



UNIVERSIDAD ANDINA
“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DE ÁREA DE
COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

JULIACA- PERÚ

2025



UNIVERSIDAD ANDINA

“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DE ÁREA DE
COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

:


Dra. KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ

PRIMER MIEMBRO

:


Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. ROBBINS FLORES AGUILAR

ASESOR DE TESIS

:


Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN P - 02



"NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 0229-2025-D-FACE-UANCV

Juliaca, 19 de setiembre de 2025.

VISTOS:

El Expediente N° 2025-CU-8000 presentado por el (la) Bachiller: YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024; conducente a la obtención del Licenciado (a) en Educación Primaria, que fue revisada por el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, el Director de la Unidad de Investigación autoriza la ejecución de la propuesta de investigación según Resolución Decanal N° 178-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV y Resolución Decanal N° 270-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV aprobando y autorizando el informe final de la Investigación (Borrador de Tesis) de la tesis titulada: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024, conducente a la obtención del Licenciado (a) en Educación Primaria.

Que, de conformidad con el artículo 8°, numeral b) del Reglamento General de Grados y Títulos de la UANCV vigente, es procedente acceder a la petición del interesado.

Que, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, y las atribuciones que confiere el artículo 28° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: DECLARAR APTO el informe final de la investigación (Borrador de Tesis) para la sustentación presencial del tema titulado: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024; del Bachiller: YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Primaria, en virtud de los considerados expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO: APROBAR la NOMINACIÓN DE JURADOS para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dra. KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
1er. Miembro	:	Dr. HUGO NEPTALY CAVERO AYVAR
2do Miembro	:	Dr. ROBBINS FLORES AGUILAR

ARTÍCULO TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (a) de la Tesis al (la) docente Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR.

ARTÍCULO CUARTO: PROGRAMAR FECHA Y HORA para la sustentación de la Tesis, de acuerdo al siguiente detalle:

Día	:	Martes 07 de octubre del 2025
Hora	:	10:30 a.m.
Local	:	Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO QUINTO: DISPONER que la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, Secretaría Académica y Administrativa quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNIQUESE Y CUMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA
NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Katty A. Pérez Ordoñez
DECANA (a)
Facultad de Ciencias de la Educación

02-10-2025

22-09-25
DISTRIBUCIÓN
Jurados (3)
Asesor de tesis (1)
Vicerrectoría (1)
Arch.



RESOLUCIÓN DECANAL N° 0155-2025-D-FACE-UANCV

Juliaca, 02 de julio de 2025.

VISTOS:

El expediente 2025-CU-4760, presentado (a) por el (a) Bach. YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA quien solicita cambio de asesor del proyecto de tesis: **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA BENJAMÍN CARSON, JULIACA 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Primaria.

CONSIDERANDO:

Que, en la Resolución Decanal N° 284-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV y Resolución Decanal N° 017-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV, figura el título del proyecto de investigación: **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA BENJAMÍN CARSON, JULIACA 2024**; teniendo como Asesor designado al (la) Docente: **Dra. DANYA CASTILLO MONROY**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento de la Unidad de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, y el interesado ha solicitado la emisión de la resolución de cambio de Asesor por motivo que el (la) docente se encuentran con licencia.

En concordancia y cumplimiento de la Ley Universitaria N° 30220, en el Artículo 45 y en el Estatuto de UANCV Juliaca. La obtención de Grados y Títulos se realiza de acuerdo a las exigencias Académicas que cada Universidad establezca en sus respectivas normas internas. Para la obtención de Título profesional requiere la aprobación de una tesis o trabajo de Suficiencia Profesional, y de acuerdo, con los procedimientos establecidos en la Directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI. Así mismo, en cumplimiento de requisitos exigidos en el reglamento de Grados y Títulos.

Estando conferido las facultades al señor (a) Decano y en caso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR EL CAMBIO DEL ASESOR designado al Bach. YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA, para la revisión del proyecto de investigación titulado: **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA BENJAMÍN CARSON, JULIACA 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Primaria, debiendo quedar a partir de fecha, de la siguiente manera:

Asesor : Dr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

SEGUNDO: Disponer que los miembros del Jurado designados den continuidad al trámite de evaluación y calificación del proyecto de tesis, borrador de tesis o sustentación de tesis, según sea el caso que se presente en cada expediente. Quedando válido en sus demás disposiciones la Resolución Decanal de aprobación de proyecto de tesis, que se menciona en el considerando.

TERCERO: La Facultad de Ciencias de la Educación, la Unidad de Grados y Títulos y la Secretaría Académica de la Facultad, quedan encargados de cumplimiento de la presente Resolución.

REGÍSTRESE, COMUNIQUESE Y CÚMPLASE

DISTRIBUCIÓN:
Jurado (3)
Asesor de tesis (1)
Integrado (1)
Fm



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
[Signature]
Kathy A. Pérez Brindley
DECANA (a)
Facultad de Ciencias de la Educación



"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN N° 017-2025-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 06 de enero de 2025

VISTOS:

El Expediente: **2025-CU-020** de fecha 04 de enero de 2025, del Bach. **YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA**; quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) Bach. **YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMÍN CARSON, JULIACA 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Primaria.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corrobora el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) **ASESOR (a) Dra. DANYA CASTILLO MONROY**.

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMÍN CARSON, JULIACA 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Primaria en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) Dra. **DANYA CASTILLO MONROY**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.


UNIVERSIDAD ANDINA
NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Rector
Calle Elio C. Alvarado Paredano
Juliaca - Perú
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Regístrese, comuníquese y archívese.


Dr. Esteban Chelco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO:
ARCH. 2025



RESOLUCIÓN DECANAL N° 284-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 04 de diciembre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-17877 presentado por el señor (a) **YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA** solicita **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01) el PROVEIDO N° 284-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N° 284-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMÍN CARSON, JULIACA 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en: Educación Primaria.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° 284-2024- aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMÍN CARSON, JULIACA 2024**;

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO - **APROBAR**, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a) **YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA**, para optar el título profesional de Licenciado (a) en: Educación Primaria; con el tema titulado: **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMÍN CARSON, JULIACA 2024**; Correspondiente a la línea de Investigación Gestión de la Educación.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO - **RECONOCER** como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dra. DANYA CASTILLO MONROY**.

ARTICULO TERCERO - **DISPONER** que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.


UNIVERSIDAD ANDAHUAYLAS
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
Dra. Danya Castillo Monroy
SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Regístrese, Comuníquese y Archívese


Dr. LUIS CHAYÑA AGUILAR
DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)



19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 13% Fuentes de Internet
- 7% Publicaciones
- 14% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DE ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024.	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72319148
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-6413-0267
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01225791
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	ROBBINS FLORES AGUILAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02426851



Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P02
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON</p> <p>País: PERÚ</p> <p>Departamento: PUNO</p> <p>Provincia: SAN ROMÁN</p> <p>Distrito: JULIACA</p> <p>Coordenadas. Latitud: -15.503743, Longitud: -70.126123 https://maps.app.goo.gl/MUf3VNXMkbwifVe6</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	DICIEMBRE 2024 – SETIEMBRE 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

UNIVERSIDAD ANDINA
 NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
 DIRECCIÓN
 Dr. Roberto Flores Aguilar
 DIRECTOR
 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
 FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA, identificado con DNI Nro. 72319148 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024

Asesorado por: Mgr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.


Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 29 de octubre del 2025


ASESOR


FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, quienes han sido mi motor y fortaleza en cada paso de mi vida. A mis padres, por su amor incondicional, sacrificio y enseñanzas que han forjado mi carácter. A mi hermano, por su alegría y apoyo constante. A mi madre, por ser mi compañera y sostén en los momentos más desafiantes.

Yolanda Sheyla



AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios, quien ha sido mi guía y fuente de fortaleza en este camino lleno de desafíos y aprendizajes. A mis docentes y tutores, por su paciencia, sabiduría y compromiso en orientarme hacia la excelencia académica. A mis compañeros, por las experiencias compartidas que enriquecieron mi formación.

Yolanda Sheyla



ÍNDICE

ÍNDICE	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xv
ÍNDICE DE FIGURAS	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii
RESUMEN	xix
ABSTRACT	xx
CAPITULO I	1
EL PROBLEMA	1
1.1. Exposición de la situación problemática.	1
1.2. Formulación del planteamiento del problema	4
1.2.1. Problema general.....	4
1.2.2. Problemas específicos.....	4
1.3. Justificación del problema.....	4
1.4. Objetivos de la Investigación.....	5
1.4.1. Objetivo general.....	5
1.4.2. Objetivos específicos	5
CAPITULO II	7
MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. Antecedentes de la investigación.....	7
2.1.1. Antecedentes internacionales:	7
2.1.2. Antecedentes nacionales	10



2.1.3. Antecedentes locales	12
2.2. Marco teórico	15
2.2.1. Juegos interactivos	15
2.2.2. Aprendizaje del área de comunicación	25
2.3. Marco conceptual.....	36
2.4. Hipótesis	38
2.4.1. Hipótesis general	38
2.4.2. Hipótesis específica	38
2.5. Variables	38
2.5.1. Variable independiente	38
2.5.2. Variable dependiente	39
2.5.3. Matriz operacional de las variables.....	40
CAPITULO III	41
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	41
3.1. Diseño de la investigación	41
3.2. Tipo de la investigación.....	42
3.3. Nivel de la investigación.....	42
3.4. Población y muestra.....	42
3.4.1. Población	42
3.4.2. Muestra.....	43
3.5. Técnicas e instrumentos de investigación.....	43
3.5.1. Técnicas	43



3.4.2. Instrumentos	44
CAPITULO IV.....	45
RESULTADOS Y DISCUSION	45
4.1. RESULTADOS OBTENIDOS.....	45
4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre-Test	45
4.1.2. Resultados Obtenidos del Pos-Test.....	57
4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS	67
4.2.1. Prueba de hipótesis General	67
4.2.2. Prueba de la hipótesis Específica 1	69
4.2.3. Prueba de la hipótesis Específica 2	71
4.2.4. Prueba de la hipótesis Específica 3	73
4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	75
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	92



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Pretest del aprendizaje del área de comunicación.....	45
Tabla 2 Pretest de la comunicación oral	48
Tabla 3 Pretest de comprensión de textos.....	51
Tabla 4 Pretest de producción de textos.....	54
Tabla 5 Postest del aprendizaje del área de comunicación	57
Tabla 6 Postest de la comunicación oral	60
Tabla 7 Postest de comprensión de textos	62
Tabla 8 Postest de producción de textos	65
Tabla 9 Comparación de la creatividad.....	67
Tabla 10 Comparativa de la comunicación oral	69
Tabla 11 Comparativa de la comprensión de textos	71
Tabla 12 Producción de textos.....	73



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pretest del aprendizaje del área de comunicación	46
Figura 2 Pretest de la comunicación oral	48
Figura 3 Pretest de comprensión de textos	51
Figura 4 Pretest de producción de textos	54
Figura 5 Postest del aprendizaje del área de comunicación.....	57
Figura 6 Postest de la comunicación oral.....	60
Figura 7 Postest de comprensión de textos	62
Figura 8 Postest de producción de textos	65



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el sistema educativo enfrenta el desafío de responder a las nuevas formas en que los niños aprenden y se comunican en un mundo cada vez más tecnológico e interactivo. Los estudiantes de educación primaria, por su naturaleza curiosa y activa, se necesitan enfoques que permitan a las personas participar de forma activa y significativa en el curso de estudio. Este artículo presenta el uso de juegos interactivos como un enfoque novedoso de la educación que puede inspirar a los estudiantes, hacer que se involucren y ayudarles a desarrollar las habilidades de comunicación que son cruciales para su éxito en la escuela.

El objetivo de la sección de Comunicación es ayudar a los estudiantes a convertirse en mejores comunicadores perfeccionando sus habilidades de lectura, escritura, análisis e interpretación de una amplia gama de textos. Sin embargo, muchas clases siguen basándose en métodos de enseñanza anticuados que tienen como objetivo principal impartir información a los estudiantes, lo que desalienta su curiosidad y participación. Por otro lado, los juegos interactivos proporcionan un entorno de aprendizaje más atractivo que fomenta la creatividad, el trabajo en equipo y el desarrollo del conocimiento a través de la experiencia, todo ello con la ayuda de recursos digitales y dinámicas divertidas.

Diversas investigaciones han demostrado que la **ludificación del aprendizaje** favorece la atención sostenida, la memoria y la comprensión lectora, al mismo tiempo que mejora la expresión oral y escrita de los estudiantes. Asimismo, promueve la autonomía y la autoevaluación, elementos



fundamentales para el desarrollo de competencias comunicativas según el enfoque del Currículo Nacional de Educación Básica del Perú.

Por lo tanto, el objetivo de este estudio es examinar cómo el uso de juegos interactivos por parte de los alumnos de primaria afecta a su aprendizaje de la comunicación, con la esperanza de demostrar que dichos juegos pueden ser recursos útiles para mejorar tanto el rendimiento de los alumnos como las habilidades pedagógicas de los profesores. Con ese fin, propone un nuevo enfoque de la enseñanza y el aprendizaje que hace uso del juego, la tecnología y la participación activa en el aula.



RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar en qué medida los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de primaria de la Institución Educativa Privada Benjamin Carson, Juliaca 2024. Se aborda desde un diseño experimental de nivel cuasiexperimental, con una muestra de 107 estudiantes seleccionados de una población de 148. La investigación utiliza una escala ordinal, una guía de observación como instrumento, y evidencia el impacto positivo de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades comunicativas clave, favoreciendo aprendizajes más significativos en el aula. Los resultados demuestran que los juegos interactivos de la institución educativa privada Benjamin Carson tienen un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los alumnos de primaria. Tanto el grupo experimental como el grupo de control diferían significativamente entre sí incluso antes de que comenzara la investigación ($U = 285\,500$, $p = 0,001$). Por el contrario, la estadística U de Mann-Whitney posterior a la prueba es de 0,000 con un nivel de significación de $p = 0,000$, lo que indica que el aprendizaje del grupo experimental se vio afectado de manera significativa y positiva por la intervención educativa centrada en los juegos interactivos. Investigaciones anteriores han demostrado que el uso de tácticas humorísticas puede mejorar la motivación, la comprensión y la capacidad de los alumnos para aplicar lo que han aprendido en el aula. Estos resultados corroboran esos hallazgos.

Palabras clave: aprendizaje en área de comunicación, comunicación oral, comprensión de textos, juegos interactivos, producción de textos.



ABSTRACT

The objective of this research is to determine to what extent interactive games significantly influence learning in the area of communication in elementary school students of the Benjamin Carson Private Educational Institution, Juliaca 2024. It is approached from an experimental design of quasi-experimental level, with a sample of 107 students selected from a population of 148. The research uses an ordinal scale, an observation guide as an instrument, and evidences the positive impact of the ludic strategies in the development of key communicative skills, favoring more significant learning in the classroom. The findings demonstrate that primary school pupils at Benjamin Carson Private Educational Institution's interactive games significantly impact their development of communication skills. Both the experimental and control groups differed significantly from one another before the research even began ($U = 285,500$, $p = 0.001$). In contrast, the post-test Mann-Whitney U statistic is 0.000 with a significance level of $p = 0.000$, indicating that the experimental group's learning was significantly and positively affected by the educational intervention centered on interactive games. Previous research has shown that using humorous tactics may improve students' motivation, understanding, and ability to apply what they've learned in the classroom. These findings corroborate those findings.

Key words: communication learning, oral communication, text comprehension, interactive games, text production.



CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática.

El sistema educativo en nuestra nación ha estado plagado de severos problemas desde hace bastante tiempo, los cuales persisten aún en la actualidad. Los resultados estadísticos del Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes 2021, publicados en 2022, muestran que el Perú ocupa el puesto 64 en comprensión lectora pasó de 398 a 401 2018, un incremento de tres puntos; y otros indicadores apuntan a un bajo nivel educativo. Aunque mostramos algunos avances en la evaluación pasada, seguimos ocupando el último lugar en Sudamérica en comunicación (OCDE, 2019, p.5).

Los puntajes de lectura de la región Puno en las evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje mostraron una mejora a un nivel satisfactorio, mientras que los de los estudiantes de primaria de la región mostraron un marcado descenso en los puntajes previos y posteriores a la prueba. Esta información procede del (MINEDU,2019).

En respuesta a estos hallazgos, el campo de la educación ha asumido responsabilidades y tareas adicionales; dado nuestro contexto actual, el uso de



varias herramientas digitales en el aula es muy esencial. Nos encontramos en este predicamento y debemos preguntarnos:

Para ello, el Ministerio de Educación afirma que el Currículo Nacional establece criterios para la evaluación en esta área; estos criterios se basan en un enfoque formativo, que requiere el compromiso permanente de los docentes con el aprendizaje de los alumnos. Además, este folleto incluye metodologías de enseñanza-aprendizaje, competencias y enfoques basados en los temas del plan de estudios de primaria. Como educadores, podemos utilizar esta información para preparar mejor a nuestros alumnos para afrontar los retos de la vida moderna. Con estos cambios surge la cuestión de explicar la administración de la institución, el papel del instructor, el plan de estudios y los criterios de evaluación que los alumnos deben cumplir para aprender de manera eficaz y continua. (MINEDU, 2017, p.9)

Con el fin de crear a la persona completa -nuestro objetivo común como educadores-, el CNEB ofrece amplia información sobre diversas técnicas educativas. Además, en él se encuentra el perfil de egreso, que nos proporcionará una visión a vista de pájaro de las competencias y conocimientos que queremos que tengan nuestros alumnos al finalizar el currículo estándar de primaria.

El desarrollo curricular también anima a los alumnos a reflexionar sobre sus propias experiencias de aprendizaje y a darles sentido mediante la incorporación de herramientas pedagógicas novedosas a la enseñanza en el aula. Dado que esta función implica ayudar al alumno a convertirse en un individuo capaz de satisfacer una amplia gama de exigencias y superar diversos retos, el profesor desempeña un papel fundamental.



Según el Programa Curricular de Educación Primaria, los alumnos aprenden a comunicarse eficazmente entre sí y con el mundo que les rodea a través de actividades como el juego de roles, la asunción de papeles y la construcción e interpretación de acontecimientos del mundo real. Esto hace necesario que este campo se sume a nuestro conocimiento del presente para que podamos emitir juicios morales en diversos contextos. (Minedu, 2016, p.72)

Para el desarrollo y la movilización de las distintas capacidades de las demás asignaturas es fundamental el área de la comunicación, que implica, entre otras cosas, la expresión espontánea de ideas ante un público (en un aula, en una reunión familiar o en un compromiso social), la comprensión de diversos tipos de texto (como cuentos, leyendas, recetas e infografías) y la producción de textos que respeten ciertas reglas ortográficas (como poemas, canciones, recomendaciones, infografías y recetas). Por tanto, es una buena idea animar a los alumnos a que perfeccionen sus dotes comunicativas; una forma de conseguirlo es utilizar tácticas como los juegos interactivos, que les permiten hacer precisamente eso al tiempo que les proporcionan un entorno agradable en el que hacerlo.

El sistema gramatical se utiliza en el ámbito de la comunicación. Por ello, Cassany (2021) señala que:

Son significativos los siguientes aspectos del sistema gramatical de la lengua: las formas en que se ha adaptado a diferentes situaciones socioculturales formales e informales; los tipos de textos escritos y orales que se han utilizado; así como las herramientas y métodos utilizados para alcanzar los objetivos de la comunicación. La mejor manera de ayudar a los alumnos a desarrollar estas destrezas es proporcionarles una amplia gama de experiencias



comunicativas que respondan a sus intereses y necesidades individuales, ya que son consumidores tanto de la cultura escrita como de la hablada; esto está en consonancia con la idea de que el desarrollo de diversas destrezas en diferentes contextos es un componente de las prácticas sociales. Leer, escribir, hablar y escuchar son las cuatro habilidades lingüísticas fundamentales que se esbozan en los mapas de progreso. (p.34)

1.2. Formulación del planteamiento del problema

1.2.1. Problema general

- ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024?
- ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024?
- ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024?

