio, la losa deportiva o el campo.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos con los niños: ¿Qué lugares conocen para jugar? ¿Qué debemos hacer cuando escuchamos la palabra “alto”? ¿Qué ocurre cuando alguien no atrapa la pelota?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy escucharemos atentamente las indicaciones y situaciones del juego para identificar lugares y hechos importantes que ocurren durante el desarrollo del juego”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente presenta un papelógrafo con imágenes y secuencias del juego “Los siete pecados”. Explica lentamente cada acción para favorecer la comprensión oral.</p> <p>Se conversa sobre los lugares donde se desarrolla el juego y los hechos principales que suceden durante la actividad.</p> <p>La docente explica las reglas:</p> <p>Cada niño tendrá un apodo relacionado con países o lugares conocidos.</p> <p>Un estudiante lanzará la pelota al aire diciendo un apodo.</p> <p>Todos correrán mientras la pelota está en el aire.</p> <p>El niño nombrado atraparé la pelota y gritará: “¡Alto!”.</p> <p>Todos deberán detenerse.</p> <p>El niño con la pelota dará tres pasos e intentará tocar a un compañero con la pelota.</p> <p>El compañero que sea tocado recibirá un pecado.</p> <p>El juego termina cuando alguien reúne siete pecados.</p>	<p>Papelote</p> <p>Pelota</p>	<p>30 min</p>

	<p>La docente realiza preguntas para favorecer la atención oral: ¿Qué debemos hacer cuando escuchamos “alto”? ¿Dónde sucede el juego? ¿Qué pasa cuando alguien recibe un pecado?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los niños se organizan en el patio formando un círculo.</p> <p>Durante el juego, la docente acompaña realizando preguntas orales relacionadas con los hechos y lugares del texto oral: ¿Dónde estamos jugando? ¿Qué ocurrió cuando dijeron “alto”? ¿Quién atrapó la pelota? ¿Qué pasó después de lanzar la pelota? ¿Qué hecho ocurrió primero?</p> <p>Se promueve que los estudiantes escuchen atentamente las consignas y describan oralmente las acciones principales del juego.</p> <p>La docente refuerza constantemente: el reconocimiento de hechos principales, la identificación de lugares, la comprensión de las acciones escuchadas.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Finalizado el juego, los niños se sientan en semicírculo para dialogar sobre la experiencia.</p> <p>La docente formula preguntas: ¿Dónde realizamos el juego? ¿Qué fue lo primero que sucedió? ¿Qué pasó cuando alguien gritó “alto”? ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Qué parte del juego les gustó más?</p> <p>Algunos estudiantes mencionan oralmente los hechos principales y los lugares donde se desarrolló el juego.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°02**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Identifica lugares o hechos principales mencionados en el texto oral.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago		✓
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael		✓
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto		✓
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith		✓
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander		✓
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne		✓
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano		✓
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional la rayuela expresando de qué trata el texto.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 25/10/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral.	Obtiene información explícita como el nombre de personas, personajes, hechos y lugares, en textos orales que presentan vocabulario de uso frecuente.	Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente presenta a los niños una tiza y una piedra dentro de una caja sorpresa. Luego invita a observar y manipular los materiales.</p> <p>Se dialoga con preguntas motivadoras:</p> <p>¿Qué podemos hacer con la tiza? ¿Está bien pintar las paredes del aula? ¿Por qué? ¿Dónde podemos dibujar con la tiza? ¿Qué podemos hacer con la piedra? ¿Está bien lanzar piedras a los animales? ¿Por qué? ¿Han jugado alguna vez la rayuela?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas y orienta a los niños hacia el</p>	Títere niños docente	10 min

	<p>buen uso de los materiales y el respeto por los demás.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Cómo se juega la rayuela? ¿Qué reglas debemos respetar? ¿Qué acciones buenas conocemos? ¿Qué acciones no debemos hacer?</p>		
	<p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy escucharemos y participaremos en el juego de la rayuela para decir con nuestras propias palabras de qué trata el texto oral”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente muestra una imagen grande del juego de la rayuela y conversa con los niños sobre sus características.</p> <p>Explica las reglas del juego de manera clara y sencilla:</p> <p>Cada niño lanzará la piedra hacia un número de la rayuela.</p> <p>Saltará respetando los espacios.</p> <p>Si la piedra cae en números pares, mencionará buenas acciones.</p> <p>Si cae en números impares, mencionará malas acciones.</p> <p>Todos escucharán atentamente las respuestas de sus compañeros.</p> <p>La docente brinda ejemplos:</p> <p>Buenas acciones: ayudar, compartir, saludar.</p> <p>Malas acciones: pegar, gritar, ensuciar.</p> <p>Luego pregunta: ¿De qué creen que tratará el juego? ¿Qué acciones escucharemos? ¿Qué debemos hacer para jugar correctamente?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes observan la rayuela dibujada en el patio.</p> <p>La docente inicia el juego mencionando y modelando algunas acciones. Luego cada niño participa lanzando la piedra y</p>	<p>Imagen</p> <p>Piedra</p> <p>Tizas</p>	30 min

	<p>expresando oralmente acciones según el número que le toque.</p> <p>Durante el desarrollo, la docente realiza preguntas para fortalecer la comprensión oral: ¿De qué estamos hablando en el juego? ¿Qué acciones buenas escuchamos? ¿Qué acciones malas mencionaron? ¿Qué trata de enseñarnos este juego?</p> <p>Se promueve que los estudiantes expresen de manera sencilla el tema principal del texto oral:</p> <p>“El juego trata sobre las buenas y malas acciones”.</p> <p>La docente acompaña constantemente ayudando a los niños a comprender y comunicar el tema principal del juego.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Finalizado el juego, los niños se sientan en semicírculo para dialogar sobre la experiencia.</p> <p>La docente pregunta: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿De qué trató el juego? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué acciones debemos practicar?</p> <p>Algunos estudiantes expresan oralmente y de manera sencilla el tema principal del texto escuchado y vivido durante la actividad.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y  
PRIMARIA

FICHA DE EVALUACIÓN  
LISTA DE COTEJO N°03

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Dice de qué trata el texto oral de manera sencilla.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina		✓
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Dalilla		✓
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias		✓
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas		✓
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina		✓
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz		✓
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano		✓
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra		✓



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional salta liga reconociendo las palabras claves del texto*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 28/10/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral.	Obtiene información explícita como el nombre de personas, personajes, hechos y lugares, en textos orales que presentan vocabulario de uso frecuente.	Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente ingresa al aula mostrando una liga elástica de colores y realiza algunos movimientos llamativos para despertar la curiosidad de los niños.</p> <p>Luego formula preguntas:</p> <p>¿Podemos jugar con esta liga?</p> <p>¿Qué juegos conocen con la liga?</p> <p>¿Alguna vez saltaron sin detenerse?</p> <p>¿Qué canciones podemos cantar mientras jugamos?</p> <p>¿Les gustaría jugar "Salta liga"?</p>	Liga	10 min

	<p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos con los estudiantes:</p> <p>¿Qué días de la semana conocen?</p> <p>¿Cuál es su día favorito?</p> <p>¿Qué debemos hacer para escuchar bien una canción?</p> <p>¿Qué palabras recuerdan cuando alguien canta?</p>		
	<p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy escucharemos atentamente una canción durante el juego salta liga para reconocer palabras clave del texto oral”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente presenta la liga elástica y explica las reglas del juego:</p> <p>Dos niños sostendrán la liga.</p> <p>Un compañero saltará siguiendo el ritmo de la canción.</p> <p>Todos cantarán juntos “Los días de la semana”.</p> <p>Debemos escuchar atentamente las palabras de la canción.</p> <p>Si alguien se equivoca, esperará su siguiente turno respetando a sus compañeros.</p> <p>La docente modela el juego junto con algunos estudiantes para asegurar la comprensión.</p> <p>Luego pregunta:</p> <p>¿Qué palabras creen que escucharemos en la canción?</p> <p>¿Qué debemos hacer mientras cantamos?</p> <p>¿Cómo podemos reconocer las palabras importantes?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes salen al patio y se organizan en equipos.</p>	Liga	30 min

	<p>Mientras juegan “Salta liga”, cantan la canción:</p> <p>“lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo”</p> <p>La docente acompaña el juego realizando preguntas orales:</p> <p>¿Qué palabra escucharon primero?</p> <p>¿Qué día sigue después del martes?</p> <p>¿Qué palabras se repiten en la canción?</p> <p>¿Qué palabras recuerdan del canto?</p> <p>Durante la actividad se enfatiza la escucha activa y el reconocimiento de palabras clave del texto oral, especialmente los nombres de los días de la semana.</p> <p>La docente felicita a los niños que logran reconocer y mencionar correctamente las palabras escuchadas.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Finalizado el juego, los estudiantes se sientan en semicírculo para dialogar sobre la experiencia.</p> <p>La docente formula preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al cantar y saltar?</p> <p>¿Qué palabras escucharon en la canción?</p> <p>¿Qué día de la semana recuerdan más?</p> <p>¿Fue fácil escuchar y jugar al mismo tiempo?</p> <p>Los niños mencionan oralmente las palabras clave escuchadas durante el juego.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°04**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Reconoce palabras clave que ha escuchado en el texto oral.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael		✓
07	DURAN AMBICHO, Zarina Dalilla		✓
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian		✓
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto		✓
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia		✓
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro		✓
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander		✓
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira		✓
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne		✓
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional carrera de sacos adivinando el significado de una palabra o frase.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 30/10/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Infiere información deduciendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, el significado de palabras y expresiones en contexto, así como relaciones lógicas de causa-efecto a partir de información explícita del texto.	Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente ingresa al aula mostrando un costal grande y permite que los niños lo observen y toquen.</p> <p>Luego realiza preguntas motivadoras:            ¿Para qué creen que sirve este costal?            ¿Podemos jugar con él? ¿Cómo creen que se juega la carrera de sacos?            ¿Qué debemos hacer para no</p>	Niños Docente	10 min