1.3. Justificación del problema

Dado que los profesores de primaria dominan la pedagogía, pero no saben cómo orientar a sus alumnos ni emplear metodologías eficaces para



mejorar las habilidades comunicativas, este estudio arrojará luz sobre la medida en que los juegos interactivos pueden influir en el aprendizaje de los alumnos. También servirá de guía orientativa para los profesores en general.

Las tres habilidades principales que los alumnos pueden adquirir a través de la educación para la comunicación son la capacidad de expresarse verbalmente, de leer y escribir bien en una variedad de géneros y estilos, y de aplicar estas habilidades en escenarios del mundo real. Del mismo modo, estos juegos fomentan el desarrollo de las competencias comunicativas y textuales, necesarias para lograr la comprensión y expresarse verbalmente y por escrito en muchos contextos.

Esta táctica es crucial porque facilita su capacidad para entablar conversaciones desenfadadas, despreocupadas e improvisadas. El potencial intelectual de un alumno puede alimentarse de forma inspiradora e imaginativa a través de ella.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo general

- Determinar en qué medida los juegos interactivos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024

1.4.2. Objetivos específicos

- Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024.



- Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024.
- Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024.



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. *Antecedentes internacionales:*

Vistin & Monar (2020), Su objetivo al escribir su tesis sobre el tema de los juegos educativos interactivos era encontrar una forma de hacer más atractivo y eficaz el aprendizaje de las ciencias naturales. Con esta herramienta, los profesores pueden despertar el interés de los alumnos por aprender cosas nuevas de forma divertida y atractiva. Los alumnos aprenden nuevas habilidades y conocimientos a través de juegos educativos interactivos. Incorporar estos juegos a las aulas tiene el potencial de aumentar las habilidades de estudio y cooperación de los alumnos, fomentar un entorno de aprendizaje más interactivo e inspirarles para que hagan un mejor uso de las TIC. Dicho esto, no implica que los juegos vayan a asumir el papel de educadores.

Paredes (2020). La idea de este trabajo se basa en la observación de que en las experiencias de aprendizaje y enseñanza de los alumnos, tanto dentro como fuera del aula, falta el componente lúdico. El propósito de este estudio bibliográfico era examinar trabajos anteriores que analizaban la incorporación



del juego en el proceso educativo. El proceso de revisión permitió examinar e interpretar el material pertinente presentado por muchos autores, que desempeñó un papel en el desarrollo del marco teórico de la investigación. También se basa en la teoría de Piaget, según la cual el juego se desarrolla paralelamente a las etapas de maduración intelectual. Jugar es participar en un proceso mental intrínseco al intelecto humano; en este proceso, el juego desempeña un papel crucial en el proceso de aprendizaje. Otra figura influyente en esta teoría es Vygotski, que postula que el juego surge en el ser humano como medio para interactuar con los demás y aprender sobre su entorno.

Yancha (2022) Debido a que expresar los propios pensamientos, emociones y preferencias es un aspecto inherente al ser humano, hacer preguntas reflexivas y formar relaciones positivas. Los alumnos cursarán educación general básica, paralelos A y B. La capacidad de comunicarse, tomar la iniciativa para resolver problemas, cuestionarse a sí mismo y ser sociable son habilidades cruciales que los niños deben desarrollar, ya que expresar sus pensamientos, emociones y preferencias es un aspecto cotidiano de la vida. Los niños de preescolar y primaria deben ser capaces de crear sus propias ideas y significados. Sin embargo, los padres no suelen ayudarles a participar en clase, y la comunicación oral de los alumnos se ve dificultada por su dependencia de la imitación. Esto pone a los profesores en una situación difícil cuando se esfuerzan por facilitar un aprendizaje integral con suficiente recepción. Las tecnologías, los programas y las herramientas que podrían convertirse en aliados para desarrollar las capacidades expresivas representan la creatividad y la originalidad del instructor, lo cual es significativo.



Cardozo (2022) Los estudios en este nivel de análisis necesitan tomar en cuenta los principales beneficios y desventajas del uso de las TIC por parte de instructores y estudiantes, de manera que puedan llegar a sugerencias metodológicas específicas para intentar lograr un aprendizaje sustancial. La situación actual de las instituciones educativas nacionales demuestra que las nuevas TIC no alcanzan los objetivos previstos en el ámbito de la educación, especialmente porque no consiguen mejorar la dinámica entre alumnos e instructores. Aunque se reconocen limitaciones locales de conexión, equipamiento, materiales, actualización y capacitación, existen referencias que muestran niveles crecientes de interés de los estudiantes en el uso y manejo de las TIC.

Molina (2020) Se analizan las características y los componentes del juego de mesa formativo, los beneficios que puede aportar al desarrollo social de los niños y lo crucial que es para ellos comunicarse dentro del marco del juego para aprender y crecer como cultura. Una introducción a los juegos de mesa es el objetivo de este artículo, sus ventajas como herramienta de enseñanza y aprendizaje, y sus cualidades únicas. En resumen: Los individuos adquieren nuevos conocimientos con relativa facilidad cuando juegan a juegos de mesa formativos. El aprendizaje se hace más sólido y duradero gracias a que las características del juego interactúan y utilizan su dinámica para fomentar e impulsar la diversión, la recompensa y la creación de hábitos. Además, tienen un buen efecto en las actitudes y acciones de los jugadores cuando se utilizan con frecuencia.



2.1.2. Antecedentes nacionales

Grandez (2022) En la investigación aplicada que se evaluó se hizo hincapié en un nivel explicativo de la metodología. La muestra de la investigación estaba formada por 35 alumnos, de primero a sexto curso, que debían reflejar la población. Los datos se analizaron mediante el estadístico t de Student. En cuanto a la expresión oral, los resultados muestran que la muestra del estudio obtuvo una media de 14,77 en la primera fase de la prueba y de 23,54 en la prueba posterior, según los resultados estadísticos. La técnica ha funcionado claramente, ya que muestra una mejora de 8,77 puntos porcentuales, con un nivel de significación efectiva.

Bolaños (2020), En su tesis ofreció un enfoque alternativo sobre la estrategia metodológica lúdica de los cuentos infantiles para potenciar las destrezas de expresión oral, que permitiría a los alumnos decir lo que piensan con mayor libertad e improvisación a partir de lecturas infantiles, que les inspiran a imaginar y les ayudan a desarrollar sus habilidades lingüísticas. Los estudios no son experimentales y se basan en correlaciones. El estudio se basa en ideas como los enfoques cognitivista e interaccionista, así como en las teorías de la expresión oral expuestas por Mabel Condemarín y Alejandra Medina, e incluyó a 25 niños en su muestra. Con base en los hallazgos, se puede concluir que la estrategia didáctica mejora la capacidad de articular ideas oralmente a través de diversas experiencias de aprendizaje para 44% de los alumnos y 68% de ellos no maneja su propia pronunciación, volumen, entonación o pausas al hablar.

Dávalos (2020), Su objetivo al escribir su tesis sobre el tema del funcionamiento familiar y los éxitos en el aprendizaje comunicativo era determinar la fuerza de la correlación entre ambos. Según las estadísticas, el



25% de los alumnos tienen familias de funcionamiento bajo, el 59,1% tienen familias de funcionamiento medio y el 15,9% tienen familias de funcionamiento pleno. Esto nos lleva a creer que los estudiantes que crecen en hogares donde la comunicación abierta es la norma tienen más probabilidades de tener éxito académico y aprender con más eficacia.

Choque (2023) Para abordar esta cuestión, la investigación se propuso examinar cómo los profesores de primer curso de primaria utilizan los juegos como herramienta didáctica para conseguir que sus alumnos participen en clase. Más concretamente, el estudio pretendía describir los juegos que utilizan los profesores y las condiciones que fomentan para conseguir que sus alumnos se impliquen en clase utilizando los juegos como herramienta didáctica. El estudio es de naturaleza descriptiva y emplea una metodología cualitativa basada en entrevistas semiestructuradas y observaciones. Los resultados del estudio destacan el valor del juego en el aula, ya que fomenta el desarrollo de las habilidades físicas, emocionales, sociales, cognitivas y motoras de los niños, así como su bienestar psicológico. Además, el juego anima a ambos sexos a participar, ya que es una actividad lúdica compartida en la que interactúan y se expresan, y en la que cada sexo contribuye según sus puntos fuertes y débiles. El problema es que el juego forma parte integrante de muchas partes de la jornada escolar y de varias asignaturas, por lo que supone un obstáculo importante

Peña (2021) La presente tesis utiliza un juego como herramienta para potenciar la expresión oral y las habilidades comunicativas en 30 alumnos de quinto grado de la IEIN°225-Lagunas de la región de Morrope. Ningún alumno fue calificado como Bueno; siete alumnos, o sea el 23% del total, fueron



calificados con un nivel regular de expresión vocal, lo que indica cierta varianza; y veintitrés alumnos, o sea el 7% del total, fueron calificados con un nivel bajo. Se expresan a través de la repetición de palabras, la estructura de las frases, la fluidez, el lenguaje gestual, la discriminación de sonidos, el vocabulario y la morfología; no utilizan pronombres personales ni demostrativos; no emplean una temporización adecuada en sus expresiones; y su comprensión de textos se encuentra todavía en una fase inicial, como demuestra su incapacidad para responder a preguntas sobre lo que han leído. Los resultados apoyan la idea de crear y aplicar un programa preventivo de juegos con el objetivo de fomentar el desarrollo del lenguaje. Diecinueve alumnos mostraron una mejora considerable en su grado de expresividad tras realizar la prueba posterior.

2.1.3. Antecedentes locales

Condemayta (2022) Para lograr este objetivo, se utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño longitudinal pre-experimental en la técnica aplicable. Se administró un examen de pensamiento computacional desarrollado por Marcos Román a trece alumnos de quinto curso como parte de una muestra seleccionada mediante muestreo intencional no probabilístico. El examen fue aprobado tras ser verificado por el criterio de jueces. Como sugerencia pedagógica, los objetivos anteriores podrían alcanzarse utilizando el software de programación Scratch a lo largo de 10 lecciones. Utilizando la prueba t de Student para muestras relacionadas, comprobamos la hipótesis en contra. Los datos se evaluaron mediante estadística descriptiva e inferencial, lo que nos permitió ver que había una diferencia de 7,15 puntos entre las puntuaciones medias de los alumnos en las pruebas previa y posterior. Tanto el valor calculado de la prueba t (11,024) como el tabulado (1,782) superaban el umbral de



significación (0,05), y el valor P (0,000) era inferior a este último. Los resultados muestran que el pensamiento computacional de los alumnos mejora cuando utilizan el software de programación Scratch.

Paucar (2022) ofrecer un método cuantitativo para describir cómo los estudiantes universitarios con orientación a la formación profesional utilizan las tecnologías de la información y comunicación en sus proyectos, desde la planificación hasta la ejecución y evaluación. Este estudio se apega a los estándares de la investigación descriptiva básica y hace uso de una técnica cuantitativa no experimental. De la mencionada Escuela Profesional, 384 estudiantes conformaron la población de estudio. De todo el alumnado, se seleccionaron 191 como muestra. Para obtener los datos se utilizó una encuesta que incluía un cuestionario y un análisis mediante una escala tipo Likert. Los resultados mostraron que el 58,12% de los alumnos utilizan efectivamente las TIC. A partir de los datos descriptivos, se constató que el nivel de apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación en la formación profesional de los alumnos de la Escuela de Formación Profesional designada se sitúa en un nivel estándar.

Sánchez (2021) El objetivo general del presente estudio es determinar si los alumnos de quinto curso pueden beneficiarse o no del uso de dibujos animados como herramienta didáctica para comprender mejor los textos narrativos. El estudio utilizó un diseño cuasiexperimental, con 63 alumnos como población y 31 como grupo experimental. Para alcanzar los objetivos, planificamos las lecciones en función de las puntuaciones obtenidas antes y después de las pruebas. Para respaldar nuestras afirmaciones, 10,97 puntos. No sólo eso, sino que el resultado computado de 14,950 de la prueba «Z» para



muestras independientes es superior tanto al valor Z tabular de 1,96 como al valor de la probabilidad de error de 0,000, que es inferior al parámetro de 0,05.

Gutiérrez (2020) El objetivo de esta investigación fue conocer qué enfoque VAK para aprender inglés fue más popular entre los estudiantes de primer grado el segundo semestre del año académico 2018. Todo lo anterior se sustentó en investigaciones sobre adquisición de segundas lenguas, teorías de estilos de aprendizaje y el modelo VAK. La metodología del estudio fue un enfoque descriptivo transversal que no incluyó experimentos. En conjunto, la población de la muestra estaba formada por 34 alumnos. Para examinar los resultados se utilizaron estadísticas resumidas, como porcentajes y frecuencias. El estudio se basó en una encuesta y utilizó como instrumento el cuestionario sobre estilos de aprendizaje del modelo VAK. Al examinar los «estilos de aprendizaje del modelo VAK» de los estudiantes de ESL en su conjunto, se observó que entre los alumnos de primer, el 40% se inclinaba por un estilo de aprendizaje auditivo, el 35% por uno visual y el 25% por uno cinestésico.

Paucar (2021), En este estudio, 71 alumnos de sexto curso de una escuela primaria local participaron en una encuesta en línea sobre sus hábitos de lectura. Los investigadores utilizaron una guía de análisis documental y un cuestionario para recopilar los datos, que luego procesaron con el paquete estadístico SPSS versión 24. Los resultados mostraron que el 91,5% de los alumnos tenía hábitos de lectura regulares y que el 73,2% tenía un muy buen desarrollo de las habilidades comunicativas, El coeficiente Rho de Spearman para la asociación entre los hábitos de lectura y las competencias comunicativas fue de 0,828, con una probabilidad inferior al 5%, lo que indica una relación directa y significativa. Al igual que la creación de textos (Rho=0,733, p-



valor < 5%), la comprensión lectora ($Rho=0,739$, $p<5\%$) y la expresión oral y la comunicación escrita ($Rho=0,801$, $p<5\%$), los hábitos de lectura mostraron una asociación positiva con estas dimensiones.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Juegos interactivos

Las herramientas pueden personalizarse para satisfacer las necesidades de alumnos de distintas edades; son fáciles de usar e implican que los alumnos interactúen con dispositivos electrónicos como ordenadores, portátiles, tabletas o teléfonos móviles para adquirir conocimientos educativos específicos (Ruiz, 2017).

Como una especie de entretenimiento, los juegos interactivos permiten a los estudiantes relajarse y concentrarse en la tarea que están realizando sin sacrificar su capacidad de aprendizaje. Es esencial saber exactamente qué quiero que mis alumnos aprendan de estos juegos antes de empezar a crearlos. Los alumnos están más comprometidos y motivados para seguir estudiando cuando pueden disfrutar y explorar de forma amena nuevos temas.

El juego de cada niño es esencial porque permite el desarrollo natural y no estructurado de una amplia gama de capacidades. Existe una fuerte correlación entre el juego de los niños y su posterior desarrollo social, cognitivo y emocional, todos ellos esenciales para su aprendizaje (Reina, 2009).

El niño aprende mucho a través del juego, por lo que podría decirse que el juego es una herramienta esencial en la caja de herramientas de la enseñanza. A través del juego, el niño puede desarrollar una amplia gama de destrezas y habilidades, que le servirán para resolver problemas a medida que crezca.



La capacidad de volar de una mariposa depende de sus dos alas, como se afirma en la revista de la Fundación Lego. Diversión y educación van de la mano. No puede haber aprendizaje para un pequeño si no se dedica a jugar (Rinaldi, 2017). Así pues, el juego es como la pieza que faltaba en el rompecabezas de la enseñanza y el aprendizaje; permite al niño explorar y experimentar sin preocuparse por lo que los demás pensarían de él.

2.2.1.1. Teorías de pedagogos sobre el juego

Dado que el mundo que rodea al niño es una representación de la realidad, el juego es un aspecto importante de su aprendizaje. De este modo, el niño asimila su entorno, lo procesa mediante una serie de comportamientos y utiliza lo que ha aprendido para recordar, controlar y comprender su mundo. Según la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, existen varios niveles. En la etapa operativa, también conocida como concreta, los niños del nivel primario (Piaget, 2007) siguen adquiriendo comprensión mediante el juego práctico con objetos del mundo real.

Cuando un alumno recurre a su marco conceptual existente para establecer conexiones y asignar significado a nuevas ideas, está realizando un aprendizaje significativo. Esto implica que construye su propio conocimiento, ya sea mediante el descubrimiento (sobre todo cuando trabaja con TIC) o siendo receptivo a la nueva información, basándose en el conjunto de conocimientos y experiencias que ya posee. (Romero, 2009, p. 1)

David Ausubel también hace hincapié en la enseñanza basada en los conocimientos previos de los alumnos. El aprendizaje es un proceso que ayuda a avanzar y perfeccionar continuamente los conocimientos previos, no un mandato para memorizar. Por tanto, el aprendizaje significativo sólo puede tener



lugar cuando se conectan nuevos contenidos con los ya existentes, para deducir y crear otros nuevos. David Ausubel (citado por Tünnermann, 2011, p. 25),

El juego sirve de enlace entre la escuela y la vida real, un puente levadizo que permite atravesar la aparentemente impenetrable fortaleza escolar. En este sentido, estoy de acuerdo con el autor; el juego es la mejor herramienta para implicar a los niños en lo que puede considerarse un entorno de aprendizaje interactivo. Según su teoría, el juego sirve a fines simbólicos más que reales, y es una actitud abierta a la ficción la que permite modificarlo desde su ubicación «como si». Los fines ficticios del juego, dice, satisfacen tendencias profundas cuando los obstáculos de la vida real nos impiden alcanzar nuestros objetivos de intimidad. (Navarro, 2010).

Vygotsky (2008) como fuente del paradigma de la escuela soviética, que fue perfeccionado por sus alumnos. El juego consiste en sustituir una cosa por otra. Es como una realización ilusoria de deseos no realizados. Como la imaginación de un niño llena un vacío en su conciencia temprana, es una forma de pensar exclusivamente humana. Cuando juega, un niño crea un mundo inventado y lo gobierna todo según su sentido de lo que significan las cosas. En este mundo, el comportamiento del niño se rige por el aspecto semántico de las palabras y los objetos. Vygotsky subraya que el niño no simboliza nada en el juego, sino que desea, satisface sus deseos y transforma las categorías fundamentales de la realidad a través de sus emociones. Por último, afirma que la regla, transformada en afecto, es un componente esencial del juego. Según él, la zona de desarrollo próximo de un niño se establece a través del juego. Cada vez que un niño juega, actúa como si fuera mucho mayor que su edad real. Dado que abarca una amplia gama de acciones que representan diferentes



inclinaciones evolutivas, el juego es un recurso crucial para el desarrollo. (Vygotsky, 2008).

Chateau (1958) sostiene que los niños crecen y se desarrollan jugando. También señala que la alegría que experimenta un niño mientras juega es una alegría moral. El juego tiene la misma finalidad en el niño que el trabajo en el adulto. El juego también tiene un objetivo final, que es la afirmación del ego. Una de las principales características del juego infantil es su seriedad. Por último, en el juego, el niño revela su personalidad, su inteligencia, su voluntad y su carácter dominante. El principio clave de su filosofía es que convertirse en adulto es el deseo máspreciado del niño. Esta gran influencia impregna todas las actividades del niño, incluido el juego (Chateau, 1958, p. 33). Según este autor, hay dos formas en que la necesidad de autoafirmación del niño se manifiesta en el juego: el encanto de lo mayor y su preferencia por las reglas y normas. (Chateau, 1958)

2.2.1.2. El juego y el aprendizaje

Querer ser el mejor, perfeccionar los propios talentos mediante la práctica y el entrenamiento, y utilizar tácticas que propicien el éxito y ayuden a superar los obstáculos son características que comparten el juego y el aprendizaje. Desde una perspectiva comunicativa, el elemento lúdico se convierte en una herramienta esencial para la enseñanza de idiomas; esto incluye cualquier actividad que presente un escenario del mundo real y la necesidad de utilizar la lengua y su vocabulario especializado al servicio de un objetivo lúdico-educativo. (Andreu et al. 2006: 121).