	<p>caernos? ¿Les gustaría participar en este juego?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué significa correr? ¿Qué hacemos cuando competimos? ¿Qué palabras escuchamos en los juegos? ¿Cómo podemos descubrir el significado de una palabra que no conocemos?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy escucharemos atentamente palabras y frases durante la carrera de sacos para adivinar su significado usando pistas del contexto”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente presenta imágenes de niños realizando carreras de sacos y conversa sobre cómo se desarrolla el juego.</p> <p>Luego explica las reglas:</p> <p>Formaremos equipos.</p> <p>Cada grupo elegirá al primer participante.</p> <p>El niño ingresará dentro del costal.</p> <p>Saltará hasta llegar a la meta.</p> <p>Al llegar deberá decir una palabra o frase escuchada durante el juego.</p> <p>Todos escucharán atentamente para descubrir el significado usando pistas.</p> <p>La docente menciona algunas frases sencillas relacionadas con el juego:</p> <p>“Llegó rápido a la meta”, “Saltó con mucha rapidez”, “Trabajó en equipo”.</p> <p>Posteriormente pregunta: ¿Qué creen que significa “meta”? ¿Qué significa “rapidez”? ¿Cómo supieron el significado?</p> <p>Se orienta a los niños a usar las pistas del contexto y las acciones observadas.</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p>	Costal	30 min

	<p>Los estudiantes salen al patio y se organizan en equipos.</p> <p>Cada niño participa en la carrera de sacos mientras escucha frases y palabras relacionadas con el juego.</p> <p>Al llegar a la meta, el participante dice: “¡Adivinanza!</p> <p>La docente menciona palabras o frases y realiza preguntas para favorecer la inferencia.</p> <p>¿Qué creen que significa “meta”? ¿Qué quiere decir “trabajar en equipo”? ¿Qué significa “rapidez” cuando alguien salta muy rápido? ¿Cómo descubrieron el significado?</p> <p>Se anima a los estudiantes a responder utilizando las pistas que observan durante el juego y lo que escuchan de sus compañeros.</p> <p>La docente acompaña constantemente reforzando la comprensión oral y la interpretación de palabras y frases dentro del contexto del juego.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar, los niños se sientan en semicírculo para compartir sus experiencias.</p> <p>La docente acompaña a cada grupo ayudándolos a organizar sus ideas y expresar lo que comprendieron.</p> <p>Se realizan preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar? ¿Qué palabra nueva escucharon? ¿Cómo descubrieron su significado? ¿Qué pistas les ayudaron?</p> <p>Los estudiantes comentan oralmente sus respuestas y experiencias durante la actividad.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°05**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Adivina el significado de una palabra o frase escuchada en el texto, usando pistas del contexto.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed		✓
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael		✓
07	DURAN AMBICHO, Zarina Dalilla	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina		✓
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia		✓
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier		✓
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional Simón dice relacionando el contenido del texto con situaciones vividas.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 01/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Infiere información deduciendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, el significado de palabras y expresiones en contexto, así como relaciones lógicas de causa-efecto a partir de información explícita del texto.	Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente ingresa al aula realizando acciones divertidas mientras dice: "Simón dice que aplaudan", "Simón dice que sonrían", "Simón dice que salten".</p> <p>Luego se realizan preguntas: ¿Han jugado alguna vez "Simón dice"? ¿Qué debemos hacer cuando escuchamos "Simón dice"? ¿Qué sucede si no</p>	Papelote	10 min

	<p>escuchamos bien? ¿Les gustaría contar algo que les haya pasado?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué es una anécdota? ¿Qué cosas les ponen felices? ¿Qué experiencias recuerdan con alegría? ¿Cómo podemos escuchar atentamente a nuestros compañeros?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy escucharemos consignas y relatos para relacionarlos con situaciones y experiencias que hemos vivido mediante el juego Simón dice”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica detalladamente las reglas del juego:</p> <p>Formaremos seis grupos de cinco niños.</p> <p>Cada grupo elegirá a un compañero que será “Simón”.</p> <p>Los demás deberán realizar solo las acciones que empiecen con la frase “Simón dice”.</p> <p>Si alguien no escucha bien o realiza una acción incorrecta, ayudará a animar a su equipo.</p> <p>Todos deberán escuchar con atención las experiencias y relatos de sus compañeros.</p> <p>La docente modela algunos ejemplos:</p> <p>“Simón dice que cuentes algo que te hizo feliz”.</p> <p>“Simón dice que menciones una experiencia con tu familia”.</p> <p>“Simón dice que recuerdes un momento divertido”.</p> <p>Posteriormente pregunta: ¿Qué harían ustedes? ¿Qué experiencias podrían contar?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes salen al patio y se organizan en grupos.</p>	Niños Maestra	30 min

	<p>Cada niño que cumple el rol de “Simón” da indicaciones relacionadas con experiencias personales y situaciones cotidianas, por ejemplo:</p> <p>“Simón dice que cuentes una anécdota”.</p> <p>“Simón dice que menciones algo que te alegró”.</p> <p>“Simón dice que recuerdes un juego divertido”.</p> <p>“Simón dice que cuentes algo que hiciste con tu familia”.</p> <p>Los niños escuchan atentamente y relacionan lo escuchado con experiencias propias.</p> <p>La docente acompaña realizando preguntas para favorecer la interpretación: ¿Alguna vez vivieron algo parecido? ¿Qué experiencia recordó tu compañero? ¿Qué situación te hizo sentir feliz? ¿Qué parte de la historia se parece a algo que viviste?</p> <p>Se promueve que los estudiantes expresen sus experiencias de manera sencilla y relacionen el contenido oral con situaciones reales de su vida.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al culminar el juego, los estudiantes se reúnen en semicírculo para dialogar sobre la actividad.</p> <p>La docente pregunta: ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué experiencia contaron? ¿Qué relato se parecía a algo que ustedes vivieron? ¿Qué fue lo más divertido de escuchar a sus compañeros?</p> <p>Los niños comparten oralmente sus emociones y experiencias relacionadas con el contenido escuchado.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°06**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Relaciona el contenido del texto oral con situaciones que ha vivido.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila		✓
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias		✓
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith		✓
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana		✓
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela		✓
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional la gallinita ciega explicando por qué el personaje del texto hace algo.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 04/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Infiere información deduciendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, el significado de palabras y expresiones en contexto, así como relaciones lógicas de causa-efecto a partir de información explícita del texto.	Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente presenta una franela o pañuelo colorido y permite que los niños la observen y manipulen.</p> <p>Luego plantea preguntas motivadoras:            ¿Para qué podemos usar esta franela?            ¿Conocen algún juego donde se utilice?            ¿Han jugado "La gallinita ciega"? ¿Cómo</p>	Franela	10 min

	<p>creen que se siente una persona con los ojos vendados? ¿Les gustaría jugar?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué hacemos cuando no podemos ver? ¿Cómo reconocemos a nuestros amigos? ¿Qué pistas usamos para adivinar? ¿Por qué creen que alguien puede equivocarse al reconocer a otra persona?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy participaremos en el juego la gallinita ciega para explicar por qué un personaje realiza determinadas acciones según lo que escuchamos”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica de manera clara las reglas del juego:</p> <p>Elegiremos a un niño o niña que será “La gallinita ciega”.</p> <p>Se cubrirán sus ojos con la franela.</p> <p>Los demás compañeros se moverán alrededor.</p> <p>La gallinita deberá atrapar a un compañero.</p> <p>Cuando lo atrape, deberá adivinar quién es usando pistas como la voz, la forma de hablar o el tamaño.</p> <p>Luego explicará por qué cree que es esa persona.</p> <p>La docente modela un ejemplo:</p> <p>“Creo que es Juan porque escuché su voz fuerte”.</p> <p>Se realizan preguntas: ¿Qué pistas podemos usar? ¿Por qué creen que la gallinita necesita escuchar atentamente? ¿Qué harían ustedes para reconocer a un compañero?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes se trasladan a un espacio amplio y seguro para desarrollar el juego.</p>		30 min

	<p>La docente venda los ojos de un niño que representará a “La gallinita ciega”.</p> <p>Mientras juega, los compañeros hablan o realizan pequeños sonidos para que el participante pueda reconocerlos.</p> <p>Cuando la gallinita atrapa a alguien, deberá decir: ¿quién cree que es? y explicar por qué piensa eso.</p> <p>Por ejemplo: “Creo que es María porque escuché su voz suave”.</p> <p>“Pienso que es Pedro porque es alto y habla rápido”.</p> <p>La docente acompaña formulando preguntas que favorezcan la interpretación: ¿Por qué crees que era tu compañero? ¿Qué escuchaste para reconocerlo? ¿Qué hizo el personaje para adivinar? ¿Por qué la gallinita necesitó escuchar con atención?</p> <p>Se fortalece la capacidad de inferir e interpretar información oral mediante las pistas escuchadas durante el juego.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al culminar el juego, los estudiantes se reúnen en semicírculo para dialogar sobre la experiencia.</p> <p>La docente brinda apoyo para que los niños organicen sus ideas y expresen sus sentimientos acerca de la actividad.</p> <p>Se plantean preguntas: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Qué les ayudó a reconocer a sus compañeros? ¿Por qué la gallinita hacía preguntas o escuchaba atentamente? ¿Qué fue lo más divertido del juego?</p> <p>Los estudiantes expresan oralmente sus respuestas y explican las acciones realizadas por los personajes durante la actividad.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**  
**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°07**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Explica por qué un personaje del texto oral hace algo, basándose en lo que escucha.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano		✓
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael		✓
07	DURAN AMBICHO, Zarina Dalila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy		✓
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas		✓
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arlsbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro		✓
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira		✓
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra		✓



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional el teléfono malogrado relatando una historia corta de manera ordenada.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 06/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.	Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después"	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente inicia realizando un pequeño secreto al oído de un estudiante y luego pregunta con entusiasmo:</p> <p>¿Alguna vez enviaron un mensaje en secreto a un amigo?</p> <p>¿Qué pasó con el mensaje?</p>		10 min

	<p>¿Conocen el juego del teléfono malogrado? ¿Qué creen que sucede cuando un mensaje pasa por muchas personas? ¿Les gustaría jugar?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué significa “primero”?</p> <p>¿Qué palabra usamos cuando algo sucede después? ¿Cómo podemos contar una historia ordenadamente? ¿Qué debemos hacer para escuchar bien un mensaje?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy relataremos historias cortas de manera ordenada usando las palabras primero, luego y después mediante el juego teléfono malogrado”</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica las reglas del juego:</p> <p>Nos sentaremos formando una ronda.</p> <p>El primer niño escuchará un mensaje al oído.</p> <p>Deberá transmitir el mensaje al compañero de su costado.</p> <p>El mensaje pasará por todos los compañeros.</p> <p>El último niño dirá en voz alta el mensaje recibido.</p> <p>Luego compararemos el mensaje inicial y el mensaje final.</p> <p>La docente recuerda la importancia de usar palabras que organizan las acciones:</p> <p>primero, luego, después.</p> <p>Se brinda un ejemplo sencillo: “Primero lavé mis manos, luego almorcé y después jugué”.</p> <p>Posteriormente se pregunta: ¿Qué ocurrió primero? ¿Qué pasó después? ¿Por qué es importante contar las acciones en orden?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p>		30 min

	<p>Los estudiantes salen al patio y se sientan en ronda.</p> <p>La docente inicia el juego diciendo al oído del primer niño:</p> <p>“Primero mi mamá lavó las papas, luego cocinó las papas y después las sirvió en un plato”.</p> <p>El mensaje se transmite de niño en niño hasta llegar al último participante.</p> <p>Al finalizar: el último estudiante dice el mensaje que escuchó, el primer estudiante menciona el mensaje original, y todos comparan si la información llegó correctamente.</p> <p>Durante el juego, la docente acompaña realizando preguntas: ¿Qué pasó primero? ¿Qué ocurrió luego? ¿Qué sucedió después? ¿La historia estuvo ordenada?</p> <p>Se motiva a los niños a relatar pequeñas historias manteniendo una secuencia lógica y coherente.</p> <p>La docente refuerza constantemente el uso de conectores temporales para organizar el discurso oral.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente observa y acompaña a cada niño para asegurar el respeto de las reglas del juego.</p> <p>Luego los estudiantes dialogan sobre la experiencia: ¿Cómo se sintieron al transmitir el mensaje? ¿Fue fácil recordar la historia? ¿Qué palabras ayudaron a ordenar las ideas? ¿El mensaje cambió o llegó igual?</p> <p>Algunos estudiantes relatan nuevas historias cortas usando:</p> <p>“primero”, “luego” y “después”.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°08**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		SI	NO
		Relata una historia corta de manera ordenada, usando palabras como "primero", "luego" y "después".	
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano		✓
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael		✓
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila		✓
08	DURAND VEGA, Paolo		✓
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias		✓
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina		✓
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan		✓
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith		✓
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana		✓
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional piedra, papel o tijera explicando lo que se quiere decir.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 08/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.	Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente inicia realizando diferentes expresiones con la voz:</p> <p>voz alegre, voz triste, voz molesta.</p> <p>Luego pregunta a los estudiantes: ¿La voz sonó igual en todos los casos? ¿Cómo hablamos cuando estamos felices? ¿Cómo hablamos cuando estamos molestos? ¿Han jugado</p>		10 min

	<p>“Piedra, papel o tijera”? ¿Les gustaría jugar usando diferentes emociones?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué es hablar con voz alegre? ¿Cómo hablamos cuando estamos tristes? ¿Por qué cambiamos nuestra voz según cómo nos sentimos? ¿Qué debemos hacer para escuchar a nuestros compañeros?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy explicaremos lo que queremos decir usando diferentes tonos de voz y expresiones mediante el juego piedra, papel o tijera”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>a docente realiza preguntas motivadoras: ¿Alguna vez jugaron con las manos? ¿Dónde jugaron? ¿Con quién jugaron? ¿Cómo se sintieron al jugar?</p> <p>Luego explica claramente las reglas del juego:</p> <p>Saldremos al patio de manera ordenada.</p> <p>Jugaremos en parejas.</p> <p>Cada pareja se colocará frente a frente.</p> <p>Ambos esconderán una mano detrás de la espalda.</p> <p>Dirán juntos:</p> <p>“¡A la jan, a la jan, ken pon!”</p> <p>Al finalizar mostrarán una de las opciones:</p> <p>piedra, papel, tijera.</p> <p>La docente explica que deberán expresar la frase usando diferentes tonos:</p> <p>alegre, triste, molesto, sorprendido.</p> <p>Se modelan ejemplos para que los estudiantes identifiquen cómo cambia el mensaje según el tono de voz.</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p>		30 min

	<p>Los estudiantes salen al patio y se organizan en parejas.</p> <p>Cada pareja juega “Piedra, papel o tijera” usando diferentes emociones y tonos de voz al pronunciar:</p> <p>“¡A la jan, a la jan, ken pon!”</p> <p>Durante la actividad, la docente acompaña realizando preguntas: ¿Cómo habló tu compañero? ¿Sonó alegre o triste? ¿Qué quiso expresar? ¿Cómo cambió el mensaje con el tono de voz?</p> <p>Luego de cada ronda, algunos estudiantes expresan frases relacionadas con el juego adaptando su lenguaje y tono:</p> <p>“Estoy feliz porque gané”.</p> <p>“Me siento triste porque perdí”.</p> <p>“Quiero volver a jugar”.</p> <p>La docente orienta a los niños para que comuniquen sus ideas de manera clara, coherente y adecuada a cada situación.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente brinda apoyo a cada grupo ayudándolos a organizar sus ideas y expresar cómo se sintieron durante la actividad.</p> <p>Se realiza un diálogo grupal:</p> <p>¿Cómo se sintieron jugando?</p> <p>¿Qué tono de voz usaron?</p> <p>¿Qué emoción expresaron?</p> <p>¿Cómo supieron si alguien estaba alegre o triste?</p> <p>Los estudiantes comparten oralmente sus experiencias y emociones a partir del juego.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°09**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Explica lo que quiere decir, adaptando su tono y lenguaje al tipo de situación.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago		✓
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina		✓
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Dalila		✓
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto		✓
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel		✓
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier		✓
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional salta soga usando conectores para unir sus ideas.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 11/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.	Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente presenta una soga colorida y realiza algunos movimientos llamativos para despertar el interés de los niños.</p> <p>Luego pregunta:</p>	Soga	10 min

	<p>¿Qué podemos hacer con esta sogá?</p> <p>¿Conocen algún juego donde se use una cuerda?</p> <p>¿Han jugado a saltar sogá?</p> <p>¿Les gustaría jugar hoy?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué significa la palabra “y”? ¿Cuándo usamos “porque”? ¿Qué palabra usamos para decir algo diferente o contrario? ¿Cómo podemos hablar de manera más ordenada?</p> <p>La docente brinda ejemplos sencillos:</p> <p>Me gusta jugar y cantar, quería saltar, pero me cansé, estoy feliz porque jugué con mis amigos.</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy usaremos conectores simples como y, pero y porque para expresar nuestras ideas durante el juego salta sogá”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica claramente las reglas del juego:</p> <p>Dos estudiantes moverán la sogá.</p> <p>Los demás participarán saltando uno por uno.</p> <p>Todos deberán esperar su turno.</p> <p>El estudiante que toque la sogá cederá el turno al siguiente compañero.</p> <p>Mientras saltan, deberán repetir frases usando conectores simples.</p> <p>La docente modela algunos ejemplos:  “Pepito juega y canta”.  “Chelita quería saltar, pero se cansó”.  “Pepito está feliz porque ganó”.</p> <p>Luego pregunta: ¿Qué palabra une las ideas? ¿Qué palabra usamos para explicar una razón? ¿Cómo podemos hablar de manera más clara?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p>		30 min

	<p>Los estudiantes salen al patio y se organizan en filas.</p> <p>Dos niños mueven la sog a mientras los demás participan saltando.</p> <p>Cada estudiante que salta deberá decir correctamente frases o pequeños diálogos usando conectores simples. Por ejemplo: Pepito juega y corre, Chelita quería ganar, pero perdió, estoy contento porque pude saltar.</p> <p>La docente acompaña realizando preguntas: ¿Qué palabra utilizaste para unir tus ideas? ¿Por qué Pepito estaba feliz? ¿Qué pasó después? ¿Qué conector escuchaste?</p> <p>Se promueve que los estudiantes hablen de manera ordenada y coherente usando: y, pero, porque.</p> <p>La docente refuerza positivamente a quienes logran unir correctamente sus ideas al hablar.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar el juego, los estudiantes regresan al aula y se sientan en semicírculo para dialogar sobre la experiencia.</p> <p>La docente formula preguntas: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Quién saltó más? ¿El juego fue divertido? ¿Por qué? ¿Les gustaría seguir jugando?</p> <p>Los estudiantes expresan sus emociones utilizando conectores simples:</p> <p>“Me gustó jugar porque fue divertido”.</p> <p>“Salté muchas veces y me sentí feliz”.</p> <p>“Quería seguir jugando, pero terminó el tiempo”.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°10**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Usa conectores simples (y, pero, porque) para unir sus ideas cuando habla.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo		✓
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian		✓
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUNOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith		✓
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz		✓
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano		✓
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional a escondidas contando una experiencia con coherencia.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 13/11/2024

**II. AP**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición) a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.	Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico	Lista de cotejo.