2.2.1.3. El juego en la sociedad y en la cultura

La inclusión del juego en todas las comunidades y culturas, incluso en las más básicas, ha sido señalada por Gallardo et al. (2018, p.48). Este rasgo es heredado por todos los seres humanos. Se nace, se desarrolla, se madura y se pasa la vida jugando (Paredes, 2020). Ha habido, hay y habrá juego en todos los acontecimientos y acciones de la vida. Todo tiene que ver con el tiempo libre, ese espacio reservado para relajarse, divertirse y jugar. Cuando las personas tienen tiempo libre, no están limitadas por fuerzas externas como el trabajo, las responsabilidades o los compromisos sociales y familiares.

La gente lleva mucho tiempo buscando juegos con los que llenar su tiempo de ocio, competir y divertirse. Podemos afirmar que los juegos son una parte esencial del desarrollo integral del niño, ya que contribuyen a su proceso evolutivo y, por tanto, siguen desempeñando un papel importante en el aprendizaje y la socialización. Los bebés absorben algunas de las normas y prácticas culturales de su entorno a lo largo de este periodo formativo, asimilándolas a su realidad. Según García y Llull (2009), a medida que avanzamos nuestras búsquedas lúdicas, antaño independientes y egocéntricas, darán paso gradualmente a lo que algunos llaman el «juego adulto de la vida», o ver la vida a través de una lente de juego. Rara vez desenfadado, este juego es mucho más serio, auténtico y genuino, divertido o agradable. Según García y Llull (2009), los niños adquieren una gran cantidad de habilidades y conocimientos a través del juego, incluyendo habilidades motoras, imaginación, intelecto, creatividad, socialización, satisfacción de necesidades emocionales, desarrollo de virtudes y disfrute del tiempo libre. (Garrido, 2011).



2.2.1.4. Características de los juegos interactivos

Según Sánchez, (2013, p. 15): En contraste con las aulas tradicionales y estáticas, estos espacios fomentan la repetición instantánea y la capacidad de volver a intentarlo en un entorno sin riesgos, lo que permite a los alumnos dominar nuevas habilidades, y proporcionan un espacio para que los alumnos ejerciten su imaginación sin tener en cuenta el tiempo o la gravedad. Aunque puede resultar difícil, los niños pueden practicar hasta que lo hacen bien, lo que les da una sensación de control; permiten la interacción social entre compañeros, sin la jerarquía habitual de las aulas; los objetivos son claros: a menudo, los niños no saben lo que están estudiando en clase de matemáticas, pero cuando juegan, tienen una tarea específica y tangible que completar, lo que aumenta su motivación; y, por último, fomentan la concentración y el autocontrol, lo que da crédito a la idea de que el éxito individual puede mejorarse alterando el entorno en lugar del propio niño.

2.2.1.5. La importancia de juego

Sobre el valor de la recreación La importancia del juego en el crecimiento y aprendizaje de los niños es una premisa ampliamente reconocida (Rodríguez, 2016). Es innegable el impacto que tiene el juego en el crecimiento de un niño en todos los sentidos. Cuando un niño aprende a jugar, sus capacidades físicas (motricidad gruesa) crecen. Aprenden a gatear, andar, correr, trepar, saltar, lanzar, agarrar y mantener el equilibrio. Cuando un niño juega con varios juguetes, practica el uso de las manos y los dedos, una habilidad conocida como motricidad fina. Por ejemplo, los juegos que consisten en activar artilugios para crear luces, música o cubos que se encajan a presión son excelentes ejemplos de juegos que estimulan y desarrollan las capacidades mentales al exigir a los



jugadores que resuelvan problemas y establezcan vínculos de causa-efecto. Al mismo tiempo, en sus interacciones con la gente, los niños adquieren nuevas palabras para describir cosas y actividades divertidas, y desarrollan su comprensión conceptual de formas, tamaños y colores a través del juego. Mientras juegan, los niños desarrollan habilidades sociales como compartir, esperar su momento, cooperar, seguir instrucciones y respetar las normas. Debido a la alegría y a la variedad de emociones que experimentan los más pequeños cuando juegan con personajes inventados, el juego también contribuye a la maduración de su inteligencia emocional. La autoestima de los niños aumenta cuando logran objetivos jugando. Los niños aprenden que hay muchas posibilidades y oportunidades cuando juegan a fingir, donde pueden ser lo que quieran y alterar la realidad a su gusto. Esto es especialmente cierto cuando fingen ser médicos, profesores, padres o bomberos.

2.2.1.6. El poder del juego

Varios estudios longitudinales han demostrado la importancia de animar a los jóvenes a desarrollar una amplia gama de capacidades. La capacidad de escuchar a los demás, compartir recursos y ayudar a los demás son factores que predicen los logros educativos y la situación laboral. Consideraciones similares se aplican a componentes críticos como la concentración, la seguridad en uno mismo, la persistencia, el razonamiento espacial y la conducta inquisitiva. Desde la infancia, el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo, el fomento y la promoción de estos talentos esenciales. El juego de un niño cambiará de carácter y complejidad a medida que crezca, así como en respuesta a su entorno y cultura. Sin embargo, los cimientos de estas capacidades se sientan en la



primera infancia y se refuerzan mediante la participación en juegos de alta calidad. (Pasek, & Golinkoff, 2020, p. 105-111)

2.2.1.7. El juego en el aula

Aquí, Minerva nos informa de que Cuando los juegos en el aula están bien planificados y se atienen a normas que promueven el desarrollo de valores como el amor, la cohesión de grupo y la armonía intergrupala, pueden ser una poderosa herramienta para mejorar el aprendizaje de los alumnos. Los valores como la tolerancia, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza en uno mismo y la seguridad, que promueven el compañerismo a través del intercambio de ideas, información e inquietudes, contribuyen a la interiorización significativa de los conocimientos, en lugar de limitarse a registrarlos. Dado que el aprendizaje a través de métodos convencionales tiende a perder validez por su extrema obsolescencia y desconocimiento de las aportaciones tecnológicas y didácticas, la incorporación de juegos al proceso de aprendizaje no sólo ayuda a los alumnos a superar conflictos internos, sino que les prepara para afrontar situaciones futuras con confianza y paso firme. Todas estas disciplinas -filosofía, pedagogía, psicología, sociología y antropología- forman parte del campo transdisciplinar, ya que han estudiado y siguen estudiando al hombre, al niño. El alumno y el proceso de aprendizaje son los conceptos fundamentales tanto de la psicología como de la pedagogía, que se vinculan a través de la aportación didáctica, en continua evolución en respuesta a los avances científicos y tecnológicos. (Minerva, 2002, p. 29)

Asimismo, López (2016) menciona que: "Cuando se utilizan de forma que promuevan el desarrollo holístico de los alumnos, las actividades lúdicas y los juegos interactivos ayudan a los estudiantes a satisfacer sus necesidades



psicológicas, sociales y pedagógicas, al tiempo que adquieren información y habilidades fundamentales para su éxito en la escuela y en la vida". (p. 14)

2.2.1.8. Dimensiones del juego interactivo

Juegos de azar

Cuando el nivel de habilidad de un jugador no influye en el resultado de un juego, decimos que se trata de un juego de azar (Iranzo, 2012).

Ofrecemos una gran variedad de juegos de azar, como el dominó, los dados, la ruleta, el bingo y muchos más.

Todos los números y colores de una ruleta tienen la misma probabilidad de aparecer, y el ganador es el jugador cuya estimación coincide con el número que aparece después de que la ruleta haya girado (Portillo et al., 2009).

El juego se modifica utilizando la herramienta PowerPoint para que sirva como herramienta didáctica. Al desarrollar la ruleta, se determina el objetivo del juego. Para ayudar a los alumnos a desarrollar sus capacidades oratorias, se han elaborado diversos materiales, como adivinanzas, cuentos, canciones, pregones y trabalenguas. Estos juegos son ideales para una amplia gama de temas, ya que atraen a los alumnos, despiertan su imaginación y son fáciles de comprender.

Juegos de plataforma

Un juego de plataformas es un género de videojuegos en el que el jugador debe recorrer una serie de niveles saltando de una plataforma colgante a otra, esquivando oponentes y sorteando obstáculos por el camino. Del mismo modo, con el objetivo adecuado en mente, estos juegos pueden servir como ayudas didácticas eficaces (López, 2016).



En este ejemplo, se utilizó la herramienta PowerPoint para crear y modificar el juego. Su finalidad era evaluar la comprensión de los alumnos de distintos tipos de textos escritos y, al mismo tiempo, proporcionarles un medio ameno de aprender material nuevo. Así pues, para experimentar con contenidos diversos en el ámbito de la comunicación a través de preguntas, sugiero diversas plataformas educativas creadas con el programa PowerPoint. Permítanme darles algunos ejemplos: Muchos más, como la serie Tom y Jerry, Mario Bros. y Entre nosotros.

Juegos de mesa

Los juegos de mesa suelen utilizar diversos objetos como cartas, un tablero, fichas, dados, entre otros, y suelen jugarse en espacios cerrados como aulas o salas de estar. Según Victoria-Uribe et al. (2017), estos juegos son muy recomendados por varios profesionales debido al importante impacto que tienen en la educación de los alumnos.

Dependiendo de la materia que se tenga que abordar, en la actualidad estos juegos pueden ser modificados digitalmente, de manera muy similar al memorama. En este caso, el componente de comunicación se utilizó para crear diferentes tipos de escritos sobre distintos temas de acuerdo con el programa.

Jugar al memorama ayudará al aprendizaje y desarrollo relacionados con la comunicación porque es un juego cerebral y un ejercicio para el cerebro humano. El objetivo del juego es encontrar pares de cartas iguales, que pueden tener diversos objetos en función del objetivo. Gana el jugador que encuentra dos cartas de la misma figura.



2.2.2. Aprendizaje del área de comunicación

Según el MINEDU. El lenguaje, que permite a los individuos adquirir conciencia de sí mismos a través de la organización y la construcción de significados de sus experiencias y conocimientos, es un instrumento crucial para este crecimiento. Una mejor comprensión del mundo moderno, una mayor capacidad para tomar decisiones y un comportamiento más ético en todas las facetas de la vida son los resultados de la educación que reciben los estudiantes en el campo de la comunicación. Los alumnos de Educación Básica tienen más probabilidades de alcanzar sus objetivos de salida cuando han desarrollado una amplia gama de competencias. A través de un enfoque comunicativo, el campo de la comunicación fomenta y ayuda a los estudiantes a desarrollar e integrar las siguientes competencias: fluidez al hablar y escribir la lengua materna, fluidez al leer y comprender una variedad de textos escritos en la lengua materna y fluidez al utilizar la lengua materna para la comunicación oral. (MINEDU, 2017).

2.2.2.1. Competencia

Una persona es competente cuando puede utilizar sus conocimientos y capacidades para alcanzar un objetivo en un contexto determinado, manteniendo al mismo tiempo un alto nivel ético. En este contexto, la competencia se define como la capacidad de afrontar una amplia gama de retos. También significa tener la combinación adecuada de rasgos de personalidad y habilidades sociales y emocionales para llevarse bien con los demás. Dado que estos factores repercuten en la evaluación y elección de opciones por parte del individuo, así como en su rendimiento mientras actúa, es imperativo que se mantengan vigilantes con respecto a las disposiciones subjetivas, las evaluaciones y los estados emocionales, tanto propios como ajenos. Los



profesores y los programas educativos trabajan activamente para desarrollar las habilidades de los alumnos; este proceso es continuo, intencionado y consciente. Este crecimiento se produce a lo largo de toda la vida y existen niveles previstos en cada año de educación. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 29)

2.2.2.2. Capacidades

Las capacidades son recursos para la acción competente, según el MINEDU. La información, las habilidades y la mentalidad que los estudiantes ponen en juego cuando se enfrentan a un reto son estos recursos. A diferencia de las competencias, que incluyen procesos más complicados, estos talentos implican otros más sencillos. Las múltiples ramas del saber humano nos han legado un cúmulo de ideas, conceptos y métodos que conforman lo que se conoce como conocimiento. Tanto la sociedad global como la sociedad en la que se incluye la escuela desarrollan y validan el conocimiento con el que ésta opera. Los alumnos hacen lo mismo al construir su conocimiento. Esto significa que aprender no es sólo una cuestión de regurgitar hechos y cifras; es una actividad activa. Las habilidades de una persona son sus capacidades naturales, conocimientos y experiencia que le permiten hacer bien un determinado trabajo. Las habilidades sociales, cognitivas y físicas son todas posibles. En cada circunstancia dada, la actitud de una persona puede definirse como su propensión a comportarse de acuerdo con ese escenario o en oposición a él. Son los patrones establecidos de pensamiento, emoción y acción que uno desarrolla a lo largo del tiempo como resultado de su educación y de las lecciones que aprende. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017)



2.2.2.3. Competencia comunicativa.

Una cara de la moneda es lo que nos enseña Cassany: La competencia comunicativa consiste en ser capaz de utilizar el lenguaje correctamente en todos los tipos de entornos sociales con los que nos encontramos a diario. ser capaz de leer, escribir, escuchar y comunicarse eficazmente es un requisito previo para llegar a ser excelentes comunicadores. Teniendo en cuenta lo anterior, está claro que las circunstancias de rendimiento o las acciones externas son los medios por los que se demuestra la competencia comunicativa. Los conocimientos, las actitudes, las elecciones y las características de la personalidad son los procesos internos que impulsan dicha conducta; no es algo mecánico (Cassany 2021, p. 8).

Sin embargo, según el Ministerio de Educación (2015) en los Itinerarios de Aprendizaje, los alumnos son capaces de demostrar competencia comunicativa cuando se enfrentan a situaciones interpersonales complejas. (p.22).

2.2.2.4. Competencia en el área de comunicación

Se comunica oralmente en su lengua materna.

Una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar e interpretar emociones e ideas es lo que caracteriza a esta competencia según el MINEDU. Ya sea en un entorno presencial o en línea, el estudiante toma turnos para hablar y escuchar mientras trabaja activamente para generar significado a partir de diversas formas de textos orales. Se espera que el estudiante demuestre esta competencia a través de sus interacciones con otras personas y grupos. De este modo, tendrá la oportunidad de adoptar una postura



crítica ante los medios audiovisuales, demostrar un uso responsable e innovador del lenguaje oral y reflexionar sobre las consecuencias de sus palabras y actos. La capacidad de expresarse verbalmente es crucial para la maduración y la formación de la identidad. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 62).

2.2.2.5. Capacidades de la competencia 1

Entre las habilidades que tiene en cuenta el MINEDU se encuentran:

Recopila datos de la palabra hablada: el alumno recopila y extrae los enunciados textuales de los hablantes; Deduce conclusiones y extrae significado de la palabra hablada: el alumno extrae conclusiones sobre el texto combinando detalles explícitos e implícitos, extrayendo conclusiones sobre nueva información o llenando espacios en blanco: el objetivo del mensaje, la audiencia, las características del texto, el género y el registro del discurso, las convenciones de cortesía y el contexto sociocultural. El alumno también hace un uso estratégico de las señales paraverbales y no verbales, construye el significado de varios textos articulando y conectando ideas de forma racional, etc: Interactúa estratégicamente con diversos interlocutores, haciendo uso de recursos paraverbales (como los silencios o el lenguaje corporal) y no verbales (como los gestos o movimientos) según convenga para enfatizar o matizar significados y conseguir los efectos deseados en el contexto comunicativo: Para lograr sus objetivos comunicativos, el alumno alterna dinámicamente entre hablar y escuchar, turnándose en cada papel, su entorno actual y otros recursos. Igualmente importante es que, en el marco del medio sociocultural en el que se desenvuelven los interlocutores, emita un juicio sobre sus características



formales, su contenido y sus objetivos. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 62)

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

Esta competencia se caracteriza por ser un diálogo permanente entre el lector, el texto y los entornos sociales y culturales que conforman la lectura, según el MINEDU. Debido a que los estudiantes son capaces de hacer algo más que descifrar los textos que leen, también son capaces de interpretarlos y crear opiniones sobre ellos, lo que significa que los estudiantes participan activamente de que los lectores se nutren de la lectura en muchos contextos, de que las experiencias literarias moldean a los lectores y de que la lectura crea vínculos intertextuales. Debido al profundo impacto que la multimodalidad y la tecnología emergente han tenido en las prácticas de lectura, esto es más importante que nunca. La lectura no sólo ayuda a los estudiantes a crecer como individuos y miembros de su sociedad, sino que también les expone y les permite comprometerse con numerosas situaciones socioculturales. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 71)

2.2.2.6. Capacidades de la competencia 2

Estos son los talentos que el MINEDU tiene en cuenta: Recopila información de textos escritos: el alumno busca y elige detalles particulares dentro de los textos para lograr un objetivo; Saca conclusiones y deduce significado de textos escritos: el alumno construye el significado del texto. Al inferir el significado global y profundo del texto a partir de estas deducciones, los alumnos analizan los recursos del texto (tanto explícitos como implícitos) y extraen conclusiones, analiza y evalúa la estructura, la historia y el contexto del texto: Los estudiantes deben separarse de las obras escritas presentadas en una



variedad de medios y estilos, situadas en una variedad de épocas y lugares, con el fin de participar tanto en la reflexión como en la evaluación. Ambos procesos dependen de esta separación. (MINEDU, 2017, p. 75)

*Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

La capacidad de comprender y transmitir ideas a través de la palabra escrita es una de las competencias enumeradas por el MINEDU. El proceso es reflexivo ya que implica revisar constantemente el trabajo escrito para mejorarlo, así como modificar y ordenar los recursos teniendo en cuenta el contexto y el objetivo del mensaje. Los alumnos utilizan una serie de conocimientos y habilidades adquiridos a partir de sus experiencias con la lengua escrita y el mundo real para demostrar que dominan esta competencia. A medida que se relacionan con el lenguaje escrito y con el mundo que les rodea, los alumnos recurren a una gran cantidad de conocimientos y habilidades para perfeccionar sus ideas, enfatizar los puntos importantes y transmitir un significado matizado en sus escritos, utilizan muchas tácticas además del alfabeto y un conjunto de normas de escritura. El lenguaje, la comunicación y el significado le revelan tanto su potencial como sus limitaciones en este momento. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 76)

2.2.2.7. Capacidades de la competencia 3

Ajusta el texto según la circunstancia comunicativa, teniendo en cuenta las circunstancias socioculturales que inciden en la comunicación escrita, la audiencia del texto, el propósito, el género y el registro. Estructura y elabora conceptos con claridad: El alumno construye y amplía conceptos previos de forma lógica, utilizando un lenguaje adecuado y estableciendo conexiones coherentes. El alumno también hace un buen uso de las convenciones de la

escritura formal: Para mejorar su trabajo escrito, el alumno da un paso atrás y evalúa objetivamente su contenido, coherencia, cohesión y adecuación al entorno comunicativo. Para comparar y contrastar las propiedades de un texto, sus posibles usos, su impacto en los demás y sus vínculos con otros textos, es necesario tener en cuenta también su contexto sociocultural. (MINEDU,2017, p. 71)

2.2.2.8. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de comunicación

El enfoque comunicativo está en consonancia con el marco teórico y metodológico del MINEDU para orientar la enseñanza en este campo: Una variedad de factores socioculturales informan los usos y prácticas sociales del lenguaje que son la base del desarrollo de las habilidades comunicativas de este enfoque: Puesto que todo comienza hablando con otras personas, podemos decir que es comunicativo. Los alumnos comprenden y producen una gran variedad de formas textuales, formatos y géneros discursivos cuando se comunican. Estos textos responden a objetivos variados y se expresan en muchos soportes, incluidos los materiales digitales, audiovisuales e impresos. La comunicación no es algo que ocurra en el vacío, sino que es producto de las interacciones entre los individuos cuando participan en la vida cultural y social. En este sentido, se tienen en cuenta las prácticas sociales del lenguaje. El lenguaje se utiliza de muchas maneras para construir y desarrollar un significado apropiado en estos encuentros. Dado que estos patrones y usos lingüísticos están integrados en entornos culturales y sociales concretos, se presta la debida atención a lo sociocultural. Las lenguas, tanto habladas como escritas, adquieren rasgos únicos en distintos entornos, contribuyendo a conformar identidades tanto



individuales como de grupo. Por eso es importante considerar cómo han evolucionado las prácticas lingüísticas de las distintas culturas a lo largo del tiempo en respuesta a determinados factores sociales e históricos. Perú es un buen ejemplo de ello, ya que la nación alberga 47 lenguas indígenas además del español. Del mismo modo, este campo considera los efectos de la tecnología en la comunicación humana al reflexionar sobre el papel de la lengua en diversos contextos, como la adquisición de conocimientos interdisciplinarios, la producción y recepción de literatura y el crecimiento personal en diversas áreas. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 73)

2.2.2.9. Dimensiones del aprendizaje del área de comunicación

El MINEDU destaca los siguientes aspectos del aprendizaje relacionado con la comunicación: utilizar eficazmente las claves verbales y no verbales es esencial para hablar con claridad, fluidez, coherencia y persuasión. La capacidad de leer un texto y sacar conclusiones sobre su significado a partir de las propias experiencias y perspectivas es una habilidad esencial para una comunicación oral interpersonal y en grupo eficaz. se relacionan con el contexto. Mejorar las habilidades de comunicación verbal también implica ser sensible y aceptar otros puntos de vista. Como parte de este proceso, se aprenden estrategias para autorregularse recopilando información pertinente, haciendo inferencias, deduciendo significados, evaluando los puntos de vista de los demás y reflexionando sobre el propio proceso de comprensión. Por el contrario, la creación de textos implica la elaboración de diversos textos para comunicar emociones, ideas o deseos. La capacidad de organizar, escribir, revisar y editar material es fundamental para esta competencia. También implica introducir cambios en el resultado para perfeccionar el proceso. (MINEDU, 2017, p. 169)



2.2.2.10. Calidad educativa

El sistema educativo de nuestra nación se considera de alta calidad cuando produce graduados con las habilidades y conocimientos necesarios para afrontar los retos del desarrollo personal, cumplir con sus responsabilidades cívicas y perseguir el aprendizaje permanente, tal y como se articula en la Ley General de Educación. (Ley 28044, art 13).