**RENDIZAJE ESPERADO**

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACIÓN:</b> La docente inicia escondiendo un objeto pequeño dentro del aula y pide a los niños que lo busquen. Luego pregunta con entusiasmo: ¿Alguna vez se escondieron de alguien? ¿Cómo se sintieron cuando los buscaban? ¿Conocen el juego de las escondidas? ¿Dónde suelen esconderse? ¿Les gustaría jugar hoy?	Juguete	10 min

	<p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué hacemos primero cuando jugamos escondidas? ¿Qué sucede después? ¿Cómo podemos contar una experiencia para que tenga sentido? ¿Qué palabras usamos para ordenar lo que pasó?</p> <p>La docente brinda ejemplos:</p> <p>“Primero me escondí, luego me buscaron y después me encontraron”.</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy contaremos experiencias personales de manera ordenada y coherente mediante el juego a escondidas”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica claramente las reglas del juego:</p> <p>Cinco niños serán los encargados de buscar.</p> <p>Los demás compañeros deberán esconderse.</p> <p>Cuando encuentren a un compañero deberán decir:</p> <p>“¡Te encontré, aquí estabas, shilin casita!”</p> <p>Todos participarán respetando las normas y los espacios seguros.</p> <p>Luego se conversa:</p> <p>¿Dónde creen que pueden esconderse?</p> <p>¿Qué debemos hacer para jugar de forma segura?</p> <p>¿Cómo podremos contar después lo que vivimos?</p> <p>La docente orienta a los estudiantes a expresar sus experiencias siguiendo un orden lógico:</p> <p>primero, luego, después.</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p> <p>niñas</p>	<p>30 min</p>

	<p>Los estudiantes salen al patio para desarrollar el juego.</p> <p>Los niños que buscan cuentan mientras los demás se esconden.</p> <p>Durante el juego, la docente acompaña realizando preguntas que favorecen la organización oral: ¿Qué hiciste primero? ¿Dónde te escondiste? ¿Qué pasó después? ¿Cómo te sentiste cuando te encontraron?</p> <p>Cuando un niño es encontrado, el compañero expresa:</p> <p>“¡Te encontré, aquí estabas!”</p> <p>Luego algunos estudiantes narran brevemente lo ocurrido:</p> <p>“Primero me escondí detrás del árbol, luego escuché que me buscaban y después me encontraron”.</p> <p>La docente ayuda a organizar las ideas para que los relatos tengan coherencia y secuencia lógica.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar el juego, los estudiantes se reúnen en semicírculo para compartir sus experiencias.</p> <p>La docente formula preguntas: ¿Qué fue lo que más disfrutaron? ¿Quién fue el primero en ser encontrado? ¿Cómo se sintieron cuando ya los iban a encontrar? ¿Dónde se escondieron? ¿Cuál fue el mejor escondite? ¿Por qué? ¿Les gustaría volver a jugar?</p> <p>Los niños cuentan oralmente sus experiencias respetando un orden lógico de los hechos.</p> <p>La docente refuerza el uso de expresiones temporales para organizar mejor las ideas.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°11**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Cuenta un hecho o experiencia propia con coherencia, siguiendo un orden lógico.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael		✓
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias		✓
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia		✓
18	MUNOZ BAZAN, Bryanna Valentina		✓
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro		✓
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier		✓
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano		✓
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional de las sillas musicales usando gestos y movimientos con la mano.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 15/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Expresa oralmente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones de forma espontánea, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo y utilizando recursos no verbales y paraverbales.	Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente ingresa al aula realizando diferentes movimientos corporales y expresiones divertidas mientras suena una música alegre.</p> <p>Luego pregunta: ¿Alguna vez jugaron "Sillas musicales"? ¿Qué hacemos cuando escuchamos música? ¿Cómo podemos expresar alegría con nuestro</p>		10 min

	<p>cuerpo? ¿Cuántas sillas necesitaremos para jugar? ¿Les gustaría participar?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué son los gestos? ¿Cómo mostramos felicidad con el cuerpo? ¿Qué movimientos hacemos cuando bailamos? ¿Cómo sabemos si alguien está triste o alegre?</p> <p>La docente modela algunos ejemplos: sonrisa, aplausos, movimientos de manos, expresiones faciales.</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy utilizaremos gestos, movimientos de manos y expresiones corporales para acompañar lo que decimos durante el juego Sillas musicales”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente organiza las sillas formando un círculo y explica las reglas del juego:</p> <p>Mientras suene la música, todos caminarán o bailarán alrededor de las sillas.</p> <p>Cuando la música se detenga, deberán sentarse rápidamente.</p> <p>El niño que quede sin silla esperará el siguiente turno observando y animando a sus compañeros.</p> <p>Durante el baile, deberán usar movimientos corporales, gestos y expresiones faciales.</p> <p>La docente motiva a los estudiantes a acompañar sus palabras con: movimientos de manos, expresiones del rostro, aplausos, saltos suaves.</p> <p>Luego pregunta: ¿Cómo podemos bailar mostrando alegría? ¿Qué gesto harían si ganan? ¿Qué expresión pondrían si pierden?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes trasladan sus sillas al patio o espacio amplio.</p>	USB equipo de sonido	30 min

	<p>La docente coloca música infantil y los niños empiezan a desplazarse alrededor de las sillas bailando libremente.</p> <p>Durante el juego, los estudiantes:</p> <p>realizan movimientos corporales,</p> <p>usan gestos con las manos,</p> <p>expresan emociones mediante su rostro,</p> <p>acompañan sus palabras con mímicas y expresiones.</p> <p>Cuando la música se detiene, buscan rápidamente una silla.</p> <p>La docente acompaña realizando preguntas: ¿Qué gesto hiciste cuando estabas feliz? ¿Cómo moviste tus manos al bailar? ¿Qué expresión realizó tu compañero? ¿Cómo sabemos si alguien estaba emocionado?</p> <p>Se refuerza el uso de recursos no verbales y paraverbales para comunicar emociones y mensajes.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al culminar el juego, los estudiantes se sientan en semicírculo para compartir sus experiencias.</p> <p>La docente formula preguntas: ¿Qué fue lo que más les gustó del juego? ¿Quién ganó la competencia? ¿Cómo celebró el ganador? ¿Todos realizaron gestos y mímicas? ¿Cómo creen que se sintieron los compañeros que perdieron? ¿Qué movimientos les gustó hacer más?</p> <p>Los estudiantes expresan sus emociones utilizando palabras acompañadas de gestos y movimientos.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°12**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		SI	NO
		Usa gestos y movimientos de manos para acompañar lo que dice.	
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina		✓
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy		✓
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas		✓
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia		✓
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz		✓
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira		✓
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne		✓
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional agua y cemento expresando las emociones con alegría o sorpresa.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 18/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando algunos recursos verbales, no verbales y paraverbales, explicando partes de su contenido, así como acciones de personas y personajes.	Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente inicia realizando expresiones exageradas de alegría, sorpresa y tristeza para captar la atención de los estudiantes.</p> <p>Luego pregunta: ¿Qué emoción estoy mostrando? ¿Cómo sabemos cuándo alguien está feliz? ¿Qué hacemos con nuestro rostro cuando nos sorprendemos? ¿Conocen el juego "Agua y cemento"? ¿Les gustaría jugar?</p>		10 min

	<p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué es una expresión facial? ¿Cómo mostramos alegría? ¿Cómo mostramos sorpresa? ¿Podemos comunicar emociones sin hablar?</p> <p>La docente modela diferentes emociones utilizando: sonrisa, ojos abiertos, movimientos de manos, tono de voz.</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy expresaremos emociones como alegría y sorpresa usando expresiones faciales y movimientos corporales durante el juego Agua y cemento”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente realiza preguntas motivadoras:</p> <p>¿Conocen algún juego que se juegue con el cuerpo y las manos? ¿Por qué creen que se llama “Agua y cemento”? ¿Se podrá ser agua y cemento a la vez? ¿Qué emociones podríamos mostrar durante el juego?</p> <p>Luego explica las reglas:</p> <p>Un grupo será “cemento”.</p> <p>Los demás serán “agua”.</p> <p>El participante “cemento” deberá tocar a los compañeros “agua”.</p> <p>Cuando un niño sea tocado, quedará inmóvil como estatua.</p> <p>El niño inmóvil realizará gestos de sorpresa o tristeza.</p> <p>Otro compañero “agua” podrá salvarlo tocándolo para que vuelva al juego.</p> <p>La docente realiza expresiones faciales: alegría al correr, sorpresa al quedar inmóvil, entusiasmo al ser salvado.</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes salen al patio y se organizan para iniciar el juego.</p>		30 min

	<p>Mientras participan:</p> <p>los niños “agua” corren mostrando alegría,</p> <p>los niños “cemento” buscan atraparlos usando expresiones divertidas,</p> <p>quienes quedan inmóviles expresan sorpresa mediante gestos faciales y corporales.</p> <p>La docente acompaña realizando preguntas: ¿Qué emoción estás mostrando? ¿Cómo se ve tu rostro cuando te sorprendes? ¿Qué gesto hiciste cuando te salvaron? ¿Cómo sabes que tu compañero está feliz?</p> <p>Durante el juego se refuerza: el uso de expresiones faciales, los movimientos corporales y el tono de voz para comunicar emociones.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar, los estudiantes se reúnen en semicírculo para dialogar sobre la experiencia.</p> <p>La docente pregunta: ¿Qué fue lo que más disfrutaron del juego? ¿Quiénes ganaron? ¿Cómo se sintieron al ser “cemento”? ¿Cómo se sintieron al ser “agua”? ¿Todos sintieron las mismas emociones? ¿Qué expresión facial realizaron más?</p> <p>Los niños comparten sus emociones utilizando expresiones faciales y palabras para comunicar cómo se sintieron.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°13**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		SI	NO
		Expresa emociones como alegría o sorpresa mediante su expresión facial mientras habla.	
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas		✓
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel		✓
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina		✓
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional carrera de carretillas ajustando nuestro tono de voz dependiendo de la situación.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 20/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando algunos recursos verbales, no verbales y paraverbales, explicando partes de su contenido, así como acciones de personas y personajes.	Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente ingresa al aula simulando mover una carretilla imaginaria y utilizando diferentes tonos de voz:</p> <p>voz suave y tranquila, voz fuerte y animada.</p> <p>Luego pregunta: ¿Alguna vez caminaron usando solo las manos? ¿Cómo creen que podríamos hacerlo? ¿Conocen el juego de la carretilla? ¿Cómo hablamos</p>		10 min

	<p>cuando animamos a un compañero? ¿Les gustaría jugar?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Cómo hablamos en un momento tranquilo? ¿Cómo hablamos cuando estamos emocionados? ¿Qué tono de voz usamos para animar a alguien? ¿Por qué es importante cambiar la voz según la situación?</p> <p>La docente realiza ejemplos:</p> <p>voz suave para conversar, voz animada para motivar, voz tranquila para dar indicaciones.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica las reglas del juego:</p> <p>Formaremos equipos de dos participantes.</p> <p>Un estudiante apoyará las manos en el suelo.</p> <p>El compañero sostendrá sus piernas formando una “carretilla”.</p> <p>El participante deberá avanzar usando sus manos hasta llegar a la meta.</p> <p>Los compañeros deberán animarse utilizando palabras y diferentes tonos de voz.</p> <p>La docente brinda ejemplos:</p> <p>tono tranquilo: “Vamos despacio, tú puedes”.</p> <p>tono animado: “¡Vamos, estamos cerca, sí podemos!”</p> <p>Luego pregunta:</p> <p>¿Cómo sonó la voz cuando animé? ¿Cuál voz fue más tranquila? ¿Cuál fue más fuerte y emocionante?</p>		30 min

	<p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes salen al patio y se organizan en equipos.</p> <p>Cada pareja participa en el juego de la carretilla intentando llegar a la meta.</p> <p>Mientras avanzan, los compañeros utilizan frases de ánimo:</p> <p>“Vamos, estamos cerca”.</p> <p>“Avancemos juntos”.</p> <p>“Ya llegaremos a la meta”.</p> <p>“Muy bien, sigue adelante”.</p> <p>La docente acompaña observando cómo los estudiantes cambian su tono de voz según la situación: tono suave al dar apoyo, tono fuerte y alegre al animar, tono calmado cuando necesitan organizarse.</p> <p>Durante la actividad se realizan preguntas: ¿Cómo hablaste para animar a tu compañero? ¿Qué tono usaste cuando estabas emocionado? ¿Cómo cambia la voz en una situación tranquila? ¿Cómo suena la voz cuando estamos felices?</p> <p>Se refuerza el uso adecuado de recursos paraverbales, especialmente el tono de voz.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar el juego, los estudiantes se reúnen para compartir sus experiencias.</p> <p>La docente pregunta: ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué palabras usaron para animar? ¿Quiénes fueron los más veloces? ¿Cómo usaron su voz durante el juego? ¿Qué tono utilizaron para dar ánimo? ¿Cuánto tiempo duró el juego?</p> <p>Los niños expresan sus emociones y comentan cómo cambiaron su voz según el momento vivido.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°14**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		SI	NO
		Ajusta su tono de voz dependiendo si está hablando en una situación tranquila o animada.	
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago		✓
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy		✓
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas		✓
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional el pañuelo empleando recursos paraverbales.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 22/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema, utilizando un vocabulario de uso frecuente y recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente muestra un pañuelo colorido y lo mueve llamativamente para captar la atención de los estudiantes.</p> <p>Luego pregunta: ¿Han jugado alguna vez "El pañuelo"? ¿Cómo creen que se juega? ¿Qué debemos hacer para ganar? ¿Qué pasaría si no escuchamos bien las indicaciones? ¿Les gustaría participar?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p>	Pañuelo	10 min

	<p>Conversamos: ¿Qué hacemos cuando no entendemos algo? ¿Qué preguntas podemos hacer? ¿Por qué es importante escuchar atentamente? ¿Cómo pedimos ayuda o aclaraciones?</p> <p>La docente brinda ejemplos:</p> <p>¿Qué número sigue? ¿Quién debe salir ahora? ¿Dónde debemos correr?</p>		
	<p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy realizaremos preguntas para comprender mejor las indicaciones durante el juego el pañuelo”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica las reglas del juego:</p> <p>Formaremos dos equipos.</p> <p>Cada integrante tendrá un número.</p> <p>La docente mencionará un número.</p> <p>Los niños que tengan ese número correrán para coger el pañuelo.</p> <p>El participante deberá regresar a su equipo evitando ser tocado por el compañero contrario.</p> <p>El equipo que consiga más puntos será el ganador.</p> <p>La docente enfatiza que los estudiantes deben escuchar atentamente y hacer preguntas cuando tengan dudas.</p> <p>Luego plantea ejemplos:</p> <p>¿Qué hago si agarro el pañuelo?</p> <p>¿Qué pasa si me tocan?</p> <p>¿Quién sale después?</p> <p>Se motiva a los estudiantes a formular preguntas para comprender mejor el juego.</p> <p><b>DURANTE DEL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes salen al patio de manera ordenada y se organizan en equipos.</p> <p>Durante el juego: los niños escuchan atentamente el número mencionado,</p>	Pañuelo	30 min

	<p>corren para coger el pañuelo, y regresan rápidamente a su equipo.</p> <p>La docente promueve la interacción realizando preguntas: ¿Qué número escuchaste? ¿Quién sale después? ¿Qué debes hacer al coger el pañuelo? ¿Qué dudas tienes sobre el juego?</p> <p>Los estudiantes también realizan preguntas a sus compañeros y a la docente para comprender mejor las indicaciones:</p> <p>¿Ahora quién participa? ¿Puedo correr por otro lado? ¿Qué pasa si ambos agarran el pañuelo?</p> <p>Se refuerza constantemente la importancia de preguntar para comprender mejor la información escuchada.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar, los estudiantes regresan al aula para dialogar sobre la experiencia.</p> <p>La docente pregunta: ¿Cómo se sintieron durante la competencia? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué equipo ganó? ¿Por qué? ¿Qué preguntas realizaron durante el juego? ¿Les ayudó hacer preguntas para entender mejor? ¿Les gustaría volver a jugar?</p> <p>Los estudiantes expresan oralmente sus emociones y comentan cómo las preguntas les ayudaron a participar mejor.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°15**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Hace preguntas para entender mejor lo que escucha.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell		✓
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Dalila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith		✓
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra		✓



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional de policías y ladrones respondiendo preguntas de manera sencilla.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 25/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema, utilizando un vocabulario de uso frecuente y recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente presenta imágenes de un policía y un ladrón y permite que los niños las observen atentamente.</p> <p>Luego formula preguntas: ¿Qué hacen los policías? ¿Qué hacen los ladrones? ¿Harán lo mismo? ¿Quién ayuda a las</p>	Imágenes	10 min

	<p>personas? ¿Les gustaría jugar “Policías y ladrones”?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué sabemos de los policías? ¿Cómo ayudan las personas? ¿Qué debemos hacer cuando alguien nos hace una pregunta? ¿Cómo respondemos para que los demás nos entiendan?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy responderemos preguntas de manera sencilla y clara durante el juego policías y ladrones”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica las reglas del juego: Formaremos dos equipos. Un equipo representará a los policías. El otro equipo representará a los ladrones. Los policías intentarán atrapar a los ladrones. Durante el juego, cada participante responderá preguntas relacionadas con el personaje que representa. La docente modela ejemplos: “El policía es valiente”. “El ladrón corre rápido”. “El policía ayuda a las personas”. Luego realiza preguntas: ¿Cómo son los policías? ¿Qué hacen los ladrones? ¿Cómo responderíamos si alguien nos pregunta sobre ellos?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes salen al patio y se organizan en los dos equipos. Durante el juego: los policías intentan atrapar a los ladrones, los ladrones buscan escapar,</p>		30 min

	<p>y ambos equipos describen cualidades de sus personajes.</p> <p>La docente acompaña realizando preguntas sencillas: ¿Cómo es el policía? ¿Qué hace el ladrón? ¿Quién atrapó primero? ¿Por qué escapó el ladrón? ¿Qué cualidades tiene tu personaje?</p> <p>Los estudiantes responden oralmente utilizando frases sencillas y relacionadas con el tema:</p> <p>“El policía corre rápido”.</p> <p>“El ladrón se escondió”.</p> <p>“El policía ayuda a las personas”.</p> <p>Se promueve que los niños interactúen escuchando y respondiendo adecuadamente a las preguntas.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar el juego, los estudiantes regresan al aula para dialogar sobre la experiencia.</p> <p>La docente formula preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron durante el juego?</p> <p>¿Fue fácil responder las preguntas?</p> <p>¿Qué personaje les gustó más?</p> <p>¿Qué fue lo más divertido?</p> <p>¿Les gustaría volver a jugar?</p> <p>Los niños expresan oralmente sus emociones y opiniones respetando el turno de participación.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°16**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Responde a preguntas de manera sencilla, hablando sobre el tema.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano		✓
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Dalila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy		✓
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional de la ronda de san Miguel escuchando y esperando nuestro turno para hablar.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 27/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas o haciendo comentarios relacionados con el tema, utilizando un vocabulario de uso frecuente y recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente invita a los estudiantes a formar una pequeña ronda y canta suavemente una parte de la canción:</p> <p>“A la rueda, rueda de San Miguel”</p> <p>Luego pregunta: ¿Alguna vez jugaron “la ronda San Miguel”? ¿Qué hacemos cuando jugamos en ronda? ¿Por qué</p>		10 min