El currículo básico, el gasto mínimo por alumno (en alimentación, vestimenta y útiles escolares), la preparación docente, los cargos públicos y administrativos, la investigación, la estructura institucional y las relaciones humanas armónicas. Además, según Inés Aguerro, ha sido un error utilizar un concepto estrechamente definido e incompleto como la calidad educativa como herramienta de medición, ya que esto reduce el concepto a una medición dentro de un marco positivista particular, a menudo conductista. Tanto la educación ideal como su administración y gestión (¿cómo se pone a disposición de todos los alumnos?) están incluidas en esta visión reduccionista. Ambas son importantes para un sistema educativo eficaz, cuyo objetivo es educar al mayor número posible de individuos para que alcancen su pleno potencial. Para comprender mejor la finalidad de la educación, debemos pasar de una definición instrumental a una definición sustantiva de la gran educación, que incluya la eficacia como componente central. (Aguerrero, 2010)

2.2.2.11. Los sistemas de evaluación de la calidad de la educación

En la Conferencia Mundial «Educación para Todos» se presentó un informe sobre la situación actual de la educación. Para abordar las causas profundas de los pésimos resultados del sistema escolar, también ofreció recomendaciones y planes. Recopilar los datos necesarios para tomar



decisiones con conocimiento de causa es un primer paso esencial para elevar el listón de lo que se enseña en las escuelas de todo el país. Los esfuerzos para evaluar el rendimiento escolar, en particular el desarrollo de sistemas nacionales de medición pública, contribuyen a superar este obstáculo. Un sistema de comunicación y toma de decisiones para las instituciones educativas debe incluir no sólo a los administradores y trabajadores técnicos, sino también a los planificadores educativos que incluya la medición de la calidad educativa si el objetivo es mejorar realmente la educación (Lacueva, 2015).

Según Horn (2010), las instituciones educativas pueden estructurarse de dos maneras. Una es seguir enseñando a los alumnos sin recopilar datos sobre su progreso. La segunda es hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes y utilizar esos datos para mejorar la educación estableciendo un método estándar para evaluar el rendimiento académico a nivel nacional (p.3).

Los sistemas nacionales de exámenes existen desde hace mucho tiempo en muchas naciones industrializadas (por ejemplo, EE.UU., Reino Unido y Francia) y han servido para muchos objetivos. Cuando se demuestra que las instituciones educativas y la educación que imparten son de alta calidad, se establecen estos sistemas nacionales de medición. El rendimiento de los alumnos como mejor indicador del éxito de una escuela o un sistema se convirtió en un elemento central de las reformas educativas, lo que supuso un importante cambio conceptual. Una forma de elevar el listón de la educación en general y de la enseñanza primaria en particular es instituir métodos para evaluar el progreso de los alumnos hacia los resultados del aprendizaje. Al recopilar y compartir datos que demuestren hasta qué punto los alumnos aprenden los contenidos curriculares y adquieren las competencias que se supone que se les



enseñan en la escuela, los sistemas nacionales de evaluación del rendimiento académico en la enseñanza primaria pueden contribuir a mejorar la educación en general. (Lacueva, 2015).

Según Pérez, la implantación de un sistema de evaluación a escala nacional no es una tarea sencilla; requiere el conocimiento de especialistas, el respaldo de inversores y la participación de organizaciones y personas relevantes. Existen diversos métodos para medir la excelencia educativa en numerosas naciones de todo el mundo, incluidas las latinoamericanas. Algunos ejemplos son: Los Sistemas Nacionales de Evaluación Educativa, que realizan un seguimiento del rendimiento académico de los estudiantes de una nación o zona; estos sistemas también analizan el rendimiento de las escuelas, distritos, ciudades o estados en cuanto a la aplicación del plan de estudios y otros objetivos educativos; y, por último, se pueden realizar evaluaciones para determinar con precisión dónde los estudiantes tienen dificultades académicas y ofrecer soluciones. Normalmente, una muestra científica de estudiantes es suficiente para evaluar el sistema o sus componentes en relación con los objetivos educativos. Esto se debe a que los sistemas de evaluación están diseñados para medir el rendimiento, no a todos los estudiantes del sistema. Un ejemplo son los Exámenes Nacionales de Certificación, que se utilizan para determinar si un estudiante ha completado con éxito un nivel educativo o, en caso contrario, para seleccionar a los estudiantes para el siguiente nivel. Los países del África subsahariana utilizan este método, por ejemplo haciendo que los alumnos se presenten a los exámenes de certificación al finalizar el curso de primaria. Para que los sistemas nacionales de exámenes de certificación alcancen sus objetivos, todos los alumnos que aspiren a obtener un certificado



de finalización o de admisión al siguiente nivel educativo deben ser evaluados con el mismo instrumento. (Gálvez, 2024).

2.3. Marco conceptual

Aprendizaje: Como resultado de las experiencias vividas, la conducta cambia y estos cambios tienden a ser duraderos. En primer lugar, el aprendizaje implica un cambio de conducta o la capacidad de modificar el comportamiento. En segundo lugar, esta transformación no puede ser temporal. El aprendizaje se produce a través de la práctica u otros tipos de experiencia, lo que nos lleva a nuestra tercera y última necesidad esencial. (Feldman, 2005, p. 68)

Lectura: Tener una comprensión clara de lo que se está leyendo y del objetivo que persigue, así como mantener la concentración para seguir el hilo del texto y establecer conexiones con los conocimientos previos, convierten la lectura en una tarea agotadora. (Pinzás, 2012)

Leer: En este punto, el lector se involucra activamente con el contenido. Durante esta fase, el lector trabaja para alcanzar los objetivos que inspiran la lectura: disfrute, obtención de información, etc. Un escrito sólo tiene sentido si el lector puede ponerse en su lugar y utilizar lo que ha aprendido para alcanzar sus propios objetivos personales. (Pinzás, 2012)

Comprensión lectora: La interacción entre el texto y el lector da lugar a la comprensión y elaboración del significado. Esta comprensión se basa en los conocimientos que el individuo ha adquirido a lo largo del tiempo, conocimientos que se ponen en práctica utilizando los procesos fundamentales del razonamiento humano. (Feldman, 2005, p. 69)



Comunicación: Los mensajes son enviados y recibidos por un emisor y un receptor, que pueden incluso intercambiar sus papeles. Un mensaje claro e inteligible es esencial para su correcta descodificación durante la transmisión a través de un canal (Feldman, 2005, p. 70)

Escritura: La producción escrita ha sido durante mucho tiempo un principio importante de la lingüística aplicada, y sigue siéndolo hoy en día. Los investigadores están muy interesados en dos cosas: en primer lugar, cómo funciona esta destreza y, en segundo lugar, cuáles son las mejores prácticas para enseñarla y aprenderla. (Guerrero, 2004).

Estrategias: Son los pasos que da una persona para regular sus pensamientos con el fin de alcanzar un objetivo. (Rodríguez, 2016).

Comunicación oral: Tiene su origen en las interacciones interpersonales, el habla es su medio de transmisión y las lenguas sus códigos. Existe una amplia gama de ámbitos personales, sociales, profesionales, políticos y científicos en los que cualquier método de intercambio de ideas puede ser útil. La comunicación es una actividad humana esencial, independientemente del lugar, el tiempo u otros factores. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 57)

Proyecto Educativo Regional: La política y la administración educativas regionales cuentan con él como principal instrumento de orientación. Con la participación democrática de la sociedad civil y la autoridad educativa del gobierno regional, se elaboró en relación con el Proyecto Educativo Nacional.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

- Los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024.

2.4.2. Hipótesis específica

- Los juegos interactivos influyen significativamente en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024.
- Los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024.
- Los juegos interactivos influyen significativamente en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024.

2.5. Variables

2.5.1. Variable independiente

Juegos interactivos

Aunque originalmente pensados como un tipo de diversión, los juegos interactivos han encontrado una nueva vida en el aula como medio para facilitar el aprendizaje independiente de los estudiantes.

Según Ruiz (2017), estas herramientas están diseñadas para personas de todas las edades y cuentan con interfaces fáciles de usar que fomentan la interacción con los ordenadores. Los participantes



adquieren ideas, destrezas y habilidades, tanto motrices como conceptuales, todo ello mientras se divierten (p. 25). En consecuencia, la enseñanza debe ser lo suficientemente flexible como para adaptarse a las diferentes necesidades y objetivos de aprendizaje de los alumnos.

Los juegos de azar, los juegos de plataformas y los juegos de mesa conforman la estructura tridimensional de esta variable. En total, se llevaron a cabo quince sesiones de aprendizaje.

2.5.2. Variable dependiente

Aprendizaje del área de comunicación

El objetivo de enseñar a los alumnos habilidades comunicativas eficaces es ayudarles a establecer relaciones significativas con las personas que les rodean. Esto incluye ayudarles a comprender y construir su propia realidad, que luego podrán presentar al mundo como real o imaginaria, según prefieran. El objetivo de este currículo basado en el lenguaje es ayudar a los alumnos a comprender el mundo que les rodea, adquirir las habilidades necesarias para pensar de forma crítica y resolver problemas y, en última instancia, vivir una vida ética (National Curriculum of Education, 2017, p.72).

En consecuencia, los estudiantes necesitan dominar ciertas habilidades para convertirse en comunicadores competentes. Es labor del profesor calibrar el estilo de aprendizaje del alumno y utilizar esos datos para aplicar tácticas eficaces.

2.5.3. Matriz operacional de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos interactivos	Juegos de azar	Utiliza la ruleta de acertijos interactiva para divertirte. Experimenta la emoción de la ruleta de historias. Diviértete con la ruleta interactiva de la música. Aprovecha la ruleta interactiva de los anuncios. Diviértete con la ruleta interactiva de trabalenguas.
	Juegos de plataforma	Participa en un juego de preguntas y respuestas con Tom y Jerry sobre la contaminación atmosférica. Participa con Tom y Jerry en un juego basado en preguntas sobre valores. Participa en el juego de Tom y Jerry haciéndoles preguntas sobre el cuidado de uno mismo. Haz preguntas a Tom y Jerry sobre el significado del agua mientras juegan. Haz preguntas a Tom y Jerry para jugar con ellos.
	Juegos de mesa	Prueba las descripciones de animales del memorama. Utiliza el memorama para aprender sobre materiales reciclados. Interactúa con el memorama sobre los miembros de la familia.
VARIABLE DEPENDIENTE Aprendizaje del área de comunicación	Comunicación oral	Obtiene.
		Interpreta
		Interactúa
		Reflexiona
		Evalúa.
	Compresión de textos	Obtiene
		Infiere
		Interpreta
		Reflexiona
	Producción de textos	Evalúa
		Adecúa
		Organiza
Utiliza		
		Reflexiona
		Evalúa



CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño de la investigación

El diseño experimental consistió en utilizar un grupo de control no equivalente o dos grupos no equivalentes de forma cuasi experimental.

G.E O₁...X....O₂
G.C O₃ O₄

GE: Grupo experimental

O1: Pretest

O2: Posttest

X: Variable independiente

GC: Grupo control

O3: Pretest

O4: Posttest

3.2. Tipo de la investigación

Dado que el objetivo de este estudio es identificar y demostrar los impactos de los juegos interactivos, se conceptualiza como un estudio de tipo aplicado, tal y como sugieren Hernández-Sampieri et al. (2014). Realizando una valiosa contribución al campo de estudio relativo al aprendizaje de los estudiantes de cara al futuro.

3.3. Nivel de la investigación

Al tratarse del uso de juegos interactivos para el aprendizaje en el área de la comunicación, el presente estudio es experimental a nivel cuasi-experimental (Hernández- Sampieri, 2014, p.95)

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población del estudio estuvo constituida por 148 estudiantes del nivel de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024.

POBLACIÓN		
GRADO	SECCIÓN	Nº TOTAL DE ESTUDIANTES
1º	ÚNICA	25
2º	ÚNICA	24
3º	ÚNICA	26
4º	ÚNICA	23
5º	ÚNICA	25
6º	ÚNICA	25
TOTAL		148

3.4.2. Muestra

Según Escudero (2017), es la muestra de personas seleccionadas para representar a la población en la investigación. Del mismo modo, se trata de un subconjunto que se pretende publicar junto con los hallazgos, aparentemente refleja en cierta medida a la población. En particular, para generar la muestra se utilizó a 107 alumnos y alumnas del colegio privado Benjamín Carson de Juliaca, 2024, mediante la fórmula del tamaño muestral finito.

La muestra de estudio estará conformada por 107 niños y niñas de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024

Para determinar la muestra se utilizó la siguiente formula:

$$n = \frac{(Z)^2 * N * p * q}{E^2(N-1) + (Z)^2 * p * q}$$
$$n = \frac{(1,96)^2 * 148 * 0,5 * 0,5}{(0,05)^2(148 - 1) + (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$N = 148$$

$$n = 107.04$$

$$n = 107$$

3.5. Técnicas e instrumentos de investigación

3.5.1. Técnicas

La observación

Campos & Lule (2012) en consecuencia, el método utilizado determina la organización y coherencia del método. En pocas palabras, la observación es la



forma mejor organizada y racional de registrar la información de forma visual y verificable; se trata de captar los acontecimientos de la vida real de la forma más objetiva posible (p.44)

3.4.2. Instrumentos

Ficha de observación

La finalidad de este instrumento es obtener datos reales sobre el aprendizaje de la comunicación de la población objeto de la investigación. Está organizado según indicadores y dimensiones. Cada grupo, experimental y de control, relleno una hoja de observación antes y después del experimento. La evaluación de este instrumento constaba de cuatro etapas: inicio, en curso, realización prevista y realización excepcional.

A lo largo de cinco sesiones, se desarrollará la primera dimensión (comunicación oral) utilizando el juego de la ruleta interactiva. En este juego se utilizarán diversas tácticas, como canciones, pregones, cuentos y trabalenguas. Con el fin de reforzar su confianza a la hora de expresarse oralmente en diferentes ámbitos de su vida cotidiana, los alumnos podrán practicar lo que se les proponga para mejorar su expresión, emitir mensajes orales en diferentes situaciones comunicativas importantes y practicar la escucha activa.

Además, la segunda dimensión se desarrollará a lo largo de cinco sesiones utilizando el juego Tom y Jerry (comprensión de textos). En este juego se utilizarán diversas tácticas, como el análisis visual, el recuerdo de información previa, la palabra clave, la lectura silenciosa, la lectura vocal, la lectura con signos, el parafraseo y el pensamiento en voz alta.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre-Test

Tabla 1

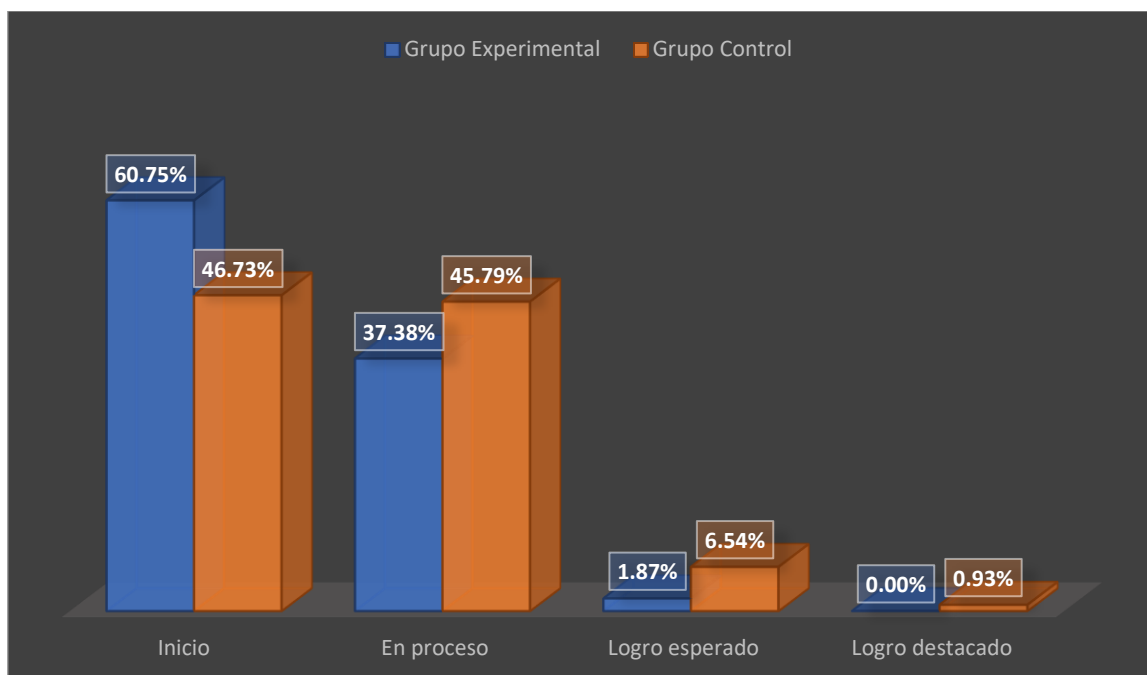
Pretest del aprendizaje del área de comunicación

Niveles	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	65	60.75%	50	46.73%
En proceso	40	37.38%	49	45.79%
Logro esperado	2	1.87%	7	6.54%
Logro destacado	0	0.00%	1	0.93%
Total	107	100.00%	107	100.00%

Nota: Resultados de observación

Figura 1

Pretest del aprendizaje del área de comunicación



Interpretación:

Nivel de Inicio:

- En el **grupo experimental**, el **60.75% (65 estudiantes)** se encuentra en el nivel de inicio, lo que indica que la mayoría de los estudiantes presenta un bajo nivel de aprendizaje antes de la intervención.
- En el **grupo control**, el **46.73% (50 estudiantes)** está en este nivel, lo que sugiere una menor proporción de estudiantes con dificultades iniciales en comparación con el grupo experimental.

Nivel En proceso:

- En el **grupo experimental**, el **37.38% (40 estudiantes)** se ubica en este nivel, lo que refleja que una cantidad significativa de estudiantes tiene un aprendizaje en desarrollo.



- En el **grupo control**, el **45.79% (49 estudiantes)** está en este nivel, lo que muestra una proporción ligeramente mayor de estudiantes con aprendizaje en progreso en comparación con el grupo experimental.

Nivel Logro esperado:

- En el **grupo experimental**, solo el **1.87% (2 estudiantes)** alcanza el logro esperado antes de la intervención, mostrando que muy pocos estudiantes logran cumplir con los estándares educativos requeridos.
- En el **grupo control**, el **6.54% (7 estudiantes)** está en este nivel, indicando un porcentaje mayor que el grupo experimental.