	<p>debemos escuchar a nuestros compañeros? ¿Qué pasa si todos hablamos al mismo tiempo? ¿Les gustaría jugar?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué hacemos cuando un compañero está hablando? ¿Cómo pedimos la palabra? ¿Por qué es importante respetar el turno? ¿Cómo nos sentimos cuando nos escuchan?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy escucharemos atentamente y esperaremos nuestro turno para hablar mediante el juego la ronda San Miguel”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica las reglas del juego:</p> <p>Formaremos una ronda tomados de las manos.</p> <p>Un compañero permanecerá en el centro.</p> <p>Todos cantarán la canción mientras giran.</p> <p>Cuando se mencione un nombre, ese niño cambiará de posición.</p> <p>Debemos escuchar atentamente para reconocer cuándo nos nombran.</p> <p>La docente enseña la canción:</p> <p>“A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel.</p> <p>Todos traen su caja de miel.</p> <p>A lo maduro, a lo maduro,</p> <p>que se voltee (nombre del niño) de burro”.</p> <p>Luego pregunta: ¿Qué debemos hacer cuando escuchamos nuestro nombre? ¿Quién hablará primero? ¿Cómo podemos respetar el turno de los demás?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p>		30 min

	<p>Los estudiantes forman una ronda y comienzan a cantar mientras giran lentamente.</p> <p>El niño que está en el centro escucha atentamente y menciona el nombre de un compañero para que cambie de posición.</p> <p>Durante el juego, la docente promueve el respeto de turnos realizando preguntas: ¿Quién está hablando ahora? ¿Qué debemos hacer mientras otro compañero participa? ¿Cómo sabemos cuándo es nuestro turno?</p> <p>Los estudiantes practican: escuchar con atención, esperar el momento adecuado para hablar, respetar las intervenciones de sus compañeros.</p> <p>La docente refuerza positivamente a quienes esperan con paciencia y escuchan activamente durante la conversación y el juego.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar, los estudiantes se sientan en semicírculo para compartir sus experiencias.</p> <p>La docente pregunta: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Fue fácil esperar su turno? ¿Qué pasó cuando escucharon su nombre? ¿Por qué es importante escuchar a los demás? ¿Les gustaría volver a jugar?</p> <p>Los estudiantes expresan sus emociones y opiniones respetando el turno de participación.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°17**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Escucha y espera su turno para hablar durante una conversación.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Dalilla	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy		✓
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian		✓
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolás	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina		✓
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander		✓
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra		✓



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional la sogá comentando si le gustó o no lo que escuchó.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 29/11/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Reflexiona como hablante y oyente sobre textos orales del ámbito escolar, social y de medios audiovisuales, opinando sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve.	Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente presenta una sogá grande y pregunta con entusiasmo: ¿Qué juegos podemos realizar con esta sogá? ¿Alguna vez jugaron jalando la sogá? ¿Cómo creen que se gana este juego? ¿Les gustaría participar?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Cómo nos sentimos cuando trabajamos en equipo? ¿Qué</p>	Sogá	10 min

	<p>hacemos cuando algo nos gusta? ¿Cómo podemos expresar nuestra opinión con respeto? ¿Qué palabras usamos para decir por qué algo nos gustó o no?</p> <p>La docente brinda ejemplos: “Me gustó porque trabajamos juntos”. “No me gustó porque discutieron”.</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b> “Hoy comentaremos si nos gustó o no lo que escuchamos y vivimos durante el juego la sogá”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica las reglas del juego: Formaremos dos equipos con igual cantidad de integrantes. Se trazará una línea divisoria en el suelo. En el centro de la sogá se colocará un pañuelo. Ambos equipos deberán jalar la sogá hacia su lado. Ganará el equipo que logre llevar al otro equipo hacia su campo. La docente conversa con los estudiantes sobre la importancia del trabajo en equipo y el respeto durante la competencia. Luego pregunta: ¿Qué debemos hacer para jugar en armonía? ¿Cómo podemos animar a nuestros compañeros? ¿Qué palabras positivas podemos usar?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes salen al patio de manera ordenada y se organizan en dos equipos. Se desarrolla el juego mientras los niños: animan a sus compañeros, escuchan indicaciones,</p>	Sogá	30 min

	<p>y participan respetando las reglas.</p> <p>Durante la actividad, la docente menciona frases motivadoras: Trabajemos juntos.</p> <p>Todos podemos ayudar.</p> <p>Lo importante es participar.</p> <p>Luego pregunta:</p> <p>¿Qué frase les gustó más?</p> <p>¿Por qué les gustó esa palabra o expresión?</p> <p>¿Qué escucharon de sus compañeros?</p> <p>Los estudiantes comentan oralmente sus opiniones:</p> <p>“Me gustó cuando dijeron sí podemos porque nos animó”.</p> <p>“No me gustó cuando algunos se molestaron”.</p> <p>La docente promueve la reflexión sobre las palabras escuchadas y el comportamiento durante el juego.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar, los estudiantes regresan al aula y dialogan sobre la experiencia.</p> <p>La docente formula preguntas: ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Estuvo bien molestarse por no jalar bien la soga? ¿Por qué creen que ganó el equipo 1?</p> <p>¿Qué le faltó al equipo 2? ¿Qué palabras o frases escucharon durante el juego?</p> <p>Los niños expresan sus opiniones respetando el turno de participación y escuchando a sus compañeros.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°18**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Comenta si le gustó o no lo que escuchó en el texto oral.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano		✓
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell		✓
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael		✓
07	DURAN AMBICHO, Zarina Dalilla	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto		✓
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina		✓
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro		✓
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira		✓
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	✓	
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano		✓
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra		✓



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional pilla-pilla reflexionando lo que se dice en una conversación.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 02/12/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Reflexiona como hablante y oyente sobre textos orales del ámbito escolar, social y de medios audiovisuales, opinando sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve.	Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente inicia desplazándose por el aula simulando el juego "Pilla pilla" y diciendo con entusiasmo:</p> <p>"¡Te atrapé!"</p> <p>"¡Ahora tú la llevas!"</p> <p>Luego pregunta: ¿Alguna vez jugaron "Pilla pilla"? ¿Cómo se juega? ¿Qué palabras usamos cuando atrapamos a alguien? ¿Les gustaría jugar?</p>		10 min

	<p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué hacemos cuando queremos que alguien nos entienda? ¿Cómo sabemos si hablamos claro? ¿Qué palabras usamos durante los juegos? ¿Cómo nos sentimos cuando nos escuchan?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy reflexionaremos sobre cómo hablamos y si logramos hacernos entender durante el juego pilla pilla”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica las reglas del juego:</p> <p>Se elegirá a un niño que “la lleva”.</p> <p>Los demás compañeros correrán evitando ser atrapados.</p> <p>Cuando un participante sea tocado, el compañero deberá decir claramente:</p> <p>“¡Tú la llevas!” o “¡Pillado!”</p> <p>El niño atrapado pasará a ser quien persigue a los demás.</p> <p>Todos deberán hablar con claridad para que sus compañeros comprendan el mensaje.</p> <p>La docente modela ejemplos: decir el mensaje con voz clara, mirar al compañero al hablar, usar un tono adecuado.</p> <p>Luego pregunta: ¿Cómo debemos hablar para que nos entiendan? ¿Qué pasa si hablamos muy bajo? ¿Cómo sabemos si el compañero escuchó?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes salen al patio de manera ordenada y se inicia el juego.</p> <p>Un estudiante comienza siendo quien persigue a los demás mientras los compañeros corren y se desplazan libremente.</p> <p>Cuando un niño atrapa a otro, debe comunicar claramente:</p> <p>“¡Tú la llevas!”</p>		30 min

	<p>“¡Pillado!”</p> <p>La docente acompaña observando cómo los estudiantes: expresan sus mensajes, utilizan un tono adecuado y verifican si fueron comprendidos.</p> <p>Durante el juego se realizan preguntas:</p> <p>¿Tu compañero entendió lo que dijiste?</p> <p>¿Cómo lo sabes?</p> <p>¿Hablaste fuerte y claro?</p> <p>¿Qué podrías mejorar para comunicarte mejor?</p> <p>Se promueve que los estudiantes reflexionen sobre su forma de expresarse y cómo sus palabras son comprendidas por los demás.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar el juego, los estudiantes regresan al aula y se sientan en semicírculo para dialogar sobre la experiencia.</p> <p>La docente pregunta:</p> <p>¿Cómo se sintieron durante el juego?</p> <p>¿Todos fueron pillados? ¿Quién fue el más veloz? ¿Todos tenemos la misma velocidad? ¿Por qué? ¿Creen que sus compañeros entendieron lo que dijeron? ¿Qué hicieron para hablar más claro?</p> <p>Los estudiantes expresan sus opiniones y reflexionan sobre cómo se comunicaron durante la actividad.</p>		
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		5 min



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°19**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Reflexiona sobre lo que dijo en una conversación, identificando si logró hacerse entender.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago	✓	
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina	✓	
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell		✓
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed		✓
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila	✓	
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto		✓
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan		✓
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia		✓
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina	✓	
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith		✓
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz		✓
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana		✓
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne		✓
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20**

**TÍTULO:** *Desarrollamos nuestra expresión oral con el juego tradicional kiwi comentando el texto que escuchó.*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: 32484 "Túpac Amaru"
- 1.2. Área: Comunicación
- 1.3. Grado y Sección: Primero A1
- 1.4. Docente: Nimia Pérez Caballero
- 1.5. Investigadora: María Mercedes Alania Benavides
- 1.6. Fecha: 04/12/2024

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Reflexiona como hablante y oyente sobre textos orales del ámbito escolar, social y de medios audiovisuales, opinando sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve.	Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.	Lista de cotejo.

**III. ESTRUCTURA METODOLÓGICA**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>La docente muestra una pelota y varias latas apiladas formando una pirámide.</p> <p>Luego pregunta:</p> <p>¿Alguna vez jugaron "Kiwi" o "Tumba latas"?</p> <p>¿Cómo creen que se juega?</p> <p>¿Qué debemos hacer para derribar las latas?</p> <p>¿Les gustaría participar?</p>	Niños niñas docente	10 min

	<p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Conversamos: ¿Qué juegos practican con su familia o amigos? ¿Alguna vez jugaron en equipos? ¿Cómo se sintieron cuando ganaron o perdieron? ¿Qué experiencias recuerdan de otros juegos parecidos?</p>		
	<p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>“Hoy relacionaremos lo que escuchamos durante el juego con experiencias personales y familiares mediante el juego kiwi”.</p>		
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>La docente explica claramente las reglas del juego:</p> <p>Formaremos dos equipos con igual cantidad de participantes.</p> <p>Un equipo intentará derribar la pirámide de latas usando una pelota.</p> <p>Después deberán volver a armar la pirámide.</p> <p>El otro equipo intentará impedirlo lanzando la pelota suavemente para eliminar a sus compañeros.</p> <p>Ganará el equipo que logre completar el objetivo del juego.</p> <p>La docente conversa sobre la importancia del trabajo en equipo, la comunicación y el respeto durante la actividad.</p> <p>Luego pregunta: ¿Qué debemos hacer para jugar en equipo? ¿Cómo podemos ayudar a nuestros compañeros? ¿Qué experiencias familiares recuerdan donde trabajaron juntos?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los estudiantes salen al patio de manera ordenada para desarrollar el juego.</p> <p>Durante la actividad: un equipo derriba la pirámide de latas, intenta reconstruirla, mientras el otro equipo trata de impedirlo usando la pelota.</p> <p>La docente acompaña realizando preguntas relacionadas con experiencias</p>	Lata Vasos	30 min

	<p>personales: ¿Este juego les recuerda algo que vivieron? ¿Han jugado algo parecido con su familia? ¿Qué sintieron al trabajar en equipo? ¿Qué experiencia familiar se parece a este juego?</p> <p>Los estudiantes comentan oralmente situaciones que relacionan con el juego:</p> <p>“Me recordó cuando jugué con mis primos”.</p> <p>“En mi casa también jugamos con pelota”.</p> <p>“Trabajamos juntos como cuando ayudamos en casa”.</p> <p>La docente promueve que los niños relacionen el contenido escuchado y vivido con sus propias experiencias.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <p>Al finalizar, los estudiantes regresan al aula y dialogan sobre la experiencia.</p> <p>La docente formula preguntas: ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué equipo ganó? ¿Fue fácil esquivar la pelota? ¿Fue fácil derribar las latas? ¿Qué parte del juego les recordó algo vivido con su familia o amigos? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Los estudiantes expresan oralmente sus opiniones y experiencias respetando el turno de participación.</p>		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <p>¿Fue de su agrado el juego que realizamos? ¿Qué dificultades han tenido al ejecutar el juego? ¿Qué sentimientos encontrados han tenido al realizar el juego? ¿Podemos aplicar este juego en casa con la familia?</p>		<p>5 min</p>



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO N°20**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		Comenta si el texto que escuchó tiene relación con algo que le ha pasado o con experiencias familiares.	
		SI	NO
01	ALVA ESPINOZA, Lennin Thiago		✓
02	AVALOS VILLANUEVA, Jenko Luciano	✓	
03	BERROSPI HURTADO, Luz Valentina		✓
04	CAPCHA GARCIA, Danna Krystell	✓	
05	CLARO TUANAMA, Kariely Sialed	✓	
06	COLLAZOS RIOS, Dylan Mael	✓	
07	DURAN AMBICHO, Zarina Daliila		✓
08	DURAND VEGA, Paolo	✓	
09	ESCALANTE JAIMES, Alba Tracy	✓	
10	ESPINOZA EUGENIO, Piero Fabian	✓	
11	FELIX NARCIZO, Eliath Nehemias	✓	
12	GARCIA TELLERIA, Luis Alberto	✓	
13	GIL ROJAS, Ghael Danielito Nicolas	✓	
14	GUTIERREZ INOCENTE, Cielo Cristina	✓	
15	MALPARTIDA ACASIO, Daleska Arisbel	✓	
16	MEZA PRUDENCIO, Gael Eithan	✓	
17	MIRANDA ARMIJOS, Emy Sophia	✓	
18	MUÑOZ BAZAN, Bryanna Valentina		✓
19	NARCIZO ANAPAN, Javier Smith	✓	
20	OLASCUAGA VILLACORTA, Gael Alejandro	✓	
21	PUCHOC CHIPANA, Kaory Lia Lucia	✓	
22	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	✓	
23	QUISPE TRUJILLO, Alessa Zohealiz	✓	
24	RENGIFO ATACHAGUA, Arjen Didier	✓	
25	ROMERO TARAZONA, Brittany Samira	✓	
26	SANDOVAL POZO, Esyuanith Luana	✓	
27	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne		✓
28	SINARAHUA MOSCOSO, Valentino Stefano	✓	
29	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	✓	
30	TORIBIO SIMON, Krissel Alessandra	✓	

## ANEXO 5

### PANEL FOTOGRÁFICO

Fotografía 1  
*La docente realizando la preprueba*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N° 32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 2  
*Jugando el gato y el ratón*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 3

*Jugando los siete pecados*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 4

*Jugando la rayuela*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 5

*Jugando salta liga*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 6

*Jugando carrera de sacos*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024  
Fotografía 7

*Jugando Simón dice*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 8

*Jugando la gallinita ciega*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 9

*Jugando el teléfono malgrado*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 10

*Jugando piedra, papel o tijera*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024  
Fotografía 11

*Jugando salta soga*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 12

*Jugando las escondidas*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 13

*Jugando las sillas musicales*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 14

*Jugando agua y cemento*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 15

*Jugando Carrera de carretillas*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 16

*Jugando el pañuelo*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 17

*Juagando policías y ladrones*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N° 32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 18

*Jugando la ronda de San Miguel*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 19

Jugando *la sogá*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 20

Jugando *pilla-pilla*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024  
Fotografía 21

*Jugando kiwi*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

Fotografía 22  
*La docente realizando la posprueba*



*Nota.* Estudiantes 1er grado A1 del grupo experimental de la I.E. N°32484 Túpac Amaru, 2024

## ANEXO 6 RESOLUCIONES



### RESOLUCION N° 0083-2024-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 10 de junio del 2024

Visto, el expediente N° 490993-0000003819 presentado por la alumna **Maria Mercedes ALANIA BENAVIDES**, quien solicita cambio de Asesor Metodológico de tesis.

#### CONSIDERACIÓN:

Que, mediante Resolución N° 466-2016-R-CU-UDH de fecha 23 de mayo del 2016, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;

Que, siendo política del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria impulsar la Investigación científica y la proyección social;

Que, con Resolución N° 0279-2023-D-FCEyH-UDH se le designa como asesor metodológico al Mg. Jaly Homar Mallqui Durand, quien no cumple con los requisitos para el Asesoramiento de la Tesis;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

#### SE RESUELVE:

**Artículo único: DESIGNAR** al Mg. Hector Guzman Diaz como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Maria Mercedes ALANIA BENAVIDES**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



  
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

PPG/ snpf

Distribución: Fac. F CE y H. PAP Educación. Interesada. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo

**RESOLUCION N° 0231-2025-D-FCEyH-UDH**  
**Huánuco, 02 de julio del 2025**

Visto, el expediente N° 549305-0000002035 la alumna **María Mercedes ALANIA BENAVIDES**, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado **"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024"**.

**CONSIDERANDO:**

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, la alumna **María Mercedes ALANIA BENAVIDES**, presenta el Proyecto de **"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024"** y con Informe N° 004-FCEyH-UDH-2025 del Dr. Joel Guido Aguirre Palacin; Informe N° 005- 2025-AAE del Dr. Emerson Abal Ascayo y el Informe N° 001-D-FCEyH-UDH-2025 del Mg. Edwin Regino Talenas Bustamante, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria impulsar la investigación científica y la proyección social; y

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

**SE RESUELVE:**

**Artículo único: APROBAR** el Proyecto **"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024"** correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades **María Mercedes ALANIA BENAVIDES**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



.....  
**Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay**  
**DECANA (E)**

PPG/ snpf

Distribución: Fac Cs Educ y Hum P.A.P Educación Básica. Interesada. exp. Archivo.