Nivel Logro destacado:

- En el **grupo experimental**, **0.00% (0 estudiantes)** se encuentra en este nivel, lo que refleja que ningún estudiante alcanza un nivel sobresaliente antes de la intervención.
- En el **grupo control**, el **0.93% (1 estudiante)** alcanza el logro destacado, mostrando un avance limitado pero existente.

Tabla 2

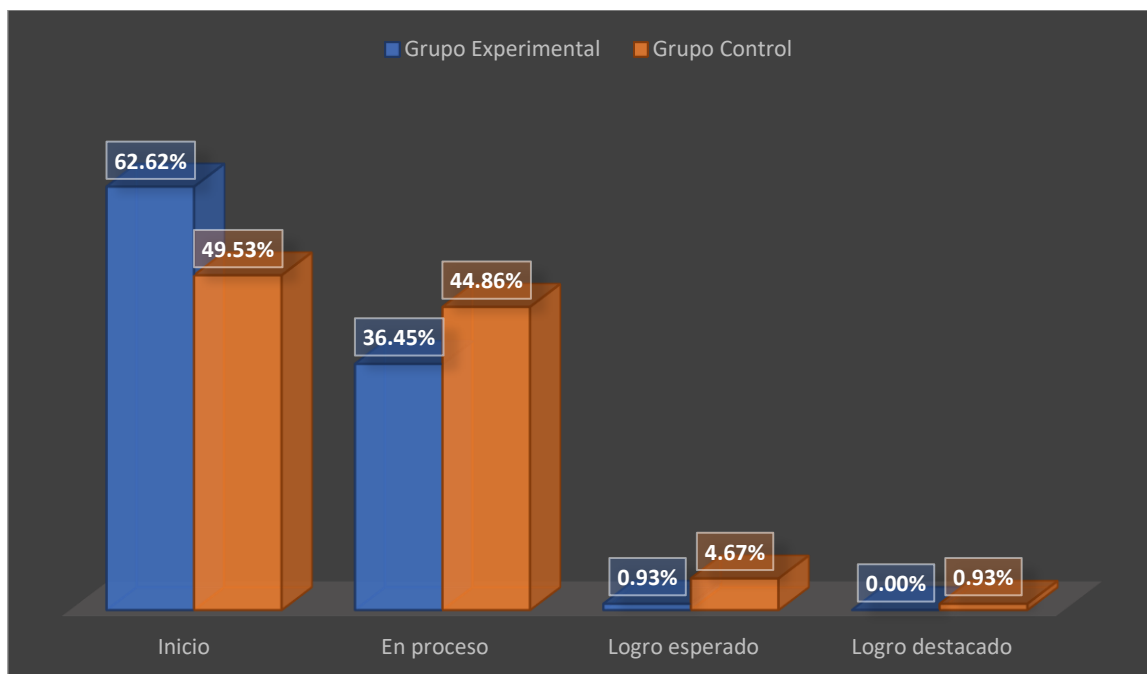
Pretest de la comunicación oral

Niveles	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	67	62.62%	53	49.53%
En proceso	39	36.45%	48	44.86%
Logro esperado	1	0.93%	5	4.67%
Logro destacado	0	0.00%	1	0.93%
Total	107	100.00%	107	100.00%

Nota: Resultados de observación

Figura 2

Pretest de la comunicación oral



Interpretación:

Nivel de Inicio:



- En el **grupo experimental**, el **62.62% (67 estudiantes)** se encuentra en el nivel de inicio, lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes tiene un bajo desempeño en comunicación oral antes de la intervención.
- En el **grupo control**, el **49.53% (53 estudiantes)** está en este nivel, indicando una menor proporción de estudiantes con desempeño limitado en comparación con el grupo experimental.

Nivel En proceso:

- En el **grupo experimental**, el **36.45% (39 estudiantes)** se ubica en este nivel, lo que refleja que un número importante de estudiantes está en una etapa de desarrollo de sus habilidades de comunicación oral.
- En el **grupo control**, el **44.86% (48 estudiantes)** se encuentra en este nivel, lo que muestra que una mayor proporción de estudiantes en este grupo está progresando en comparación con el grupo experimental.

Nivel Logro esperado:

- En el **grupo experimental**, solo el **0.93% (1 estudiante)** alcanza este nivel, indicando que casi ningún estudiante cumple con los estándares mínimos de comunicación oral antes de la intervención.
- En el **grupo control**, el **4.67% (5 estudiantes)** logra este nivel, evidenciando un mejor desempeño inicial en comparación con el grupo experimental.

Nivel Logro destacado:

- En el **grupo experimental**, **0.00% (0 estudiantes)** se encuentra en este nivel, lo que muestra que ninguno de los estudiantes alcanza un desempeño sobresaliente en comunicación oral antes de la intervención.



- En el **grupo control**, el **0.93% (1 estudiante)** alcanza el nivel de logro destacado, lo que indica un avance limitado pero existente en este grupo.

Tabla 3

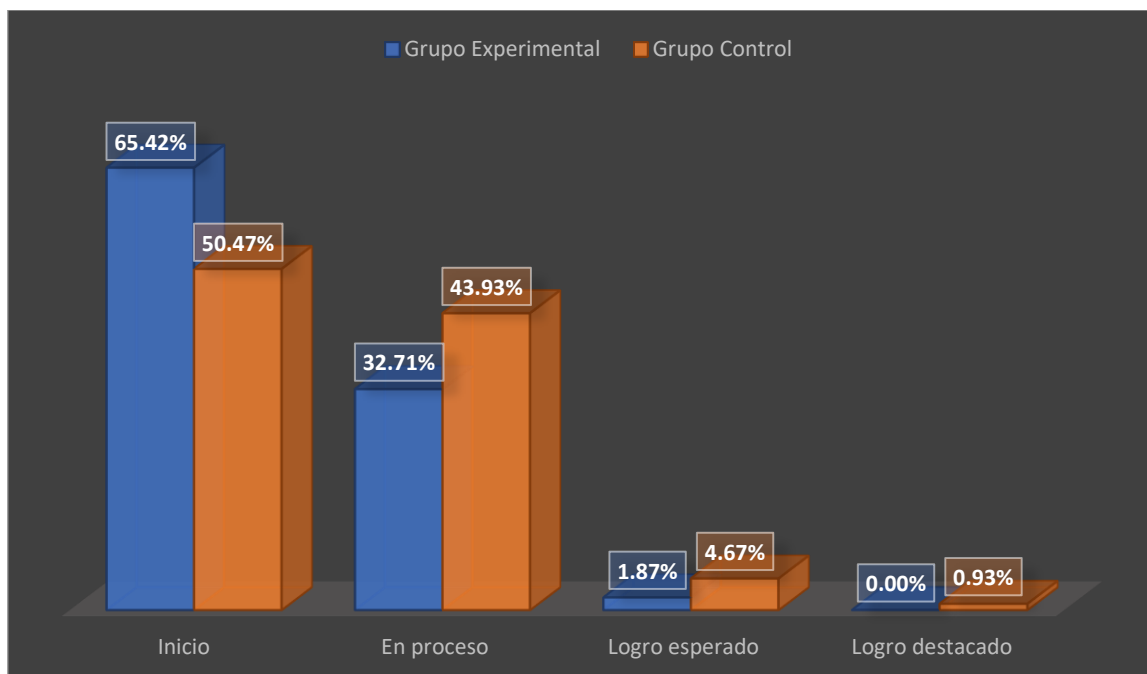
Pretest de comprensión de textos

Niveles	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	70	65.42%	54	50.47%
En proceso	35	32.71%	47	43.93%
Logro esperado	2	1.87%	5	4.67%
Logro destacado	0	0.00%	1	0.93%
Total	107	100.00%	107	100.00%

Nota: Resultados de observación

Figura 3

Pretest de comprensión de textos



Interpretación:



Nivel de Inicio:

- En el **grupo experimental**, el **65.42% (70 estudiantes)** se encuentra en el nivel de inicio, lo que indica que la mayoría de los estudiantes tiene un bajo nivel de comprensión de textos antes de la intervención.
- En el **grupo control**, el **50.47% (54 estudiantes)** está en este nivel, lo que refleja que este grupo presenta mejores resultados iniciales en comparación con el grupo experimental.

Nivel En proceso:

- En el **grupo experimental**, el **32.71% (35 estudiantes)** se encuentra en este nivel, mostrando que una cantidad significativa de estudiantes está en proceso de mejorar su comprensión de textos.
- En el **grupo control**, el **43.93% (47 estudiantes)** se ubica en este nivel, lo que evidencia un mayor progreso en comparación con el grupo experimental.

Nivel Logro esperado:

- En el **grupo experimental**, solo el **1.87% (2 estudiantes)** alcanza este nivel, lo que indica que muy pocos estudiantes logran cumplir con los estándares mínimos de comprensión de textos antes de la intervención.
- En el **grupo control**, el **4.67% (5 estudiantes)** alcanza este nivel, evidenciando un mejor desempeño inicial respecto al grupo experimental.

Nivel Logro destacado:

- En el **grupo experimental**, **0.00% (0 estudiantes)** se encuentra en este nivel, lo que muestra que ninguno de los estudiantes alcanza un



desempeño sobresaliente en comprensión de textos antes de la intervención.

- En el **grupo control**, el **0.93% (1 estudiante)** logra este nivel, demostrando que existe un caso aislado con desempeño destacado en este grupo.

Tabla 4

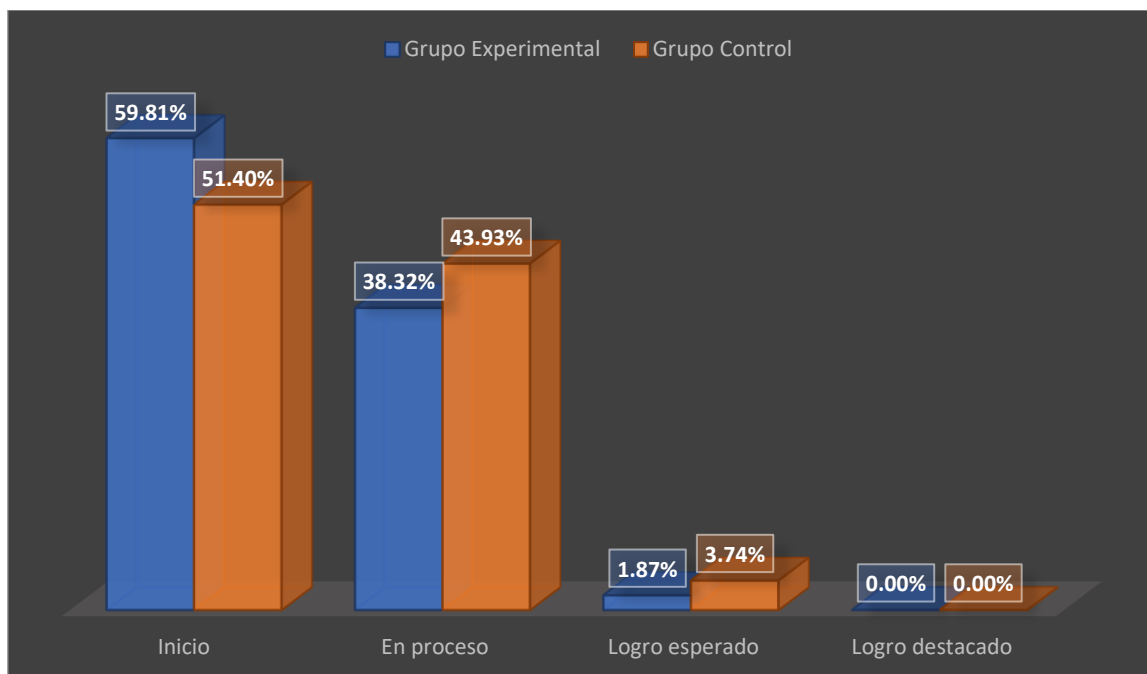
Pretest de producción de textos

Niveles	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	64	59.81%	55	51.40%
En proceso	41	38.32%	47	43.93%
Logro esperado	2	1.87%	4	3.74%
Logro destacado	0	0.00%	0	0.00%
Total	107	100.00%	107	100.00%

Nota: Resultados de observación

Figura 4

Pretest de producción de textos



Interpretación:



Nivel de Inicio:

- En el **grupo experimental**, el **59.81% (64 estudiantes)** se encuentra en el nivel de inicio, indicando que más de la mitad de los estudiantes tiene dificultades significativas para producir textos antes de la intervención.
- En el **grupo control**, el **51.40% (55 estudiantes)** está en este nivel, reflejando un desempeño inicial ligeramente mejor que el del grupo experimental.

Nivel En proceso:

- En el **grupo experimental**, el **38.32% (41 estudiantes)** está en este nivel, lo que sugiere que una proporción considerable de estudiantes se encuentra en proceso de desarrollar sus habilidades de producción textual.
- En el **grupo control**, el **43.93% (47 estudiantes)** alcanza este nivel, lo que indica un mayor porcentaje de estudiantes con habilidades en desarrollo en comparación con el grupo experimental.

Nivel Logro esperado:

- En el **grupo experimental**, solo el **1.87% (2 estudiantes)** llega a este nivel, mostrando que muy pocos estudiantes cumplen con los estándares mínimos de producción de textos antes de la intervención.
- En el **grupo control**, el **3.74% (4 estudiantes)** alcanza este nivel, lo que representa un desempeño inicial ligeramente mejor que el del grupo experimental.

Nivel Logro destacado:



- Tanto en el **grupo experimental** como en el **grupo control**, ninguno de los estudiantes (**0.00%**) alcanza este nivel, reflejando una ausencia de estudiantes con un desempeño sobresaliente en la producción de textos antes de la intervención.

4.1.2. Resultados Obtenidos del Pos-Test

Tabla 5

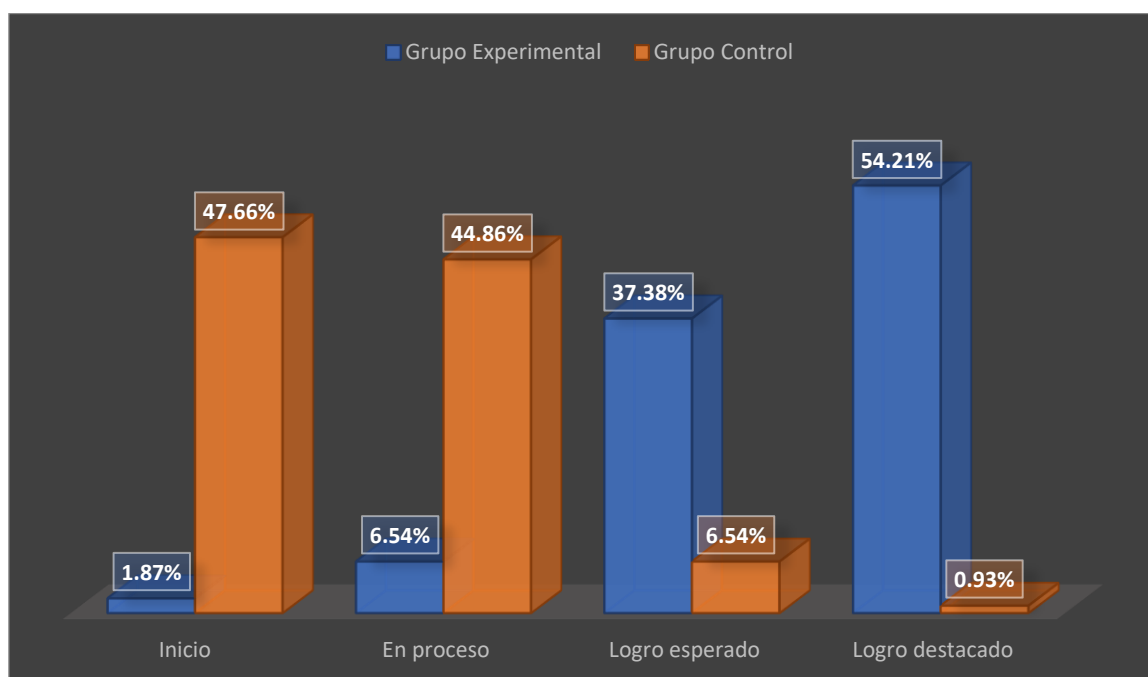
Postest del aprendizaje del área de comunicación

Niveles	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	1.87%	51	47.66%
En proceso	7	6.54%	48	44.86%
Logro esperado	40	37.38%	7	6.54%
Logro destacado	58	54.21%	1	0.93%
Total	107	100.00%	107	100.00%

Nota: Resultados de observación

Figura 5

Postest del aprendizaje del área de comunicación





Interpretación:

Nivel de Inicio:

- En el **grupo experimental**, solo el **1.87% (2 estudiantes)** permanece en el nivel de inicio, evidenciando una notable reducción en comparación con el pretest, donde el 60.75% estaba en este nivel.
- En el **grupo control**, el **47.66% (51 estudiantes)** permanece en este nivel, mostrando que casi la mitad de los estudiantes sigue con un bajo nivel de aprendizaje.

Nivel En proceso:

- En el **grupo experimental**, el **6.54% (7 estudiantes)** se encuentra en este nivel, reflejando una mejora significativa respecto al pretest, donde el 37.38% estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, el **44.86% (48 estudiantes)** se ubica en este nivel, mostrando que una gran proporción de estudiantes sigue en desarrollo y no alcanza los niveles superiores.

Nivel Logro esperado:

- En el **grupo experimental**, el **37.38% (40 estudiantes)** alcanza el logro esperado, evidenciando un incremento significativo respecto al pretest (1.87%). Esto refleja una mejora notable en el aprendizaje del área de comunicación.
- En el **grupo control**, solo el **6.54% (7 estudiantes)** logra este nivel, mostrando un leve aumento respecto al pretest (6.54%).

Nivel Logro destacado:



- En el **grupo experimental**, el **54.21% (58 estudiantes)** alcanza el nivel de logro destacado, un cambio drástico respecto al pretest, donde ningún estudiante estaba en esta categoría. Esto evidencia el impacto positivo de la intervención.
- En el **grupo control**, solo el **0.93% (1 estudiante)** logra este nivel, reflejando un resultado prácticamente idéntico al pretest.

Tabla 6

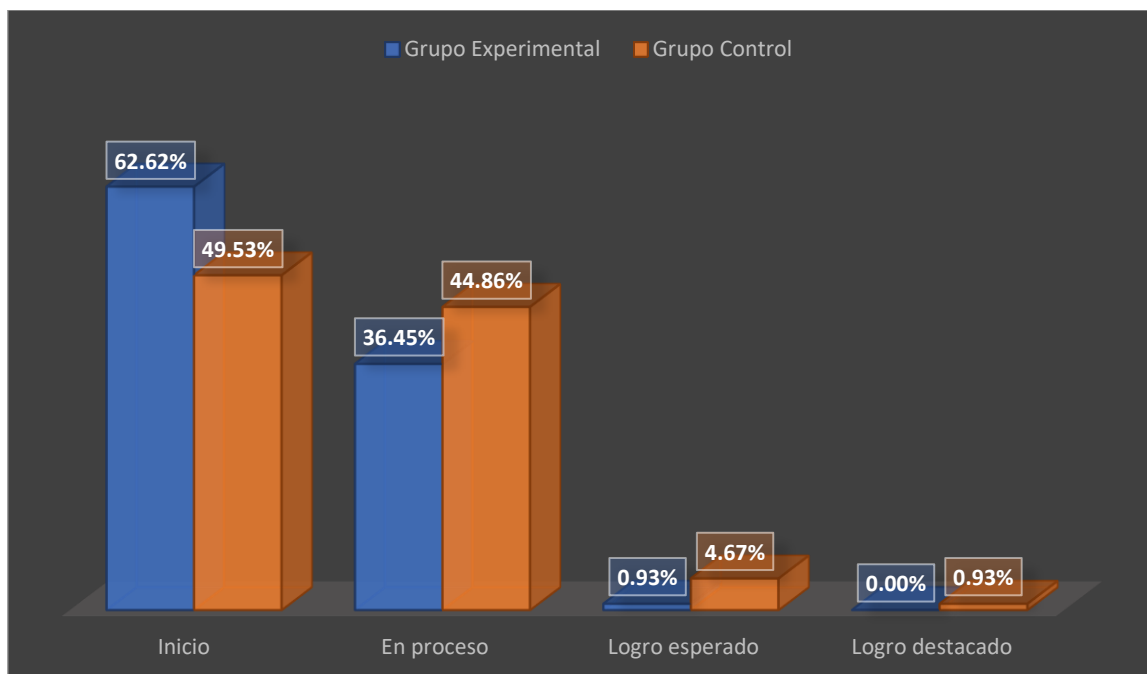
Postest de la comunicación oral

Niveles	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	1.87%	50	46.73%
En proceso	3	2.80%	48	44.86%
Logro esperado	68	63.55%	8	7.48%
Logro destacado	34	31.78%	1	0.93%
Total	107	100.00%	107	100.00%

Nota: Resultados de observación

Figura 6

Postest de la comunicación oral



Interpretación:

Nivel de Inicio:



- En el **grupo experimental**, solo el **1.87% (2 estudiantes)** permanece en este nivel, lo que representa una notable mejora en comparación con el pretest, donde el 62.62% de los estudiantes estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, el **46.73% (50 estudiantes)** sigue en este nivel, mostrando poca o ninguna mejora respecto al pretest (49.53%).

Nivel En proceso:

- En el **grupo experimental**, solo el **2.80% (3 estudiantes)** se encuentra en este nivel, evidenciando un progreso significativo en comparación con el pretest, donde el 36.45% estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, el **44.86% (48 estudiantes)** permanece en este nivel, mostrando que casi la mitad de los estudiantes no logró avances hacia los niveles superiores.

Nivel Logro esperado:

- En el **grupo experimental**, el **63.55% (68 estudiantes)** alcanza este nivel, lo que refleja una mejora sobresaliente en comparación con el pretest, donde solo el 0.93% estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, solo el **7.48% (8 estudiantes)** llega al logro esperado, mostrando un avance marginal respecto al pretest (4.67%).

Nivel Logro destacado:

- En el **grupo experimental**, el **31.78% (34 estudiantes)** alcanza este nivel, un cambio significativo respecto al pretest, donde ningún estudiante estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, solo el **0.93% (1 estudiante)** logra este nivel, manteniéndose sin cambios significativos respecto al pretest.

Tabla 7

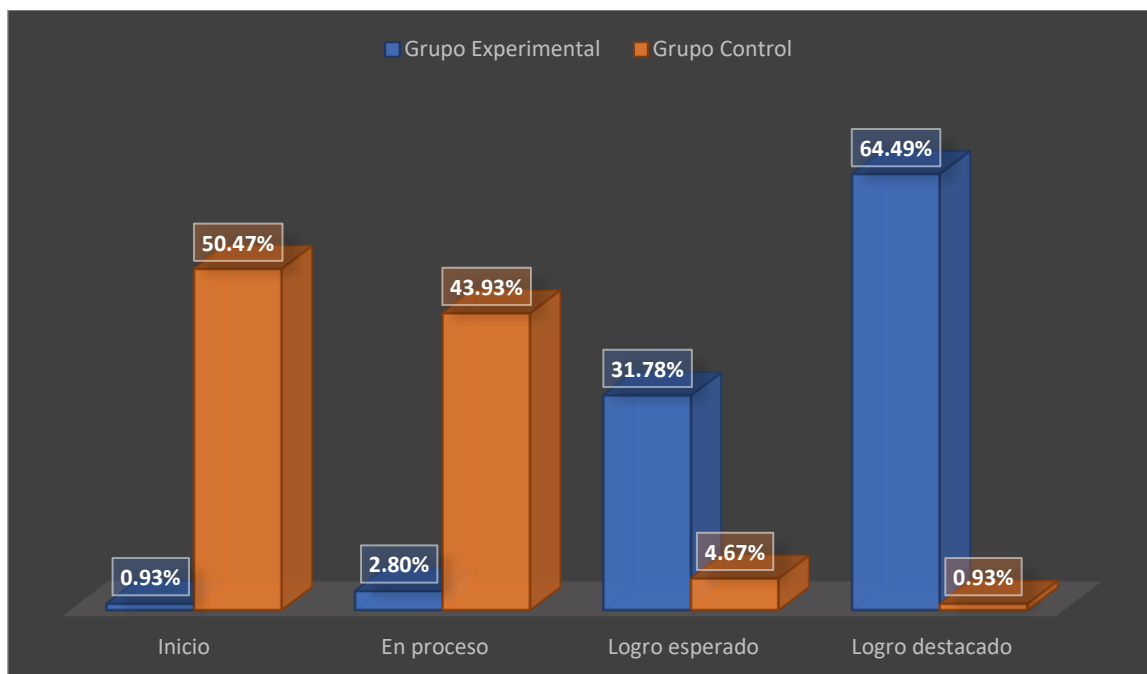
Postest de comprensión de textos

Niveles	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	0.93%	54	50.47%
En proceso	3	2.80%	47	43.93%
Logro esperado	34	31.78%	5	4.67%
Logro destacado	69	64.49%	1	0.93%
Total	107	100.00%	107	100.00%

Nota: Resultados de observación

Figura 7

Postest de comprensión de textos



Interpretación:



Nivel de Inicio:

- En el **grupo experimental**, solo el **0.93% (1 estudiante)** permanece en este nivel, lo que evidencia una mejora significativa respecto al pretest, donde el 65.42% de los estudiantes estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, el **50.47% (54 estudiantes)** sigue en este nivel, reflejando una falta de avance respecto al pretest (50.47%).

Nivel En proceso:

- En el **grupo experimental**, solo el **2.80% (3 estudiantes)** se encuentra en este nivel, mostrando un progreso notable en comparación con el pretest, donde el 32.71% de los estudiantes estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, el **43.93% (47 estudiantes)** permanece en este nivel, lo que demuestra una evolución limitada en comparación con el pretest (43.93%).

Nivel Logro esperado:

- En el **grupo experimental**, el **31.78% (34 estudiantes)** alcanza este nivel, un incremento significativo respecto al pretest, donde solo el 1.87% se encontraba en esta categoría.
- En el **grupo control**, solo el **4.67% (5 estudiantes)** logra este nivel, mostrando un avance mínimo en comparación con el pretest (4.67%).

Nivel Logro destacado:

- En el **grupo experimental**, el **64.49% (69 estudiantes)** alcanza este nivel, lo que representa un cambio drástico respecto al pretest, donde ningún estudiante estaba en esta categoría.



- En el **grupo control**, solo el **0.93% (1 estudiante)** logra este nivel, manteniéndose sin mejoras significativas respecto al pretest.

Tabla 8

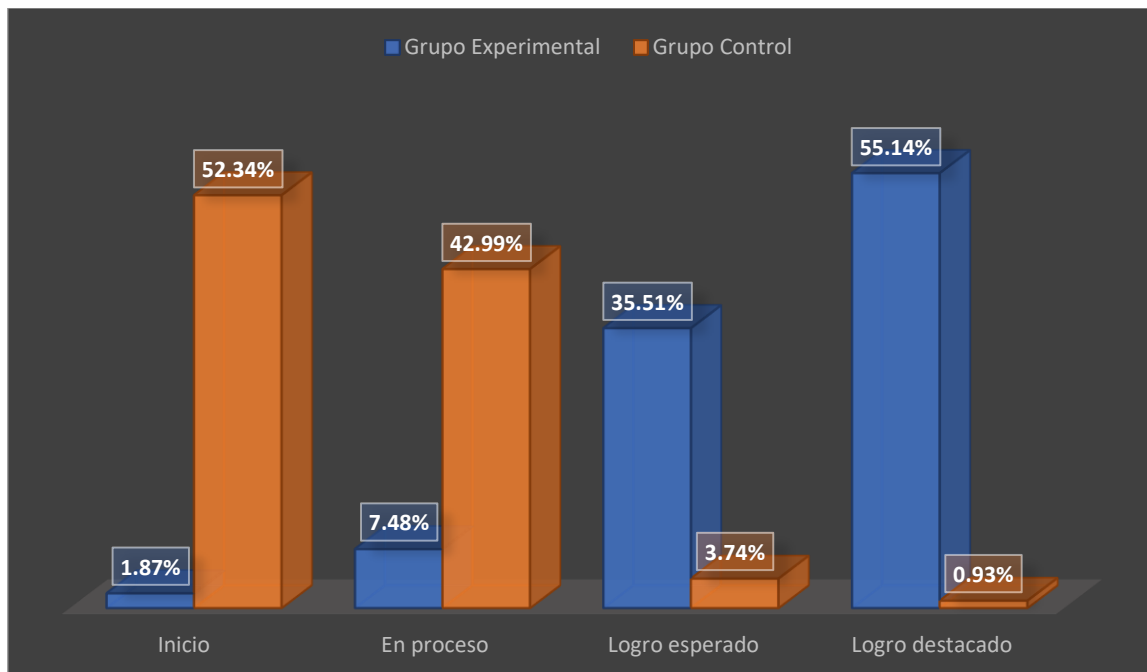
Postest de producción de textos

Niveles	Grupo Experimental		Grupo Control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	1.87%	56	52.34%
En proceso	8	7.48%	46	42.99%
Logro esperado	38	35.51%	4	3.74%
Logro destacado	59	55.14%	1	0.93%
Total	107	100.00%	107	100.00%

Nota: Resultados de observación

Figura 8

Postest de producción de textos



Interpretación:



Nivel de Inicio:

- En el **grupo experimental**, solo el **1.87% (2 estudiantes)** permanece en este nivel, lo que evidencia una mejora significativa en comparación con el pretest, donde el 59.81% de los estudiantes estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, el **52.34% (56 estudiantes)** sigue en este nivel, reflejando una falta de avance respecto al pretest (51.40%).

Nivel En proceso:

- En el **grupo experimental**, el **7.48% (8 estudiantes)** se encuentra en este nivel, mostrando un progreso notable en comparación con el pretest, donde el 38.32% estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, el **42.99% (46 estudiantes)** permanece en este nivel, demostrando una evolución limitada respecto al pretest (43.93%).

Nivel Logro esperado:

- En el **grupo experimental**, el **35.51% (38 estudiantes)** alcanza este nivel, lo que representa una mejora considerable en comparación con el pretest, donde solo el 1.87% se encontraba en esta categoría.
- En el **grupo control**, solo el **3.74% (4 estudiantes)** logra este nivel, mostrando un avance mínimo en comparación con el pretest (3.74%).

Nivel Logro destacado:

- En el **grupo experimental**, el **55.14% (59 estudiantes)** alcanza este nivel, lo que refleja un cambio significativo respecto al pretest, donde ningún estudiante estaba en esta categoría.
- En el **grupo control**, solo el **0.93% (1 estudiante)** logra este nivel, manteniéndose sin mejoras significativas respecto al pretest.



4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.2.1. Prueba de hipótesis General

Ho: Los juegos interactivos No influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la institución educativa.

Ha: Los juegos interactivos No influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la institución educativa.

Nivel de significación:

$\infty = 0.05$

Estadística de prueba:

U de Mann-Whitney

Tabla 9
Comparación de la creatividad

	Pre test	Pos test
	Grupo control y experimental	Grupo control y experimental
Variable independiente	Estadístico U de Mann-Whitney	
	285,500	0,000
	Significancia asintótica (bilateral)	
Aprendizaje del área de comunicación	0,001	0,000



Toma de decisión

Dado que el valor de significación en el posttest (0,000) está por debajo del umbral de significación predeterminado ($\alpha = 0,05$), se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a). Los juegos interactivos inciden significativamente en el aprendizaje de la comunicación de los alumnos de primaria de la Institución Educativa Privada Benjamín Carson, Juliaca 2024. En consecuencia, se determina que esta técnica instruccional es exitosa y amerita ser considerada para su incorporación en el currículo escolar.



4.2.2. Prueba de la hipótesis Específica 1

Ho: Los juegos interactivos No influyen significativamente en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la institución educativa.

Ha: Los juegos interactivos Si influyen significativamente en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la institución educativa.

Nivel de significación:

$$\alpha = 0.05$$

Estadística de prueba:

U de Mann-Whitney

Tabla 10
Comparativa de la comunicación oral

	Pre test	Pos test
	Grupo control y experimental	Grupo control y experimental
Variable independiente	Estadístico U de Mann-Whitney	
	276,000	0,000
	Significancia asintótica (bilateral)	
Comunicación oral	0,003	0,000

Toma de decisión



Dado que el valor de significación en el posttest (0,000) está por debajo del umbral de significación predeterminado ($\alpha = 0,05$), se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a). Los juegos interactivos mejoran significativamente el desarrollo de la comunicación oral en los niños de primaria de la Institución Educativa Privada Benjamín Carson, Juliaca 2024. En consecuencia, esta técnica demuestra eficacia en la mejora de las habilidades comunicativas orales dentro del contexto educativo.

4.2.3. Prueba de la hipótesis Específica 2

Ho: Los juegos interactivos No influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa.

Ha: Los juegos interactivos Si influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa.

Nivel de significación:

$$\alpha = 0.05$$

Estadística de prueba:

U de Mann-Whitney

Tabla 11
Comparativa de la comprensión de textos

	Pre test	Pos test
	Grupo control y experimental	Grupo control y experimental
Variable independiente	Estadístico U de Mann-Whitney	
	375,500	10,000
	Significancia asintótica (bilateral)	
Comprensión de textos	0,001	0,000

Toma de decisión

Dado que el valor de significación en el postest (0,000) está por debajo del umbral de significación predeterminado ($\alpha = 0,05$), se rechaza la hipótesis nula



(Ho) y se acepta la hipótesis alternativa (Ha). Los juegos interactivos mejoran significativamente la comprensión de textos en los alumnos de primaria de la Institución Educativa Privada Benjamín Carson, Juliaca 2024. Este resultado ilustra la eficacia de los juegos interactivos como método de enseñanza para mejorar las habilidades de comprensión lectora en el aula.

4.2.4. Prueba de la hipótesis Específica 3

Ho: Los juegos interactivos No influyen significativamente en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa.

Ha: Los juegos interactivos Si influyen significativamente en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa.

Nivel de significación:

$$\infty = 0.05$$

Estadística de prueba:

U de Mann-Whitney

Tabla 12

Producción de textos

	Pre test	Pos test
	Grupo control y experimental	Grupo control y experimental
Variable independiente	Estadístico U de Mann-Whitney	
	354,500	0,000
	Significancia asintótica (bilateral)	
Producción de textos	0,002	0,000

Toma de decisión

Dado que el valor de significación posttest (0,000) está por debajo del umbral de significación predeterminado ($\alpha = 0,05$), se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se



acepta la hipótesis alternativa (H_a). Los juegos interactivos influyen significativamente en la creación de textos de los alumnos de primaria de la Institución Educativa Privada Benjamín Carson, Juliaca 2024. Este descubrimiento valida la eficacia de los juegos interactivos como enfoque educativo para mejorar las habilidades de producción de textos en el grupo experimental.



4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Grandez (2022) En la investigación aplicada que se evaluó se hizo hincapié en un nivel explicativo de la metodología. La muestra de la investigación estaba formada por 35 alumnos, de primero a sexto curso, que debían reflejar la población. Los datos se analizaron mediante el estadístico t de Student. En cuanto a la expresión oral, los resultados muestran que la muestra del estudio obtuvo una media de 14,77 en la primera fase de la prueba y de 23,54 en la prueba posterior, según los resultados estadísticos. La técnica ha funcionado claramente, ya que muestra una mejora de 8,77 puntos porcentuales, con un nivel de significación de 0,000 (inferior al 0,05 establecido), por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Para el objetivo general: En el pretest, aunque ya existían diferencias significativas entre los grupos experimental y control ($U = 285.500$, $p = 0.001$), estas podrían atribuirse a condiciones previas al estudio. Sin embargo, en el posttest, el estadístico U de Mann-Whitney es 0.000 con una significancia de $p = 0.000$, lo que evidencia que la intervención educativa basada en juegos interactivos generó un cambio positivo y altamente significativo en el aprendizaje del grupo experimental. Estos resultados coinciden con estudios previos que destacan el impacto de las estrategias lúdicas en la motivación, comprensión y aplicación de conocimientos en el aula.

La investigación de Grandez (2022) y los resultados obtenidos en la Institución Educativa Privada Benjamin Carson coinciden en destacar la efectividad de estrategias pedagógicas innovadoras para mejorar el aprendizaje en comunicación. Grandez, utilizando el estadístico t de Student, reportó una mejora significativa de 8.77 puntos en la expresión oral, con un nivel de significancia de



$p = 0.000$, lo que confirma el rechazo de la hipótesis nula y evidencia el impacto positivo de la técnica aplicada. De manera similar, los resultados de la Tabla 9 en el estudio de Benjamin Carson, analizados mediante la U de Mann-Whitney, muestran una influencia altamente significativa de los juegos interactivos en el aprendizaje del área de comunicación, con un cambio positivo reflejado en el postest ($U = 0.000$, $p = 0.000$). Ambos estudios subrayan cómo metodologías lúdicas e interactivas no solo motivan a los estudiantes, sino que también potencian sus habilidades comunicativas, validando su uso como herramientas pedagógicas eficaces en contextos educativos.

Para el objetivo específico 1: La Tabla 10 En el pretest, se encontraron diferencias significativas entre los grupos experimental y control ($U = 276.000$, $p = 0.003$), posiblemente debido a condiciones previas al estudio. Sin embargo, en el postest, el estadístico U de Mann-Whitney fue de 0.000 con una significancia asintótica de $p = 0.000$, lo que refleja diferencias altamente significativas tras la intervención. Este cambio evidencia que los juegos interactivos mejoraron notablemente las habilidades de comunicación oral en el grupo experimental, mientras que el grupo control mostró avances limitados o nulos, consolidando así la efectividad de esta estrategia pedagógica.

Para el objetivo específico 2: La Tabla 11 En el pretest, se evidenciaron diferencias significativas entre los grupos experimental y control ($U = 375.500$, $p = 0.001$), probablemente debido a factores previos al estudio. Tras la intervención, en el postest, el estadístico U de Mann-Whitney fue de 10.000 con una significancia asintótica de $p = 0.000$, indicando diferencias altamente significativas entre ambos grupos. Este cambio destaca que los estudiantes del grupo experimental lograron mejoras notables en la comprensión de textos,



alcanzando niveles de logro esperado y destacado, mientras que el grupo control mostró progresos mínimos o inexistentes.

Para el objetivo específico 3: La Tabla 12 En el pretest, se identificaron diferencias significativas entre los grupos experimental y control ($U = 354.500$, $p = 0.002$), atribuibles posiblemente a condiciones iniciales. Tras la intervención, en el postest, el estadístico U de Mann-Whitney fue de 0.000 con una significancia asintótica de $p = 0.000$, lo que evidencia diferencias altamente significativas entre ambos grupos. Este resultado destaca que los estudiantes del grupo experimental lograron avances notables en la producción de textos, alcanzando niveles de logro esperado y destacado, mientras que el grupo control permaneció mayoritariamente en los niveles bajos, sin progresos significativos. Esto demuestra que los juegos interactivos fortalecieron habilidades como la coherencia, creatividad y estructuración de ideas, superando las limitaciones de las estrategias tradicionales.

En todos los casos, los valores del postest ($U = 0.000$, $p = 0.000$) muestran mejoras altamente significativas en el grupo experimental, con avances notables en los niveles de logro esperado y destacado, mientras que el grupo control permaneció mayoritariamente en los niveles bajos. Estas mejoras demuestran que los juegos interactivos son una estrategia pedagógica efectiva, que motiva a los estudiantes y desarrolla habilidades clave como la claridad en la expresión oral, la interpretación textual y la estructuración creativa de ideas, superando ampliamente las limitaciones de los métodos tradicionales.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Los resultados nos evidencian mejora del grupo experimental en el posttest, donde la mayoría de los estudiantes alcanzaron niveles de logro esperado y destacado, en contraste con el grupo control, que permaneció mayoritariamente en los niveles de inicio y en proceso. La integración de juegos interactivos como estrategia pedagógica no solo potenció las habilidades comunicativas, sino que también incrementó la motivación y participación de los estudiantes, favoreciendo aprendizajes más significativos y efectivos. Este hallazgo demuestra el impacto transformador de las estrategias lúdicas en el aula, destacando su capacidad para superar las limitaciones de los métodos tradicionales y adaptarse a las necesidades de los estudiantes, haciendo del aprendizaje una experiencia dinámica, colaborativa y enriquecedora.

SEGUNDA: Los resultados demuestran que en el pretest, existían diferencias significativas iniciales entre los grupos ($U = 276.000$, $p = 0.003$), pero tras la intervención, el grupo experimental mostró una mejora notable, alcanzando niveles de logro esperado y destacado, con un estadístico U de Mann-Whitney de 0.000 y una significancia de $p = 0.000$, mientras que el grupo control permaneció mayoritariamente en los niveles bajos. Esto evidencia que los juegos interactivos, al integrar dinámicas participativas y prácticas, fortalecen habilidades comunicativas clave como la claridad, confianza y efectividad en la expresión oral, transformando el aprendizaje tradicional en una experiencia más significativa y colaborativa.



TERCERA: Los resultados obtenidos demuestran que el grupo experimental se encontraba mayoritariamente en los niveles de inicio y en proceso, reflejando dificultades en habilidades de interpretación y análisis textual. Tras la implementación de los juegos interactivos, se produjo un incremento notable en los niveles de logro esperado (31.78%) y logro destacado (64.49%), mientras que el grupo control permaneció sin avances significativos, con la mayoría de estudiantes en los niveles más bajos. Esto evidencia que los juegos interactivos, al integrar elementos lúdicos y participativos, motivan a los estudiantes, fortalecen sus habilidades cognitivas y favorecen aprendizajes más significativos y duraderos, consolidándose como una herramienta pedagógica efectiva para superar las limitaciones de las metodologías tradicionales.

CUARTA: Los resultados evidencian que en el pretest, se observaron diferencias iniciales entre los grupos experimental y control ($U = 354.500$, $p = 0.002$), pero tras la intervención, el posttest mostró una mejora notable en el grupo experimental, con un estadístico U de Mann-Whitney de 0.000 y una significancia de $p = 0.000$, destacándose que la mayoría de los estudiantes alcanzaron niveles de logro esperado y destacado. En contraste, el grupo control permaneció en los niveles más bajos, sin progresos significativos. Los juegos interactivos facilitaron el desarrollo de habilidades esenciales para la escritura, como la organización de ideas, la coherencia y la creatividad, en un ambiente dinámico y participativo que promovió la práctica constante y la motivación, confirmando su



eficacia como herramienta pedagógica para potenciar las competencias de producción textual.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa Privada Benjamin Carson implementar y consolidar el uso de juegos interactivos como una estrategia pedagógica dentro de su práctica docente. Además, es importante capacitar al personal en el diseño y aplicación de estos juegos, asegurando que estén alineados con los objetivos educativos. Asimismo, se sugiere realizar evaluaciones periódicas para monitorear y optimizar el impacto de esta metodología, adaptándola a las necesidades específicas de los estudiantes.

SEGUNDA: Se recomienda incorporar juegos interactivos como una metodología central en la enseñanza de la comunicación oral, integrándolos en el currículo escolar y capacitándolos a los docentes para diseñar y aplicar estas estrategias de manera efectiva. Además, es importante realizar un seguimiento continuo para evaluar el progreso de los estudiantes y ajustar las actividades a sus necesidades. Asimismo, se sugiere extender la implementación de esta estrategia a otras áreas de aprendizaje, dadas sus evidentes ventajas en la mejora de las habilidades comunicativas y el incremento de la motivación y participación estudiantil.

TERCERA: Se recomienda incluir sistemáticamente juegos interactivos en la enseñanza de la comprensión de textos, asegurándose de que las actividades sean dinámicas, contextualizadas y adaptadas a las necesidades de los alumnos. Además, se recomienda que los educadores se formen en la creación y aplicación de prácticas lúdicas



que mejoren la competencia lectora. Es aconsejable evaluar sistemáticamente la eficacia de esta técnica y registrar los resultados para facilitar su reproducción en muchos ámbitos y situaciones educativas.

CUARTA: Se recomienda integrar los juegos interactivos como una estrategia pedagógica central en la enseñanza de la producción de textos, combinándolos con otras metodologías activas que promuevan la práctica constante y el aprendizaje colaborativo. Es fundamental capacitar a los docentes para diseñar y aplicar juegos interactivos alineados con los objetivos de aprendizaje, adaptándolos a las características y niveles de los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguerrondo, I. (2010). Retos de la calidad de la educación. Conferencia de Desafíos para la Educación-Una mirada a diez años (págs. 1-18). Bogotá: UNESCO. <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/116>
- Andreu, Á., & García, M. (2006). Aprender la lengua a través de la cultura en juego. Towards the integration of ICT in language learning and teaching: reflection and experience, 1-9. https://www.researchgate.net/publication/331288281_Los_juegos_y_su_rol_en_el_aprendizaje_de_una_lengua
- Bolaños, S. (2020). *Estrategia metodológica lúdica de cuentos infantiles para mejorar la habilidad de la expresión oral en el área de comunicación de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 380, Chilimpampa alta, región Cajamarca;2019.* [Maestría Posgrado. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.] <https://hdl.handle.net/20.500.12893/8824>
- Campos, G., & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. Xihmai, VII, 45-60. <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>
- Cardozo, R. (2022). Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico. *Educare*, 26(1), 45–58. Recuperado de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1694>



Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2021). Enseñar Lengua. Barcelona: Graò.

https://www.upf.edu/web/daniel_cassany/ensenar-lengua

Choque, E. (2023). Juegos interactivos en el proceso de aprendizaje del área matemática en 5to primaria en la I.E. Perú – Valladolid – Villa El Salvador.

Repositorio Institucional de la UNHEVAL. Recuperado de

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNH_1abb3630e8c7710aa073b26a53916184

Condemayta, L. (2022). Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria. *Repositorio Institucional de la*

UNJFSC.

Recuperado

de

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/10331/TESIS.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

Dávalos, H. (2020). *Funcionalidad familiar y logros de aprendizaje en el área de comunicación de los estudiantes del quinto grado de la Institución*

Educativa N° 51028 "El Rosario" de Quillabamba-2019. [Maestría

Posgrado. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco.]

<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2689588>

de Educación y Tecnología.

<https://investigacion.pucp.edu.pe/grupos/gies/publicacion/paredes-mencinas-d-2020-peru-2019-crisis-politica-salida-institucional-revista-ciencia-politica-la-pontificia-universidad-catolica-chile-rcp-402/>

Debesse, M., & Chateau, J. (1958). Psicología de los juegos infantiles. Revista

Educativa Hekademos, 41-49. <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet->



[TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat6542602%20\(2\).pdf](#)

Educación Inicial de Zonas Rurales. Lima Peru : Congreso Internacional

Feldman, R. (2006). Psicología con aplicaciones en países de habla hispana.

Mexico: Mexicana. <https://es.slideshare.net/slideshow/robert-s-feldmanpsicologia-con-aplicaciones-en-paises-de-habla-hispanapdf/252240969>

Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. España: Educativa Hekademos.

[file:///C:/Users/HP/Downloads/DialnetTeoriasSobreElJuegoYSuImportancia ComoRecursoEducat-6542602.pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/DialnetTeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf)

Gálvez, J. (2024). Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria. *Repositorio Institucional de la UNJFSC*.

Recuperado de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/10331/TESIS.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

García, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.

https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia

Garrido, C., & Murillo, J. (2011). Decálogo para una enseñanza eficaz. Revista

Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, IX(1), 6-27. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55118790002.pdf>

Grandez, M. (2022). Juegos interactivos y aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°



32014, Huánuco 2021. *Repositorio Institucional de la UNHEVAL*.

Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6943>

Guerrero, L. (2004). Plan Regional de Educación Concertado. Huánuco: Pathfinder.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/1030/611.%20Plan%20Regional%20de%20Educaci%C3%B3n%20Concertado%202004%20-%202021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gutiérrez, I. (2020). Juegos interactivos y conciencia fonológica en estudiantes de 5 y 6 años. *Repositorio Institucional de la UNHEVAL*. Recuperado de

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNH_1abb3630e8c7710aa073b26a53916184

Hernández - Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª ed.). McGraw-Hill

https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Horn, R. (2010). Mejoramiento de las escuelas y de la calidad de la educación.

Iranzo, V. (2012). Juegos de azar: aleatoriedad y razonamiento falaz. Originales, 269-286. <https://core.ac.uk/download/pdf/71047609.pdf>

Lacueva, A. (2015). La determinación de la calidad de la educación escolar. Consulta Nacional por la Calidad Educativa. Ministerio del Poder Popular para la Educación, Caracas.

https://saber.ucv.ve/bitstream/10872/10853/1/Lacueva-Calidad_Educacion-2015.pdf



López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Revista de innovación educativa, VIII(1), 1-14.

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539>

Minedu (2019). Gob.pe. Recuperado el 27 de octubre de 2025, de <https://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/2019/>

Minerva, C. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1K46P61TY-13DC539-TR3/Juego%20en%20el%20aula%20Camen%20Minerva%20Torres.pdf>

Ministerio (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Currículo Nacional de Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo>

Ministerio (2017). Currículo Nacional de Educación Básica. Currículo Nacional de Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Molina, K. (2020). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria. *Dialnet*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>

Navarro, V. (2010). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Inde. <https://mtcgam.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/01/el-afan-de-jugar.pdf>

OCDE (2019). Marco de Evaluación y de Análisis de PISA para el Desarrollo: Lectura, matemáticas y ciencias, Versión preliminar, OECD Publishing, Paris. <https://www.oecd.org/en/about/programmes/pisa.html>



Paredes, L. (2020). Desafíos en la Implementación de Juegos Didácticos en la

Pasek, P., & Golinkoff, M. (2020). Estrategias pedagógicas de lectoescritura implementadas en la básica primaria en América Latina: Revisión de la literatura. *Revista Latinoamericana de Educación*, 38(2), 89–102.

Recuperado de

[\[https://www.researchgate.net/publication/388571942_Estrategias_de_gamificacion_en_la_educacion_primaria_impacto_en_el_desarrollo_de_competencias_m\]](https://www.researchgate.net/publication/388571942_Estrategias_de_gamificacion_en_la_educacion_primaria_impacto_en_el_desarrollo_de_competencias_m)

Paucar, M. (2022). Juegos interactivos y aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021. *Repositorio Institucional de la UNHEVAL*.

Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6943>

Paucar, M. (2021). Juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años. *Revista Latinoamericana de Investigación en Lenguaje y Educación*, 7(1), 1–15. Recuperado de

<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1520>

Peña, J. (2021). Estrategias pedagógicas de lectoescritura implementadas en la básica primaria en América Latina: Revisión de la literatura. *Revista Latinoamericana de Educación*, 38(2), 89–102. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/388571942_Estrategias_de_gamificacion_en_la_educacion_primaria_impacto_en_el_desarrollo_de_competencias_matematicas_y_de_comunicacion

Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño* (Decimoseptima ed.).

Madrid:

Morata,S.L.



https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Pinzás, L. (2012). Estrategias pedagógicas de lectoescritura implementadas en la básica primaria en América Latina: Revisión de la literatura. *Revista Latinoamericana de Educación*, 38(2), 89–102. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/388571942_Estrategias_de_gamificacion_en_la_educacion_primaria_impacto_en_el_desarrollo_de_competencias_matematicas_y_de_comunicacion

Portillo, M., Arias, L., & Fernández, A. (2009). Martingalas el juego de la ruleta. *Scientia et Technica*, 124-129. <https://repositorio.uptc.edu.co/entities/publication/2f6c6471-53a5-4385-af52-2a5b1699a5b0>

Reina, C. (2009). El juego infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 1-9. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf

Rinaldi, C. (2017). El juego y el aprendizaje. *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición*, 11-17. https://colectivoprimerainfancia.org/wp-content/uploads/2018/12/LEGO_LTP_Espan%C3%9Eol_V2-web.pdf

Rodríguez, J. (2016). Propuesta didáctica de aplicación del juego popular y tradicional en el aula de educación infantil. *Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 275-294. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6425663>



Romero, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. Temas para la educación, 1-8. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>

Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Maestría `Posgrado. Universidad de Cantabria, España.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGuierrezMarta.pdf>

Sánchez, E. (2021). Juegos interactivos en el proceso de aprendizaje del área matemática en 5to primaria en la I.E. Perú – Valladolid – Villa El Salvador.

Repositorio Institucional de la UNHEVAL. Recuperado de https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNH_1abb3630e8c7710aa073b26a53916184

Sánchez, H. & Reyes. C. (2013). Metodología y diseños en la investigación científica. Ed. [https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-](https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf)

[terminos-en-investigacion.pdf](https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf)

Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. Universidades, 21-32.

<https://biblat.unam.mx/hevila/UniversidadesMexicoDF/2011/no48/3.pdf>

Victoria-Uribe, R., Alicia Utrilla-Cobos, S., & Santamaría-Ortega, A. (2017).

Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. Revista Legado de Arquitectura y Diseño, 1.

https://www.researchgate.net/publication/374164318_Diseño_de_juegos_de_mesa_Una_introducción_al_tema_con_enfoque_para_diseñadores_industriales



Vistin, X., & Monar M. (2020). *Juego educativo interactivo para fortalecer el aprendizaje en el área de ciencias naturales en los estudiantes.*

Licenciado. Universidad Estatal de Bolívar, Bolívar.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004

Vygotsky, S. (2008). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

Barcelona: Grijalbo. Obtenido de

http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf

Yancha, M. (2022). Juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje en niños de

4 a 5 años. *Revista Latinoamericana de Investigación en Lenguaje y Educación*, 7(1), 1–15. Recuperado de

<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1520>



ANEXOS

ANEXO 01: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración	Metodología
<p>Problema general ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿ PE1: ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024? • PE2: ¿En qué medida los juegos 	<p>Objetivo general Determinar en qué medida los juegos interactivos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • OE1: Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024. 	<p>Hipótesis general Los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024</p> <p>Hipótesis específica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos interactivos influyen significativamente en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024. 	<p>Variable independiente: Juegos interactivos</p>	<p>Juegos de azar</p> <p>Juegos de plataforma.</p> <p>Juegos de mesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con la ruleta interactiva de las adivinanzas. • Juega con la ruleta interactiva de los cuentos. • Juega con la ruleta interactiva de las canciones. • Juega con la ruleta interactiva de los pregones. • Juega con la ruleta interactiva de los trabalenguas. • • Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (contaminación del aire). • Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (valores). • Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (cuidado personal). • Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (La importancia del agua). • Juega con Tom y Jerry a través de preguntas • Juega con la memorama sobre la descripción de los animales. • Juega con la memorama sobre los objetos reciclados. • Juega con la memorama sobre los integrantes de la familia. • Juega con la memorama sobre las profesiones y oficios. • Juega con la memorama sobre las plantas medicinales 	Ordinal	<p>Diseño de la investigación Experimental</p> <p>Tipo de investigación Aplicada</p> <p>Nivel de investigación nivel cuasiexperime ntal</p> <p>Población y muestra Población Niños y niñas del nivel primaria que son un número de 148</p> <p>Muestra Niños y niñas de del nivel primaria que son un número de 107</p> <p>Técnica Observación.</p> <p>Instrumento</p>



<p>interactivos influyen en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024?</p> <ul style="list-style-type: none"> • PE3: ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024? 	<ul style="list-style-type: none"> • OE2: Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024. • OE3: Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024. • Los juegos interactivos influyen significativamente en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada Benjamin Carson, Juliaca 2024. 	<p>Variable dependiente: Aprendizaje del área de comunicación</p>	<p>Comunicación oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene. • Interpreta • Interactúa • Reflexiona • Evalúa. 		<p>Guía de observación</p>
<p>Compresión de textos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene • Infiere • Interpreta • Reflexiona • Evalúa 						
<p>Producción de textos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adecúa • Organiza • Utiliza • Reflexiona • Evalúa 						



ANEXO 02: FICHA DE OBSERVACION

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

DATOS:

Apellidos y Nombres del Estudiante	Grado y Sección	Evaluable	Fecha

INSTRUCCIONES: A continuación, se le presenta una serie de criterios de evaluación para medir el aprendizaje del área de comunicación, marque con una (X) en el recuadro correspondiente. Donde:

1= En inicio 2= En proceso 3= Logro esperado 4= Logro destacado

Criterios de evaluación	1	2	3	4
Recupera información explícita de los textos orales que escucha.				
Deduca algunas relaciones lógicas entre las ideas del texto oral.				
Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente.				
Opinan como hablante y oyente sobre ideas, hechos y temas de los textos orales.				
Evalúa la adecuación de textos Orales a la situación comunicativa, así como la coherencia de ideas y la cohesión entre ellas				
Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto.				
Deduca características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares y determina el significado de palabras según el contexto.				
Predice de qué tratará el texto a partir de algunos indicios como silueta del texto, palabras, frases, colores y dimensiones de las imágenes.				
Opina acerca del contenido de texto, explica el sentido de algunos recursos textuales.				
Justifica sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses, con el fin de reflexionar sobre los textos que lee				
Adecua el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el destinatario y las características más comunes del tipo textual.				
Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema				
Utiliza recursos gramaticales y ortográficos que contribuyen a dar sentido a su texto				
Revisa el texto para determinar si se ajusta la situación comunicativa, si existen contradicciones o reiteraciones innecesarias que afectan la coherencia entre las ideas				
Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y algunos aspectos gramaticales				

ANEXO 03: SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 01: ADIVINANZAS

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	Opina como hablante y oyente sobre ideas, hechos y temas de los textos orales, a partir de su experiencia y del contexto en que se desenvuelve.	Expresa con claridad sus ideas al mencionar una adivinanza a partir de sus saberes previos.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
Expresando con claridad sus ideas al mencionar una adivinanza a partir de sus saberes previos.	INICIO <ul style="list-style-type: none"> Saludo, asistencia. Normas de convivencia, etc. Jugamos el juego "La Reyna manda". Responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trató el juego? ¿Qué objetos trajiste? El día de hoy vamos a jugar con la ruleta interactiva mencionando adivinanzas.	15 min		Programa power point
	DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> La ruleta está enumerada del 1 al 33 según el registro auxiliar, el número que salga debe mencionar una adivinanza. La adivinanza debe estar referido a un objeto, una fruta, una verdura, entre otros; que encontramos en nuestra casa. Los estudiantes observan girar la ruleta, muy atentos para que puedan expresar lo indicado por la docente según corresponde. Los estudiantes ordenan sus ideas para mencionar su adivinanza a partir de sus saberes previos. Los estudiantes que hacen las veces de oyente dan respuesta a la pregunta de la adivinanza ¿Quién soy? ¿Qué es? CIERRE 	45 min		Juego: Ruleta interactiva Lápiz
	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación Reflexionan sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste al mencionar tu adivinanza? ¿Te pareció fácil expresarlo? ¿Escuchaste con atención a tus compañeros? ¿Hablaste en voz alta, sin gritar tu adivinanza? ¿Hablaste con claridad? ¿Tuviste alguna dificultad? Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.	10 min	Ficha de observación	Papel Laptop
	EXTENSIÓN: Realizar diversas adivinanzas a los miembros de tu familia.			

SESIÓN N° 02: CUENTOS

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Obtiene información del texto oral. 	Recupera información explícita de los textos orales que escucha, seleccionando datos específicos (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares, fechas entre otros).	Identifica las ideas principales y detalles de los cuentos narrados por sus compañeros.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
Identificando las ideas principales y detalles de los cuentos narrados por sus compañeros.	INICIO <ul style="list-style-type: none"> Saludo, asistencia. Normas de convivencia, etc. Jugamos el juego "La botella bailarina". Responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trató el juego? ¿Qué te tocó imitar? ¿Te gusto? <p>El día de hoy vamos a jugar con la ruleta interactiva va consistir en narrar un cuento con los personajes que salió.</p>	15 min	Ficha de observación	Programa power point
	DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> La ruleta esta enumerada del 1 al 33, en cada número estos algunos personajes (cerdo, caballo, cerro, gallina, elefante, campo, rio entre otros). Se dividen en dos equipos (mujeres y varones). Cada equipo elige a su delegado (da), para poder girar la ruleta. El número que sale para los varones y las mujeres están incluidos los personajes que deben ser considerados en su cuento para narrar. Los estudiantes tienen un espacio de 5 a 10 min para ordenar y organizar sus ideas para luego narrar su cuento teniendo en cuenta las secuencias temporales y lógicas. Los estudiantes que hacen las veces de oyente escuchan con atención, interés y empatía a su compañero que narra su cuento, para luego responder a las siguientes preguntas ¿De qué trato el cuento? ¿Qué nos mencionó al inicio? ¿cómo termino el cuento? ¿cuál fue la parte que te llamo la atención? ¿Qué te pareció el cuento? ¿Cuál es la idea principal del cuento? 	45 min		Juego: Ruleta interactiva Lápiz Papel Laptop
	CIERRE <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación Reflexionan sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste al narrar tu cuento? ¿Te pareció fácil expresarlo? ¿Escuchaste con atención a tus compañeros? ¿Tuviste alguna dificultad al identificar los detalles de los cuentos narrados por tus compañeros? <p>Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.</p> <p>EXTENSIÓN: Narrar cuentos de nuestra imaginación a los miembros de tu familia.</p>	10 min		



SESIÓN N° 03: CANCIONES

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	<p>Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene contacto visual con sus interlocutores. Se apoya en el volumen de su voz para transmitir emociones.</p>	<p>Realiza movimientos físicos a la vez pronuncia con claridad, variando la entonación y el volumen al entonar canciones..</p>		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
<p>Pronunciando con claridad variando la entonación y el volumen al entonar canciones.</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludo, asistencia. Normas de convivencia, etc. Jugamos el juego "Cangrejitos preguntones". Responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trató el juego? ¿Cómo te sentiste al responder las preguntas? ¿Cuál fue la pregunta que más te gusto responder? <p>El día de hoy vamos a jugar con la ruleta interactiva entonando una canción que más les agrada.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente les menciona que cuando entonan la canción deben tener en cuenta que su pronunciación debe ser clara y con un volumen adecuado. Enseguida la docente explica sobre el juego de la ruleta: <ul style="list-style-type: none"> En la ruleta está incluidas imágenes y palabras. El estudiante da la orden para girar y parar. Luego, el estudiante deben entonar una canción con aquella palabra e imagen que salió en la ruleta, por ejemplo: mano (empieza a cantar: levanto la mano, levanto la otra.....) El estudiante tiene unos minutos para ordenar, recordar y practicar en interno la canción que entonara cuando habilita su micrófono. Los estudiantes participan en estricto orden, según lo indicado por la profesora. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación Reflexionan sobre lo aprendido: <p>¿Cómo te sentiste al entonar la canción? ¿Te pareció fácil expresarlo? ¿Pronunciaste y entonaste con claridad la canción que elegiste? ¿Tuviste alguna dificultad?</p> <p>Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.</p> <p>EXTENSIÓN: Grabarse un video cantando una canción de su preferencia para luego compartir con su familiares que se encuentran lejos.</p>	<p>15 min</p> <p>45 min</p> <p>10 min</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>Programa power point Juego: Ruleta interactiva Lápiz Papel Laptop Celular</p>

SESIÓN N° 04: PREGONES

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada 	<p>Adecúa su texto oral a la situación comunicativa, de acuerdo al propósito comunicativo, así como a las características más comunes del género discursivo. Distingue el registro formal del informal recurriendo a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria.</p>	<p>Adecua y organiza sus ideas entorno a los pregones teniendo en cuenta algunas fuentes de información</p>		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
<p>Adecuando y organizando sus ideas entorno a los pregones.</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludo, asistencia. Normas de convivencia, etc. Jugamos el juego "Rayuela". Responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trató el juego? ¿Qué hiciste? ¿Te gusto? <p>El día de hoy vamos a jugar con la ruleta interactiva mencionando un pregón.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente recomienda que deben adecuar y organizar sus ideas para mencionar sus pregones, utilizando palabras adecuadas y coherentes. Enseguida la docente explica sobre el juego de la ruleta: <ul style="list-style-type: none"> En la ruleta encontramos imágenes de personas realizando acciones como: vendiendo picarones, leche fresca, panes entre otros. A partir de ello el estudiante da la orden para girar y parar la ruleta interactiva. Enseguida se observará que imagen salió, con ella el estudiante se organizará y adecuará sus ideas para luego expresarlo el pregón ante la profesora y sus compañeros. El estudiante tiene unos minutos para practicar el pregón. Los demás estudiantes escuchan con atención la participación de su compañero (ra), y así sucesivamente se van presentando los demás hasta terminar con todos los presentes. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación Reflexionan sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste al mencionar tu pregón? ¿Te pareció fácil organizarlo y expresarlo ante tus compañeros? ¿Tuviste alguna dificultad? <p>Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.</p> <p>EXTENSIÓN: Practicar los pregones aprendidas en clase o sus propias creaciones que realizan en casa.</p>	<p>15 min</p> <p>45 min</p> <p>10 min</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>Programa power point</p> <p>Juego: Ruleta interactiva</p> <p>Lápiz</p> <p>Papel</p> <p>Laptop</p>



SESIÓN N° 05: TRABALENGUAS

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.. 	Opina como hablante y oyente sobre ideas y temas de los textos orales, a partir de su experiencia y del contexto en que se desenvuelve	Opina si la pronunciación es clara y se adecua a la situación comunicativa al mencionar los trabalenguas.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
Opinando si su pronunciación es clara y adecuada al hablar los trabalenguas	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saludo, asistencia. <input type="checkbox"/> Normas de convivencia, etc. <input type="checkbox"/> Jugamos el juego "La Reyna manda". <input type="checkbox"/> Responden a las preguntas: <input type="checkbox"/> ¿De qué trató el juego? <input type="checkbox"/> ¿Qué objetos trajiste? <p>El día de hoy vamos a jugar con la ruleta interactiva mencionando trabalenguas.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La docente explica en que consiste el juego: <input type="checkbox"/> La ruleta esta enumerada del 1 al 33, en cada número hay diferentes trabalenguas. <input type="checkbox"/> El estudiante dará la orden para que girar y parar la ruleta interactiva. <input type="checkbox"/> Luego el estudiante que está participando del juego debe memorizar la trabalengua que salió, para luego mencionar ante la profesora y sus compañeros. <input type="checkbox"/> El estudiante se toma su tiempo para practicar en interno la trabalengua que le toco al girar. <input type="checkbox"/> El estudiante activa su micrófono para su participación. <input type="checkbox"/> La docente invita al estudiante a que pueda opinar o autoevaluarse en cuanto a su participación. <input type="checkbox"/> Enseguida participara otro estudiante y así sucesivamente hasta culminar con todos. CIERRE <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación Reflexionan sobre lo aprendido: <p>¿Cómo te sentiste al mencionar la trabalengua? ¿Te pareció fácil expresarlo? ¿Tuviste alguna dificultad?</p> <p>Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.</p> <p>EXTENSIÓN: Practicar diversas trabalenguas con los miembros de tu familia.</p>	<p>15 min</p> <p>45 min</p> <p>10 min</p>	Ficha de observación	<p>Programa power point</p> <p>Juego: Ruleta interactiva</p> <p>Lápiz</p> <p>Papel</p> <p>Laptop</p> <p>Ficha de observación</p>

SESIÓN N° 07: VALORES

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Obtiene información del texto escrito. 	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto.	Reúne información explícita ubicada en distintas partes del texto sobre valores.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
Reuniendo información explícita ubicada en distintas partes del texto sobre valores	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludo, asistencia. Normas de convivencia, etc. Jugamos el juego "los movimientos". Responden a las preguntas: ¿De qué trató el juego? ¿Te gusto hacerlo? ¿Cómo te sentiste? El día de hoy vamos a jugar con Tom y Jerry respondiendo preguntas sobre los valores. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente divide en equipos por orden del registro de asistencia. La docente pide que observan el título, sub títulos y las imágenes del texto que leerán, en seguida responden a las preguntas: ¿Qué observaste? ¿De qué crees que tratará el texto? ¿Has oído hablar sobre ello? Los estudiantes realizan la lectura en el siguiente orden: Primero, lee el texto "los valores" detenidamente y en silencio. Luego relea por párrafos y detente cuando encuentres señales para responder las preguntas correspondientes. Enseguida se inicia con el juego Tom y Jerry, en donde cada equipo debe de estar atento para responder de manera correcta las preguntas sobre el texto leído, el docente menciona con qué equipo iniciara a jugar. El estudiante debe responder correctamente para que pueda pasar a su compañero la siguiente pregunta y responder, así llegar al nivel 2. Si uno de los integrantes del equipo da una incorrecta respuesta Tom atrapará a Jerry y eso quiere decir que perdió el juego. El objetivo del juego es que el equipo debe responder todas las preguntas de forma correcta luego que han leído el texto de los valores, por el contrario, perderán el juego. Luego continuaran el siguiente equipo y así sucesivamente hasta finalizar con todos los equipos formados. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación Reflexionan sobre lo aprendido: ¿Cómo te sentiste al jugar? ¿Te pareció fácil expresar tu respuesta? ¿Tuviste alguna dificultad con alguna pregunta? Se comprometen a superar algunas dificultades observadas. <p>EXTENSIÓN: Juegan en familia el juego Tom y Jerry.</p>	<p>15 min</p> <p>45 min</p> <p>10 min</p>	Ficha de observación	<p>Programa power point</p> <p>Juego de Tom y Jerry</p> <p>Lápiz</p> <p>Papel</p> <p>Laptop</p>



SESIÓN N° 08: CUIDADO PERSONAL

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Infiere e interpreta información del texto.. 	Explica el tema, el propósito, la enseñanza, las relaciones texto-ilustración, teniendo en cuenta su estructura y con un vocabulario variado.	Parafrasea el contenido del texto sobre el cuidado personal con algunos elementos complejos en estructura y vocabulario variado		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
Parafraseando el contenido del texto sobre el cuidado personal con algunos elementos complejos en estructura y vocabulario variado.	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saludo, asistencia. <input type="checkbox"/> Normas de convivencia, etc. <input type="checkbox"/> Jugamos el juego "la reina manda". <input type="checkbox"/> Responden a las preguntas: ¿De qué trató el juego? ¿Te gusto hacerlo? ¿Qué objeto lograste encontrar? ¿Cómo te sentiste al hacerlo? <p>El día de hoy vamos a jugar con Tom y Jerry respondiendo preguntas sobre el cuidado personal.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La docente divide en equipos por orden del registro de asistencia. <input type="checkbox"/> La docente presenta una imagen del texto que leerán, en seguida responden a las preguntas: ¿Qué observas? ¿De qué crees que tratará el texto? ¿Has oído hablar sobre ello? <input type="checkbox"/> Los estudiantes realizan la lectura en el siguiente orden: Primero, lee el texto "cuidado personal" detenidamente y en silencio. Luego relea por párrafos y detente cuando encuentres señales para responder las preguntas correspondientes. <input type="checkbox"/> Enseguida se inicia con el juego Tom y Jerry, en donde cada equipo debe de estar atento para responder de manera correcta las preguntas sobre el texto leído, el docente menciona con qué equipo iniciara a jugar. <input type="checkbox"/> El estudiante debe responder correctamente para que pueda pasar a su compañero la siguiente pregunta y responder, así llegar al nivel 2. <input type="checkbox"/> Si uno de los integrantes del equipo da una incorrecta respuesta Tom atrapará a Jerry y eso quiere decir que perdió el juego. <input type="checkbox"/> El objetivo del juego es que el equipo debe responder todas las preguntas de forma correcta luego que han leído el texto el cuidado personal, por el contrario, perderán el juego. <input type="checkbox"/> Luego continuaran el siguiente equipo y así sucesivamente hasta finalizar con todos los equipos formados. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación Reflexionan sobre lo aprendido: ¿Cómo te sentiste al jugar? ¿Te pareció fácil expresar tu respuesta? ¿Tuviste alguna dificultad con alguna pregunta? <p>Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.</p> <p>EXTENSIÓN: Juegan en familia el juego Tom y Jerry.</p>	<p>15 min</p> <p>45 min</p> <p>10 min</p>	Ficha de observación	<p>Programa power point</p> <p>Juego de Tom y Jerry</p> <p>Lápiz</p> <p>Papel</p> <p>Laptop</p>



SESIÓN N° 09: LA IMPORTANCIA DEL AGUA

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Infiere e interpreta información del texto.. 	<p>Deduces características implícitas de personajes, animales y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; así como el tema y destinatario. Establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de la información explícita e implícita relevante del texto.</p>	Deduces el significado de palabras y expresiones a partir de información explícita del texto		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
Deduciendo el significado de palabras y expresiones a partir de información explícita del texto	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saludo, asistencia. <input type="checkbox"/> Normas de convivencia, etc. <input type="checkbox"/> Jugamos el juego "cangrejitos preguntones". <input type="checkbox"/> Responden a las preguntas: ¿De qué trató el juego? <p>¿Cómo te sentiste al responder las preguntas?</p> <p>El día de hoy vamos a jugar con Tom y Jerry respondiendo preguntas sobre la importancia del agua.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La docente divide en equipos por orden del registro de asistencia. <input type="checkbox"/> La docente pide que observan el título, sub títulos y las imágenes del texto que leerán, en seguida responden a las preguntas: ¿Qué observaste? ¿De qué crees que tratará el texto? <p>¿Has oído hablar sobre ello?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Los estudiantes realizan la lectura en el siguiente orden: Primero, lee el texto "la importancia del agua" detenidamente y en silencio. Luego relea por párrafos y detente cuando encuentres señales para responder las preguntas correspondientes. <input type="checkbox"/> Enseguida se inicia con el juego Tom y Jerry, en donde cada equipo debe de estar atento para responder de manera correcta las preguntas sobre el texto leído, el docente menciona con que equipo iniciara a jugar. <input type="checkbox"/> El estudiante debe responder correctamente para que pueda pasar a su compañero la siguiente pregunta y responder, así llegar al nivel 2. <input type="checkbox"/> Si uno de los integrantes del equipo da una incorrecta respuesta Tom atrapará a Jerry y eso quiere decir que perdió el juego. <input type="checkbox"/> El objetivo del juego es que el equipo debe responder todas las preguntas de forma correcta luego que han leído el texto de la importancia del agua, por el contrario perderán el juego. <input type="checkbox"/> Luego continuaran el siguiente equipo y así sucesivamente hasta finalizar con todos los equipos formados. <input type="checkbox"/> CIERRE <input type="checkbox"/> Ficha de observación <input type="checkbox"/> Reflexionan sobre lo aprendido: ¿Cómo te sentiste al jugar? ¿Te pareció fácil expresar tu respuesta? ¿Tuviste alguna dificultad con alguna pregunta? <input type="checkbox"/> Se comprometen a superar algunas dificultades observadas. <p>EXTENSIÓN: Juegan en familia el juego Tom y Jerry.</p>	15 min	Ficha de observación	Programa power point Juego de Tom y Jerry Lápiz Papel Laptop
	45 min			
	10 min			



SESIÓN N° 10: DESCRIPCIÓN DE LOS ANIMALES

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.. 	<p>Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones</p>	<p>Propone con ayuda del docente, un plan de escritura para organizar sus ideas de acuerdo con el propósito evitando las digresiones.</p>		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
<p>Proponiendo con ayuda, un plan de escritura para organizar sus ideas de acuerdo con el propósito.</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludo, asistencia. Normas de convivencia, etc. Jugamos el juego "La Reyna manda". Responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trató el juego? ¿Qué objetos trajiste? <p>El día de hoy vamos a jugar con la memorama interactiva escribiendo un plan de escritura sobre la descripción de los animales.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente da algunas indicaciones sobre el juego del memorama: <ul style="list-style-type: none"> En el memorama interactiva se encuentra muchos animales entre ellos son salvajes, domésticos, de granja entre otros. Cada estudiante participará del juego por orden de lista, si el estudiante logra encontrar su par del animal que saco aun principio gana. Los demás estudiantes observan muy atentos la carta que salió para recodar y poder encontrar con mayor facilidad su par del animal que salió. El estudiante que encuentra el par de cualquiera animal se queda descubierta porque ya adivino el lugar que se encontraba dicha pareja. Luego el estudiante que gana inicia con su plan de escritura, para organizar sus ideas en la descripción del animal que obtuvo en el juego; utiliza un cuadro de doble entrada con sus respectivas preguntas: ¿Qué escribiré? ¿para qué escribiré? ¿Quiénes lo leerán? ¿Qué necesitaré? Así mismo el estudiante empieza a completar el esquema para organizar lo que escribirá. Luego escribe su primera versión de su texto teniendo en cuenta la información que organizo. Después los estudiantes revisan y corrigen su primera versión. Por último escribe la versión final de su texto, con los cambios o correcciones que convengan. Agrégale un dibujo relacionado al tema. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación Reflexionan sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste al escribir tu texto? ¿Te pareció fácil hacerlo? ¿Tuviste alguna dificultad al escribirlo? <p>Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.</p> <p>EXTENSIÓN: Preséntale tu texto a un familiar y pregúntale qué opina sobre él.</p>	<p>15 min</p> <p>45 min</p> <p>10 min</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>Programa power point Juego: memorama interactiva Lápiz</p> <p>Papel</p> <p>Laptop</p> <p>Ficha de observación</p>



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

SOLICITO: Aplicación de instrumentos de tesis.

Sr. Miguel Albert Quispe Pampa

Director de la Institución Educativa Privada "Benjamín Carson" Juliaca

Yo, **YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA** con DNI N° 72319148 domiciliada en el jr. Ca.dados eternos MZ-B2 LT-19 Cesar Vallejo de la ciudad de Juliaca, bachiller de la Carrera Profesional de Educación, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, siendo egresada y bachiller de la Carrera Profesional de Educación, especialidad Educación Primaria de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, es que me dirijo a su digna autoridad con la finalidad de solicitar que me otorgue el permiso respectivo, para realizar la aplicación de instrumento (Ficha de Observación) de mi tesis de pre grado titulado **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024**

Por lo expuesto:

Agradezco anticipadamente su gentil atención, lo cual ruego a Ud. acceder mi solicitud por ser justa y legal.

Juliaca, 09 de diciembre del 2024



*Recibido
18-12-24*

YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA
DNI. 72319148

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

Quien suscribe:

Sr. Miguel Albert Quispe Pampa

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "BENJAMIN CARSON" JULIACA

En mi calidad de director, otorgo la presente **CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN** de la tesis titulado **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024** realizado por la señorita bachiller **YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA** para optar el título profesional de Licenciada en Educación Primaria de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de la ciudad de Juliaca.

Se le otorga la presente constancia en fe a su cumplimiento.

Juliaca, 13 de diciembre del 2024



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
E.P. BENJAMIN CARSON
Miguel Albert Quispe Pampa
Lic. Miguel Albert Quispe Pampa
DIRECTOR



II. Datos del informante:

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	Cargo	Nº Celular
KATTY AGRIPINA	PEREZ	ORDOÑEZ	DECANA DE LA FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	

III. Datos del autor del instrumento:

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nº DNI
YOLANDA SHEYLA	JULLIRI	ALIAGA	72319148

Título de la investigación
JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024

Egresado de la Escuela Profesional de Educación, Especialidad de Educación Primaria de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez.

IV. Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%				Regular 21-40%				Buena 41-60%				Muy Buena 61-80%				Excelente 81-100%				
		0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.												X									
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.												X									
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.												X									
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.												X									
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.												X									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.												X									
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.												X									
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y las dimensiones.												X									
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.												X									
PROMEDIO DE VALIDACIÓN													60%									

V. Promedio de valoración: 60 %

VI. Opinión de aplicabilidad

El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado (SI)
 El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado (NO)

VII. Fecha de la validación: Juliaca 04/Diciembre /2024

06225791



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 29/10/2025

Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: YOLANDA SHEYLA JULLIRI ALIAGA

Dirección: CALLE HERALDOS NEGROS MZ- B2 LT-19

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 72319148

Teléfono: 917078583 email: sheylaaliaga10@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN PRIMARIA

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Asesor: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BENJAMIN CARSON, JULIACA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje en área de comunicación, comunicación oral, comprensión de textos, juegos interactivos, producción de textos.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

1

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN P - 02



[Handwritten signature]

29 de octubre de 2025

Firma de Autor

huella digital

Fecha