**RESOLUCION N° 0488-2025-D-FCEyH-UDH****Huánuco, 22 de octubre del 2025**

Visto, el expediente N° 567439-0000005036 de la bachiller **María Mercedes ALANIA BENAVIDES**, quien solicita revisión del informe y designación de docentes dictaminadores de Tesis, para su revisión y sustentación correspondiente;

**CONSIDERANDO:**

Que, con expediente N° 567439-0000005036 de la bachiller **María Mercedes ALANIA BENAVIDES**, solicita revisión de la Tesis titulada **"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024"** y la correspondiente sustentación;

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título II, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, mediante Resolución N° 0231-2025-D-FCEyH-UDH de fecha 02 de julio del 2025 se aprueba la ejecución del Proyecto de tesis de la Bachiller en Ciencias de la Educación y con Resolución N° 0083-2024-D-FCEyH-UDH de fecha 10 de junio del 2024 se nombra como Asesor metodológico de Tesis al Mg. Hector Guzman Diaz;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

**SE RESUELVE:**

**Artículo Primero:** **DESIGNAR** como docentes dictaminadores de la tesis titulada **"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024"** De la Bachiller en Ciencias de la Educación y Humanidades **María Mercedes ALANIA BENAVIDES** los docentes:

- Dr. Joel Guido Aguirre Palacin;
- Dr. Emerson Abal Ascayo
- Mg. Edwin Regino Talenas Bustamante

**Artículo segundo:** **FIJAR** un plazo de 07 días calendarios a partir de la fecha para emitir el dictamen respectivo por escrito acerca de la aceptación del trabajo, por parte de los docentes dictaminadores nombrados en el artículo precedente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



**Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay**  
**DECANA (E)**

PPG/ snpf

Distribución: Jurado (3), Fac. Cs Educ y Hum, EAP Educación, Interesado. Archivo

# ANEXO 7

## CONSTANCIA



*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TUPAC AMARU", TINGO MARÍA, DISTRITO DE RUPA RUPA, PROVINCIA LEONCIO PRADO, DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO, POR LA PRESENTE:

#### HACE CONSTAR:

Que, la Srta. **ALANIA BENAVIDES, María Mercedes**, identificada con DNI N° **75684136**, ha cumplido con aplicar su pre test y post test, ejecutando 20 sesiones en el aula de 1° grado A1 en la Institución Educativa N° 32484 "Tupac Amaru", durante su permanencia ha demostrado responsabilidad, esmero y puntualidad en la ejecución de tesis titulada *"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TUPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2024"*

Se expide el presente documento a solicitud de la interesada, para los fines que crea conveniente.

Tingo María, 06 de diciembre de 2024.

Atentamente,

The image shows a signature and a stamp. The stamp is circular and contains the text: 'MINISTERIO DE EDUCACIÓN UGEL LEONCIO PRADO' and 'DIRECCIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 TUPAC AMARU TINGO MARÍA'. The signature is written in blue ink over the stamp.

# ANEXO 8

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD DE HUANUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES



### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

#### PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Título de la Investigación:

**“JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA - 2024”**

#### I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Siquentes Acuña, Hoyerman  
Cargo o Institución donde labora : Universidad de Huánuco - Tingo María  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de Cotejo  
Teléfono : 973 351102  
Autor del Instrumento : Alania Benavides, María Mercedes

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

#### III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

#### IV. RECOMENDACIONES

Tingo María, 25 de Septiembre de 2024

  
Firma del experto  
DNI: 42978352

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN  
PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL**

Título de la Investigación:

**“JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA - 2024”**

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : Coronel Maximiliano, Manfredo  
 Cargo o Institución donde labora : Universidad de Huanuco - Tingo María  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo  
 Teléfono : 949636878  
 Autor del Instrumento : Alania Benavides, María Mercedes

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico-científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS**

**IV. RECOMENDACIONES**

Tingo María, 25 de Septiembre de 2024

Firma del experto

DNI: 22517814



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN  
PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Título de la Investigación:

"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA - 2024"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Lujan Yábar, Tabita Naara  
Cargo o Institución donde labora : Universidad de Huanuco - Tingo María  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de Cotejo  
Teléfono : 966 937 928  
Autor del Instrumento : Alania Benavides, María Mercedes

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico-científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Tingo María, 25 de Septiembre de 2024

Firma del experto  
DNI: 23006977

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE



### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE. PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Título de la Investigación:

**"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA - 2024"**

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : Siquientes Acuña, Noverman  
 Cargo o Institución donde labora : Universidad de Huanuco - Tingo María  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo  
 Teléfono : 973 351102  
 Autor del Instrumento : Alonso Benavides, María Mercedes

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN	
		SI	NO
Momentos pedagógicos	existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones.	✓	
Estrategias	son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de evaluación	responde a los indicadores de investigación.	✓	
Ficha de aplicación	responde a los indicadores de evaluación, son coherentes están redactados adecuadamente.	✓	
Aspectos curriculares.	existe secuencia lógica	✓	
	área	✓	
	organizador	✓	
	competencia	✓	
	capacidad	✓	
	indicador	✓	

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS.**

**IV. RECOMENDACIONES.**

Tingo María, 25 de Septiembre de 2024

  
 Firma del experto  
 DNI: 429 79372



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE.  
PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Título de la Investigación:

"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA - 2024"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Lujan Yabar, Tatiana Noara  
Cargo o Institución donde labora : Universidad de Huánuco - Tingo María  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de Cotejo  
Teléfono : 966937328  
Autor del Instrumento : Alvina Bermudes, María Mercedes

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN	
		SI	NO
Momentos pedagógicos	existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones.	✓	
Estrategias	son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de evaluación	responde a los indicadores de investigación.	✓	
Ficha de aplicación	responde a los indicadores de evaluación, son coherentes están redactados adecuadamente.	✓	
Aspectos curriculares.	existe secuencia lógica	✓	
	área	✓	
	organizador	✓	
	competencia	✓	
	capacidad	✓	
	indicador	✓	

III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS.

IV. RECOMENDACIONES.

Tingo María, 25 de Septiembre de 2024

  
Firma del experto  
DNI: 23006979

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE.  
PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL**

Título de la Investigación:

**"JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA - 2024"**

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : Coronel Maximiliano, Manfredo  
 Cargo o Institución donde labora : Universidad de Huánuco - Tingo María  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de Cotejo  
 Teléfono : 944 626 383  
 Autor del Instrumento : Alania Benavides, María Mercedes

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN	
		SI	NO
Momentos pedagógicos	existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones.	✓	
Estrategias	son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de evaluación	responde a los indicadores de investigación.	✓	
Ficha de aplicación	responde a los indicadores de evaluación, son coherentes están redactados adecuadamente.	✓	
Aspectos curriculares.	existe secuencia lógica	✓	
	área	✓	
	organizador	✓	
	competencia	✓	
	capacidad	✓	
	indicador	✓	

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS.**

**IV. RECOMENDACIONES.**

Tingo María, 25 de Septiembre de 2024

  
 Firma del experto  
 DNI: 22517814



Nº Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>16</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>17</sup>		
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matricula(1)	Padr(1)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna(2)	Segunda Lengua(3)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas restantes que labora	Escala de la Habla(2)	Nacimiento Registrado SUNO	Tipo de Dependencia(4)	Código Modular
22	0-0-3-5-4-8-5-3	PUERTA RIVERA, Mathew Alexander	13	08	2017	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SI	SI	SI	0383283	EMA
23	0-0-6-5-8-3-0-1	QUISPE TRUJILLO, Alcesta Zoheliz	03	03	2018	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SI	SI	SI	1543701	SAN IGNACIO DE LOYOLA
24	0-0-4-9-4-2-8-3	RENGIFO ATACHAGUA, Ailyn Daxler	19	11	2017	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	SI	1314699	ZOO
25	0-0-0-4-7-0-2-7	ROMERO TABAZONA, Britany Samira	25	02	2018	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	SI	1411732	UNSA VICTOR DE VES HOGAR
26	0-0-3-3-2-3-5-8	SANDOVAL POZO, Esguameth Luana	28	07	2017	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SI	SI	SI	0611017	IBT
27	0-0-2-6-1-0-7-0	SATALAYA MOYA, Jhoany Ivonne	07	06	2017	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SE	SI	SI	0611020	IBT JOSÉ CARLOS MATA ROSA
28	0-0-1-5-7-0-5-0	SIMARAGUA MOSCOSO, Valentin Stefano	05	04	2017	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	SI	1314699	ZOO
29	0-0-5-3-4-1-5-0	TELLO ESTELA, Nathaly Daniela	13	12	2017	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SI	SI	SI	0383283	EMA
30	0-0-1-7-8-2-4-8	TORIBIO SIMON, Krossel Alessandra	18	04	2017	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	SI	1314699	ZOO
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	14
Mujeres	16
Total	30

**CABALLERO PEREZ, Nimia**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

**BEJAR COLLACHAGUA, Miriam Rosabel**  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Muestra			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
007	2	04	2024







N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(1)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia <sup>(1)</sup>			
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matricula(1)	País(1)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(2)	Segunda Lengua(2)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas remanentes que labora	Frecuencia de la Madre(3)	Registro Registrado SUNO	Tipo de Desaprobación(4)
22	D-0-2-0-4-2-4-2	TAPIA TALANCHA, Alonso Xenara	05	05	2017	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	0711879	138
23	D-0-4-2-9-4-5-0	TARAZONA PAREDES, Yasser Bernabé	25	09	2017	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	0711879	138
24	D-0-3-6-7-2-3-1	TEMAZON FLORES, Dylan Jesus	20	08	2017	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	0363283	819
25	D-0-7-0-4-5-8-4	TOLENTINO LLANOS, Ariana	26	03	2018	M	I	P	SI	SI	Q	NO	NO	S	SI	0711879	138
26	D-0-5-0-4-0-7-5	TORIBIO GUIÑE, Sofia Valenzuela	23	11	2017	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	1604006	278
27	D-0-3-8-2-5-5-1	URETA GARAY, Antonella Yadira	01	09	2017	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	0711879	138
28	D-0-3-0-3-5-3-7	VEGA CALZADA, Jesus Gabriel	08	07	2017	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	1314699	288
29	D-0-4-4-8-5-5-1	VILLANUEVA ROSALES, Abigail Jeremín Cayetano	11	10	2017	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	1680271	145
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Hombres	13
Mujeres	16
<b>Total</b>	<b>29</b>

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
1007	2	04	2024

**CAMPOS LOPEZ, Rosa Herlinda**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

**BEJAR COLLACHAGUA, Miriam Rosabel**  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello