



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Juego libre en sectores para desarrollar habilidades
comunicativas en niños de 5 años de una institución educativa,
Puente Piedra, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Espinoza Salas, Gladys Elizabeth (orcid.org/0000-0001-8670-4620)

ASESORA:

Dra. Palacios Garay, Jessica Paola (orcid.org/0000-0002-2315-1683)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y el adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis hijos que durante este tiempo han tenido mucha paciencia y amor hacia mi persona y también a mi padre que me brinda sus sabios consejos para seguir y no desmayar hasta finalizar mi maestría.

Agradecimiento

A la Universidad por esta meta cumplida en mi formación profesional, a mi asesora de tesis que me supo guiar paso a paso en la construcción de mi trabajo de investigación, a la directora por permitirme efectuar mi programa en el colegio y a cada estudiante que estuvo presente en cada sesión de clase.

Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO	4
III.METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	18
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	21
3.6. Métodos de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	32
VI.CONCLUSIONES	38
VII.RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	40
ANEXOS	50

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Contraste de normalidad de la variable habilidades comunicativas	23
Tabla 2 Habilidades comunicativas del pre test y post test	24
Tabla 3 Hablar del grupo control y experimental según la pre test y post test	25
Tabla 4 Escuchar del grupo control y experimental según la pre test y post test	27
Tabla 5 Leer del grupo control y experimental según la pre test y post Test	29
Tabla 6 Escribir del grupo control y experimental según la pre test y post test	30
Tabla 7 Validación de la variable: habilidades comunicativas	67
Tabla 8 Confiabilidad de la variable: habilidades comunicativas	67
Tabla 9 Baremos de la variable habilidades comunicativas	67
Tabla10 Niveles de la variable habilidades comunicativas del pre y post test	68
Tabla 11 Niveles de la dimensión hablar del pre test y post test	69
Tabla 12 Niveles de la dimensión escuchar del pre test y post test	70
Tabla 13 Niveles de la dimensión leer del pre test y post test	71
Tabla 14 Niveles de la dimensión escribir del pre test y post	72

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Diagrama del diseño de estudio	17
Figura 2 Habilidades comunicativas según el pre test y post test	24
Figura 3 habilidad de hablar según el pre test y post test	26
Figura 4 Habilidad de escuchar según el pre test y post test	28
Figura 5 Habilidad de leer según el pre test y post test	29
Figura 6 Habilidad de escribir según el pre test y post test	31
Figura 7 Niveles de la variable habilidades comunicativas del pre y post test	68
Figura 8 Niveles de la dimensión hablar del pre test y post test	69
Figura 9 Niveles de la dimensión escuchar del pre test y post test	70
Figura 10 Niveles de la dimensión leer del pre test y post test	71
Figura 11 Niveles de la dimensión escribir del pre test y post test	72

RESUMEN

En la presente investigación tuvo como objetivo establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 5 años de una institución educativa, Puente Piedra, 2022. La metodología fue de tipo aplicada con nivel explicativo, con diseño experimental, cuasi- experimental. La población estuvo conformada por 80 estudiantes del nivel inicial, la muestra fue de 40 estudiantes, 20 control y 20 experimental, tuvo un muestreo no probabilístico y por conveniencia. Para las habilidades comunicativas se utilizó la técnica de la observación, el instrumento fue una listade cotejo y se realizó la validez de contenido por juicio de experto. Se aplicó una prueba piloto para precisar la consistencia interna del instrumento mediante la KR-20, donde el coeficiente fue 0,61 esto comprobó que el instrumento era confiable. Se concluyó que el programa el juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de una institución educativa, Puente Piedra, 2022, se utilizó Shapiro Wilk porque la muestra fue menor a 50, mostrando un resultado $p < 0,05$, por lo tanto, la estadística usada fue no paramétrica. La prueba U de Mann- Whitney 22,000 y $Z = -4,845$, $p = 0,00$.

Palabra clave: habilidades comunicativas, juego, estudiantes.

ABSTRACT

In the present investigation, the objective was to establish the influence of free play in sectors to develop communication skills in 5-year-old children of an educational institution, Puente Piedra, 2022. The methodology was of an applied type with an explanatory level, with an experimental design, quasi-experimental. The population was made up of 80 students from the initial level, the sample was

40 students, 20 control and 20 experimental, it had a non-probabilistic and convenience sampling. For communication skills, the observation technique was used, the instrument was a checklist and content validity was performed by expert judgment. A pilot test was applied to specify the internal consistency of the instrument using the KR-20, where the coefficient was 0.61, this confirmed that the instrument was reliable. It was concluded that the program the free play in sectors significantly influences the improvement of communication skills in 5-year-old children from an educational institution, Puente Piedra, 2022, Shapiro Wilk was used because the sample was less than 50, showing a $p < 0.05$, therefore the statistics used were non-parametric. Mann-Whitney U test 22.000 and $Z = -4.845$, $p = 0.00$.

Keywords: communication skills, game, students.

I. INTRODUCCIÓN

Toda persona desde que nace tiene esa necesidad de jugar y esta actividad se da en todas las generaciones sin especificar edades, en los juegos libres desarrollan habilidades comunicativas entre los infantes al momento de interactuar. Puesto que es un tema que se enfoca en desarrollar habilidades motrices, sociales y comunicativas en el infante para alcanzar un nivel satisfactorio dentro de su desarrollo integral que se da en todo su proceso académico (Solís, 2019).

La organización de naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO, 1980), dice que mediante el juego generan conocimientos, resolución de problemas y procesos cognitivos. Destaca también que en el juego el niño aprende a lo que es perder o ganar, ocasionando un cambio a mejorar afuturo. Es por ello que la UNESCO defiende el juego como un derecho que tienen todos los niños para recrearse favoreciendo en sus procesos mentales, cognitivos. Estos son guiados por su curiosidad por descubrir lo existente.

Al respecto Lafontaine y Vásquez (2018), señalaron que la comunicación cumple un papel muy resaltante, no solo en lo verbal sino también implica gestos, posturas, símbolos u otros. Desde temprana edad se observa en los niños sus destrezas esto se va haciendo más notorio según su crecimiento y desarrollo. En las aulas se fortalecen al interactuar con sus pares y con el adulto. Al interactuar con otros niños enfrentan diferentes situaciones en donde ellos pueden opinar, dar información de lo que conocen, expresar sus sentimientos entre otros. Estas vivencias se reflejan al interactuar con el mundo que le rodea.

El Ministerio de Salud (MINSa, 2021), hace un aporte importante que existe un incremento alarmante con los videos juegos adicción en infantes, adolescente y jóvenes por causa de que no se relacionan con otras personas. Se sugirió a las familias que establezcan un tiempo de juego no mayor de tres horas con el fin de realizar algunas actividades complementarias del colegio. Para Yogma (2018) expresó en página de la Academia Americana de Pediatría y aconsejó a los progenitores que sus hijos deben jugar los videos juegos de una a dos horas al día o solo los fines de semana ya que esto dependerá la edad del niño y la disponibilidad del tiempo. Según la Encuesta Nacional de Programas.

Presupuestales (ENAPRES, 2021), mencionó que existe un gran incremento a los videojuegos por motivo de la pandemia puesto que en el 2016 lo habían realizados por descargas desde internet en un 11.9% pero esta cifra fue creciendo en los últimos 12 meses en un 16% durante el año pasado, también existe un aumento de consumo en el 2020 para este año el número aumentó a 17.5%, esto quiere decir que muchas personas adquirieron un videojuego en este año, así lo señaló la agencia Andina Santiago Alfaro, dirección general de industria cultural.

En Perú se asemeja a esta realidad, puesto que el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), resalta en el currículo que debemos de reconocer la importancia de desarrollar habilidades comunicativas desde temprana edad y a través de gestos, sonrisas, llantos, balbuceos. Donde expresan sus ideas y pensamiento estableciendo lazos afectivos para comunicarse con el adulto y con otros niños. Es por ello, que la comunicación es importante porque puedes opinar, dar ideas, expresar sentimientos al estar en contacto con otros niños dentro de su entorno esto es un aprendizaje que le ayudará en su vida futura.

La investigación se realizó en la institución en Puente Piedra nivel inicial, se observó que los niños no conversan al momento de jugar, se quitan los materiales que están por los sectores de juego, se sienten cohibidos, no comparten, se pelean, se aíslan, tímidos tiene dificultad para expresar lo que piensan por lo que se distraen con facilidad y no están atentos en clase (Alarcón y Loo 2017). Es por ello que se realizó un programa acerca del juego en los sectores donde los niños desarrollen su habilidad comunicativa, para incorporar al niño en el juego y del mismo modo el estudiante pueda comunicarse con su par de manera espontánea sin dificultad.

Para el planteamiento del problema general ¿Cómo influye el juego libre en sectores para mejorar las habilidades comunicativas en niños de cinco años?; y los problemas específicos; ¿Cómo influye el juego libre en sectores para mejorar las habilidades comunicativas de hablar en niños de cinco años?, ¿Cómo influye el juego libre en sectores para mejorar las habilidades comunicativas de escuchar en niños de cinco años?, ¿Cómo influye el juego libre en sectores para mejorar las habilidades comunicativas de leer en niños de cinco años?, ¿Cómo influye el juego libre en sectores para mejorar las habilidades comunicativas de escribir en niños de cinco años?

En justificación teórica; Esta investigación aportará conocimientos teóricos como lo propuesto por Lev Vygotsky (1979), en su teoría constructivista donde se refiere que el juego es lúdico y placentera donde el niño construye sus aprendizajes en su entorno social y cultural al interactuar con otros niños y de esta manera comprende el mundo que le rodea. Con respecto a las habilidades comunicativas en su teoría cognitiva de Piaget (1977), enfatizó que en el lenguaje y pensamiento que todo ello se va desarrollando de acuerdo a la interacción con el medio que lo rodea, el aporte de esta investigación es para dar a conocer el programa, en que ayudará a adquirir más conocimientos para posteriores investigaciones. Justificación metodológica; seguir con criterios de validez y fiabilidad del instrumento por los juicios de expertos para luego ser ejecutado la lista de cotejo desde el principio y al finalizar el programa. En la Justificación práctica esta investigación benefició a los estudiantes de la institución, porque a través del programa se podrá mejorar habilidades comunicativas en niños dentro de las aulas.

Como objetivo general: establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 5 años. y para los objetivos específicos: establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de hablar en niños de 5 años, establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de escuchar en niños de cinco años, establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de leer en niños de 5 años. establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de escribir en niños de 5 años.

Hipótesis general; el juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de cinco años. Así mismo la hipótesis específica: el juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de hablar en niños de cinco años. El juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de escuchar en niños de cinco años; el juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de leer de niños de cinco años, el juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de escribir en niños de cinco años.

II. MARCO TEÓRICO

Estudios previos realizados como antecedentes nacionales tenemos a Estrada y Jiménez (2021), quién realizó su trabajo en Madre de Dios y cuyo objetivo fue determinar la eficacia del programa jugando en los sectores en desarrollo de competencias comunicativas orales de los estudiantes, diseño experimental, los resultados evidenciaron en el grupo de control 66.7% tenían nivel bajo y en el experimental 76.6% en nivel alto del pre test y post test donde concluyó que el programa tuvo una influencia positiva en el desarrollo de habilidades comunicativas orales.

Por consiguiente, Bustamante (2019), en su investigación realizado en Ate, donde el objetivo fue determinar la influencia de juegos comunicativos para mejorar la expresión oral, tipo experimental-cuasi experimental, en que participaron 40 niños, 20 para pre test y 20 para post test, se obtuvo como resultado el 15% de logro previsto, un 70% en proceso y un 15% en inicio, mientras en el post test se evidenciaron con un 45% en logro destacado, un 50% de logro previsto y un 5% en proceso, ante las evidencias expresadas se concluyó que mejoraron considerablemente en la expresión oral con el uso de los juego comunicativos.

Al respecto Huaranca (2018), en su estudio efectuado en Lima, donde el propósito fue determinar el efecto del uso de títeres como recurso didáctico para fortalecer las habilidades comunicativas, metodología experimental-cuasi experimental, los participantes fueron 60 estudiantes, los resultados arrojaron que el post test tuvo 63.3% esta nivel bajo, un 36.7% en nivel medio en el grupo control, y en el experimental está en 83.3% nivel alto, por lo que se concluyó que después de ejecutar el programa tuvo un incremento positivo en habilidades comunicativas de los estudiantes.

Del mismo modo Málaga (2018), realizó su trabajo en Arequipa, su finalidad fue determinar la influencia del juego libre en los sectores para incrementar el lenguaje oral, diseño cuasi experimental, tuvo una población de 45 niños de cinco años, 22 grupo control y 23 grupo experimental, resultado muestra que el 50% está muy bajo en grupo control y el 39% está en nivel alto del experimental, se evidencia un incremento significativo en habilidades comunicativas orales, concluyó que

existe una diferencia estadística significativa después de la aplicación del programa donde se observó mejoras en el lenguaje oral en los niños.

Por otro lado, Maravi (2019), realizó su estudio en Trujillo, tuvo como fin determinar la influencia del taller de declamación mejora el desarrollo de las habilidades comunicativas, metodología fue cuasi experimental, resultados de pre test el 84% está en inicio y el 16% en proceso, mientras que en el post test un 68% está en proceso y un 28% está en logro, por lo tanto, se concluyó que después de la aplicación del taller mejoraron en las habilidades comunicativas en los discentes.

Como antecedentes internacionales encontramos a Ormazábal (2020), realizó su estudio en Chile, cuya intención fue favorecer el desarrollo integral en estudiantes del kínder, metodología aplicada de tipo naturalista, población por selección no probabilísticos del kínder A, B y C, en donde se considera a tres educadoras, una docente de educación diferencial y una terapeuta ocupacional, donde los resultados reflejaron que el 20% está en nivel bajo del grupo pre test y en el post test se obtuvo un 100% de nivel alto, todo ello reflejó los objetivos curriculares de manera integral donde se respetó los derechos y necesidades e interés del estudiante, Se concluyó la influencia del juego libre para desarrollar aprendizaje en los discentes.

En tal sentido Lafontaine y Vásquez (2018), realizaron su investigación en Chile, en cuya finalidad fue conocer lo importante de la inducción de habilidades comunicativas desde el nacimiento hasta el primer desarrollo; metodología es cuasi experimental, resultados se pudo detectar que las estrategias de abordaje se estaban aplicando correctamente y con la creación del plan los niños adquirieron desarrollar las habilidades comunicativas en escuchar y hablar durante todo el proceso, se concluyó que con la aplicación de las estrategias permitió desarrollar sus habilidades comunicativas en hablar y escuchar logrando incrementar su vocabulario que antes no tenían.

Así También Donoso (2018), efectuó su estudio en Bogotá cuyo propósito fue mejorar las habilidades comunicativas en los estudiantes, método cuasi experimental, el grupo intervenido reflejó que el 58 % está en nivel inicio y después de la aplicación de la estrategia se obtuvo un 76% de logro, los estudiantes mostraron resultados positivos en dos habilidades más que en las otras, se

concluyó que en leer y escribir se observa un incremento significativo y beneficio para los estudiantes porque incrementaron su vocabulario y fueron más comunicativos actuando sin timidez frente a los demás.

Por consiguiente Torres et al. (2018), realizaron su investigación en Ecuador, en cuya intención fue analizar como desde el juego se pueda desarrollar sus habilidades comunicativas en los niños, los participantes fueron niños de cuatro a cinco años, en los resultados se muestra que el 50% tuvo nivel bajo, donde se muestra un pobre desarrollo de estrategias por parte de las docentes por lo que los estudiantes no han desarrollado sus habilidades comunicativas dentro y fuera del aula, y se concluyó que las actividades que realizaban las docentes eran insuficientes por lo mismo que no se practicaba en el colegio es por ello que en este taller se evidenció que los niños salieron con un leve incremento del 65% en las habilidades comunicativas de escuchar y hablar.

Del mismo modo Garma (2021), en su estudio realizado en Venezuela, encuya finalidad fue demostrar cómo influye el juego de roles como técnica para desarrollar la expresión oral en inglés como segunda lengua, método cuasiexperimental, resultados se observó un incremento del 40% en el aspecto del habla siendo ésta y la escritura una habilidad productiva mientras que el escucha y leer son una habilidades receptivas, dando un realce en que las habilidades lingüística son importante al momento del aprendizaje de una nueva lengua extranjera, se concluyó que la expresión oral permite emitir y recibir información por lo que esta técnica de juegos de roles logre un interacción fluida en la mejora de sus habilidades comunicativas favoreciendo su creatividad y resolución, en trabajo en equipo y la empatía con los otros.

Al respecto a las bases teóricas del juego se menciona a Vygotsky (1979) con su teoría socio cultural, desde un enfoque constructivista es decir el estudiante es quien logra construir su propio aprendizaje en relación a su desarrollo. En referente al concepto la teoría constructivista se centra en el estudiante que logra sus conocimientos al momento de socializar con sus compañeros donde poco a poco va ir construyendo nuevos aprendizajes.

Así también la teoría cognitiva de Piaget (1956), definió el juego como parte de la inteligencia del niño(a), porque asimila y reproduce según su realidad. Piaget

se enfocó específicamente en la parte cognitiva sin prestar mucha atención a la parte de las emociones y motivación en el niño, mencionó el juego como parte importante para desarrollar inteligencia y creatividad.

Al respecto, MINEDU (2019), mencionó que el juego simbólico es la acción que el niño realiza mediante una representación de lo vivido expresando lo que sienten, miedos y experiencias bastantes emotivas y de esta manera comprende el mundo que lo rodea. En relación a lo antes mencionado, el juego es la acción que el niño realiza para interpretar algunas acciones de sus vivencias diarias para poder afrontar sus miedos y temores para superarlo. Por lo expuesto se puede referir que los juegos didácticos en el aula, los niños aprenden a compartir, a socializar y trabajar en equipo en donde todos son participes de sus propios saberes, así como también se comunican para expresar sus sentimientos e ideas dentro del juego que están realizando.

Del mismo modo, Gallardo (2018), definió el juego como actividad lúdica, placentera y recreativa donde los niños se divierten explorando todo tipo de materiales para comprender y poner en práctica en relación con los demás y poder desenvolverse dentro del lugar donde vive. Por lo tanto, Monge et al. (2019) resaltó la importancia del juego y los beneficios que brinda al momento de realizarlo ya que se puede interactuar con su par mediante la comunicación puede opinar, expresar sus ideas, dar resoluciones matemáticas, espaciales, tiene efectos en su desarrollo físico y emocional, así como también en su control del estrés y ansiedad.

Para, MINEDU (2019), explicó que en el juego el niño puede expresar que se siente seguro y confiado mostrando tal como él es y cada actividad que realiza incrementa su aprendizaje. MINEDU (2019) mencionó la importancia del juego porque forma parte del desarrollo y aprendizaje del niño(a) por lo tanto el juego tiene un fin o propósito en sí mismo y presenta ciertas características; el juego es una forma de comunicarse, es libre, se da en un espacio y tiempo, es incierto, tiene valor en sí mismo, tiene sus propias reglas y no es la vida real.

Al respecto, Cáceres et al. (2018), resaltaron que el juego presenta ciertas características fundamentales en el desarrollo humano que reflejan aspectos cognitivos, afectivos y supra biológicos porque está anclada a la memoria, el juego es flexible y tiene múltiples dimensiones que favorecen la expresión, creatividad,

la imaginación, la socialización en el disfrute del juego junto a otros expresando gusto y preferencias en su vivencia.

Desde la perspectiva de Nicolich (1997), mencionó acerca de la evolución del juego simbólico donde especifica que tiene un orden jerárquico porque va ir cambiando de acuerdo a la edad del niño y de su interés dentro de su desarrollo y madurez.

Para Monge et al. (2019), resaltaron los beneficios que puede producir el juego, así lo exponen algunos profesionales Psicosociales del infante y la salud familiar de la AAP, se recomienda a los pediatras que puedan incluir el juego dentro de cada visita de rutina especialmente dentro de los primeros años para de esta manera el infante pueda desarrollarse con estímulos que favorezcan en su proceso de aprendizaje.

Según MINEDU (2019), resaltó que el juego es muy beneficioso desde muy temprana edad porque estimula en las conexiones neuronales del cerebro, mientras que el niño juega se producen hormonas beneficiosas como la serotonina, endorfina, dopamina y la acetilcolina, que influyen en el aprendizaje, armonizando los estados de ánimos, además potencia su atención y concentración.

Para Lara et al. (2019), mencionaron que resulta bastante beneficioso realizar juegos de roles para desarrollar habilidades comunicativas y poder socializar con otros, en este tipo de estrategia se observó a los estudiantes mejorar en el aprendizaje del idioma inglés porque todos trabajaban colaborativamente en un ambiente seguro y atractivo.

Así mismo MINEDU (2019), mencionó al juego libre en los sectores existen tres momentos pedagógicos de utilizar los espacios y elementos de los sectores que se les da al estudiante la posibilidad de interactuar con los demás. Estos son: planificación y organización es donde los niños expresan su preferencia por algún sector dentro del aula y deciden con quien jugar y establecen sus reglas, segundo momento el desarrollo del juego es donde el niño inicia la ejecución del juego utilizando su creatividad, el tercer momento es la socialización, representación, metacognición y orden es donde mediante una asamblea los niños expresan lo que jugaron y con quienes jugaron, pueden representarlo si lo desean, ordenan y

guardan los materiales y juguetes en su lugar.

Según MINEDU (2019) explicó que, en la planificación, se invita al estudiante a sentarse en media luna y recordar las normas de convivencia, y que se les avisará 10 minutos antes de que termine el juego para guardar todo, levantan la mano para hablar, luego preguntamos a los sectores del aula si desean ir a jugar, con qué y quién quieren jugar, es decir eligen libremente y de forma autónoma el lugar donde desean jugar, aquí se expresan sus ideas y aprenden a escuchar a lo que hablan sus compañeros.

Del mismo modo MINEDU (2019) mencionó que, para la organización los niños se dirigen libremente al sector de su preferencia con los compañeros que mencionaron, ya que no pueden estar más de cinco niños en el mismo juego, realizamos algunas preguntas ¿Se puede jugar contentos si están muy juntos? ¿Qué se puede hacer para estar más cómodos? Para que ellos mismos se den cuenta, aquí muchos de los niños se quitan los juguetes o materiales del aula es donde se debe intervenir para crear un ambiente armonioso y el trabajo en equipo.

Así mismo MINEDU (2019) indicó que, en la ejecución o desarrollo, es donde los estudiantes desarrollan los proyectos de juego, en lo cual lo hacen con mucho entusiasmo y con autonomía, utilizan los materiales que desean para poder llevar a cabo su proyecto, compartiendo responsabilidades en cada rol propuestos por ellos mismos, haciendo representaciones de sus experiencias vividas, algunos resuelven sus problemas coordinando, otros se quitan los materiales, no saben compartir, se pelean, la maestra interviene haciéndoles recordar las normas. Puesto que los niños utilizan bastante su imaginación, creatividad en cada juego en torno a lo vivenciado para lograr aprendizaje.

Al respecto MINEDU (2019) señaló que, el orden se les comunica a los estudiantes con unos minutos de anticipación que la hora del juego ha llegado a su fin, para darles tiempo de terminar su proyecto, que es momento de guardar todos los materiales utilizados en la actividad, puesto que todo tiene su lugar, y luego lo realizan entonando una canción para motivarlos y formar hábitos en ellos de dejar todo ordenado como lo encontraron para luego pasar a la siguiente actividad.

De igual forma MINEDU (2019) mencionó que, la socialización es después de

haber guardado todos los materiales donde se les invita a sentarse para realizarla asamblea, aquí cada niño tiene la oportunidad de narrar su experiencia con sus propias palabras, se invita al niño a pasar al frente para expresar lo que realizó en su proyecto, con qué y con quienes jugaron, si tuvo alguna dificultad o problema al momento de ejecutarlo. En este momento los niños desarrollan su expresión oral, aprendiendo a escuchar a sus compañeros lo que hablan. Hay niños que se expresan con facilidad y con lenguaje fluido y entendible mientras otros tienen dificultad para comunicarse porque no tienen fluidez en su forma de hablar y son tímidos frente a los demás.

Continuando con MINEDU (2019) expresó que, la representación, es donde la maestra comunica a los niños que realicen una representación de su experiencia vivida mediante un dibujo expresando lo que más le gustó del proyecto y luego explicar de forma voluntaria el dibujo que elaboró.

Las bases teóricas de habilidades comunicativas está la Teoría del aprendizaje de Jerome Bruner (1978), donde sostiene que el lenguaje es importante dentro del desarrollo humano en la cual se puede codificar estímulos del ambiente que le rodea para crear una cognición más compleja pero flexible desde el enfoque comunicativo de Cassany et al. (2007), afirmaron que el individuo pueda comunicarse mejor con la lengua en las clases activas y participativas practicando códigos orales y escritos en prácticas reales de comunicación teniendo en cuenta sus necesidades e intereses ya que todos son diferentes y personales, etc.

Mientras que para Estrada et al. (2021), consideraron que las competencias comunicativas orales son un conjunto de destrezas y actitudes que se van ir adquiriendo en todo proceso comunicativo, ya sea hablando o escuchando esto forma parte de las relaciones interpersonales, es por ello que la comunicación se debe dar de manera clara y coherente en la que se analiza la información recibida. A lo expuesto por el autor es que toda comunicación se debe dar de forma clara y entendible para que la información se pueda entender y dar una respuesta pertinente, puede ser hablando y escuchando.

Para Inga (2008), definió las habilidades comunicativas es una conducta o función personal, porque nace la necesidad de comunicarnos y esto se da con la interacción con los demás en el medio donde se desenvuelve. Por lo tanto, las

habilidades comunicativas se dan desde muy temprana edad porque es propio de cada individuo que sirve para comunicarse con el mundo exterior expresando sus necesidades.

Por otro lado, Reinoso (2017), definió el lenguaje como una propiedad universal que va integrado al ser humano que se va desarrollando dentro de su entorno según sea su manejo y práctica que determinan las habilidades comunicativas propias del lenguaje. En concordancia con el autor el lenguaje nace con cada individuo y se va desarrollando dentro su entorno social que facilitara sus habilidades comunicativas dentro su contexto.

Por consiguiente, Valdez y Pérez (2021), afirmaron que las competencias lingüísticas es el eje central de la comunicación donde es la adquisición y desarrollo de una lengua en donde más adelante dominará. Este mismo sea entendido como un sistema de símbolos articulados que permitan su entendimiento, que le permitan pensar y expresar a través de palabras lo que quiere dar a conocer a los demás al momento de socializar.

Ante lo expuesto, Vela et al. (2020), desde sus posturas refirieron que el saber comunicarse es netamente indispensable, más que una necesidad porque toda persona expresa sus necesidades, anhelos, deseos, sentimientos, emociones, al relacionarse con su entorno social. En concordancia con lo antes expuesto, aconseja que todo niño desde temprana edad debe desarrollar sus competencias comunicativas de forma pertinente para evidenciar un éxito en el futuro escolar y profesional.

Desde sus posturas, Torres et al. (2020), mencionaron que la aplicación de un modelo evaluación ha permitido ampliar sus expectativas al momento de evaluar y no solo en lengua y literatura sino también incluir competencias comunicativas en todas las áreas curriculares. La aplicación de un modelo ayudó a crear conciencia sobre dichas evaluaciones en las competencias que son claves en la educación primaria.

Del mismo modo Lara et al. (2021), mencionaron que los docentes se deben centrar en desarrollar los cuatro habilidades lingüísticas en sus estudiantes que son hablar, escuchar, leer y escribir. Donde el niño pueda usar

bien el idioma para comprender y expresarse mejor, ya que todo ello debe ser enseñado y aprendido desde el nivel inicial donde inicia su aprendizaje escolar. Al respecto, Torres et al. (2018), resaltaron la importancia de las habilidades comunicativas que se debe de dotar al niño de habilidades comunicativas para que puedan expresar sus necesidades, sentimientos, emociones entre otros, en su vida diaria dentro del entorno donde se desenvuelve

Por consiguiente, Dajani (2016), se enfocó en su trabajo que los estudiantes mejoraron sus capacidades comunicativas cuando ellos se comunicaban en su lengua materna mediante rutinas de pensamiento siendo un medio para tener confianza y abrir sus mentes, para enriquecer su vocabulario en el idioma inglés y expresarse sus ideas de forma entendible.

Al respecto, Bloom (1998), resaltó priorizar la comunicación en niños ya que por su mismo desarrollo lo lleva a ser impulsado a expresar sus necesidades. Por lo tanto, en la comunicación se emplean símbolos lingüísticos que se dan en la interacción entre niños y su complejidad de según van creciendo y desarrollándose.

Desde el punto de vista de Lafontaine et al. (2018), refirió que la comunicación es un factor muy importante, no solo en lo verbal sino también en los gestos, la postura, símbolos entre otros. Desde temprana edad los niños poseen destrezas y la van desarrollando según su crecimiento y esta se da de forma gradual y poco a poco se va enriqueciendo en la interacción con el adulto. Si bien es cierto las habilidades comunicativas se dan desde temprana edad cuando los niños dan sus primeras palabras y estas se van ir incrementando más cuando el infante socializa con otros niños y dentro de su entorno familiar.

Según, Arango et al. (2018), resaltaron la importancia de desarrollar habilidades lingüísticas en los niños para que de esta manera puedan reconocer las estructuras del proceso de la lectura y la práctica de conocer fonemas, sílabas y sonidos. Dándole la oportunidad de obtener un aprendizaje de alto nivel léxico. En relación a lo antes expuesto, que con la práctica y ejercicios de diversas actividades para que el niño puede estar en relación con las palabras y lograr el reconocimiento de su forma y escritura.

Faramarz (2020), enfatizó en mencionar que la comunicación es la esencia

que todo ser humano tiene para poder comunicarse por medio del lenguaje, por lo tanto, las personas pueden intercambiar ideas, culturas, costumbres, economía, entre otro. Al momento de relacionarnos con otras personas dentro de un mundo más globalizado el lenguaje es la forma donde se puede expresar lo que se necesita.

Desde sus posturas, Jiménez et al. (2020), afirmaron que los niños entre 5 años y 9 años consumen dichos dispositivos digitales como Tablet con un 50,9%, en videojuegos un 33,8% y en teléfonos móvil un 30,3%. Esto demuestra que los niños se encuentran adictos a dichos dispositivos y resalta la importancia de desarrollar en ellos las competencias comunicativas y que los padres se comprometan en apoyar a las docentes desde los hogares donde se formen estrategias que fomenten un pensamiento crítico y responsable de la educación digital.

Nosirova (2022), resaltó en su investigación acerca de que los padres inician contándoles cuentos de ficción a sus hijos desde temprana edad y esto favorece en el desarrollo del hablar y comprensión reconociendo también las expresiones dadas dentro del relato, asimismo la expresión del lenguaje y el significado de palabras y frases.

Al respecto Alberts y De la Peña (2016), se enfocaron en resaltar la importancia del lenguaje expresivo que permite la comunicación en los niños la adquisición del aprendizaje, pensamiento y comportamiento, todo ello favorecerá de manera asertiva en relación con otros y ser mejores personas respetando a los demás.

Por otro lado, Vega (2021), explicó la importancia de desarrollar el lenguaje oral en los niños desde temprana edad ya que esto será como base fundamental en todo su proceso de aprendizaje, donde el niño va ir adquiriendo conocimiento que le servirá para comunicarse de manera clara y efectiva con otros niños de su entorno.

Según García (2022), resaltó en la educación dar prioridad en desarrollar habilidades comunicativas en todos los niveles educativos y asimismo la protección al menor con respecto a los materiales audiovisuales.

Cabe mencionar a Torres (2022), explicó la importancia de desarrollar de manera amplia las competencias comunicativas, teniendo en cuenta un estudio sobre las necesidades e intereses del estudiante con quienes se trabajará usando estrategias de retroalimentación por parte de los docentes donde se podría ver resultados favorables en la disposición de aprender a escuchar, hablar, leer y escribir.

Hawkins et al. (2016), mencionaron que se debe considerar en desarrollar habilidades comunicativas por edades de entre 5 a 15 años, ya que estas también están relacionadas con el comportamiento donde se dificulta el aprendizaje porque tienen problemas de concentración por lo mismo que dificulta una buena relación que conlleva a las habilidades comunicativas entre sus pares.

Brodin & Renblad (2018), resaltaron el papel importante que cumple el desarrollar el lenguaje en los niños y se enfocaron en que no solo en su lengua materna sino también el idioma donde ellos radican, la igualdad de todos los niños en Suecia ya que el habla y la comunicación son bases importantes dentro del desarrollo del aprendizaje de toda persona.

Al respecto, Bucuroiu & Dumitru (2020), en su investigación se enfocó en desarrollar las habilidades de comunicación temprana en niños mediante el uso de tarjetas didácticas como un medio de enseñanza y aprendizaje en los niños, lo que se pretendió en su estudio fue la producción del habla como también el lenguaje oral y verbal, con el uso de flashcards se pretendió ampliar su vocabulario e incrementar su aprendizaje en lengua extranjera.

Por otro lado, Khamzovich et al. (2021), explicaron que el habla cumple un rol importante en la comunicación, para la enseñanza de la expresión oral hay que conocer el uso del enfoque comunicativo donde implica el trabajo individual y grupal, la motivación tanto del estudiante como del profesor, para lograr una comunicación exitosa con el respeto a la diversidad cultural de pueblos, naciones y lenguas.

O'keeffe & McNally (2021), explicaron que las habilidades comunicativas en el ámbito social resultan un poco complejas en el caso de los niños con (TEA) puesto que se pueden agravar por las demandas sociales, siendo el juego una alternativa

para el desarrollo de la comunicación social dentro del entorno educativo donde se dio buenos resultados incluir el juego en este campo.

Yuldashevna (2022), se enfocó en el desarrollo del habla en los infantes, por lo que señaló que los niños desde temprana edad empiezan a desarrollar el lenguaje al momento de interactuar con su medio, dando descripciones de juguetes, objetos de preferencia, entre otros, todo ello es importante comprender como un proceso mental, el habla es una actividad que sobresale entre todas y cumple un rol específico en el aspecto psicológico.

Para mencionar las dimensiones de las habilidades comunicativas Cassany et al. (2007), señalaron que es un conjunto de procesos lingüísticos que se va a desarrollar durante toda la vida, estas son cuatro habilidades básicas que toda persona debe conocer y practicarla para comunicarse mejor en su vida diaria, como poder expresar sus ideas, deseos, sentimientos y necesidades de forma oral o escrita, en esta propuesta está orientado especialmente en desarrollar estas habilidades que son: hablar, escuchar, leer y escribir.

En dimensión hablar, se evidencia el tono de voz, como se pronunciar y articular las palabras de forma adecuada y clara (Infante, 1993). De manera similar Sangama (2019), mencionó que el habla es un proceso que se va adquiriendo con la interacción diaria dentro de su entorno familiar o social que le sirve para comunicarse y expresar sus necesidades, ideas entre otros. Desde su postura Mejía (2019), afirmó que el hablar es una acción interna donde el individuo decide donde y a quien manifestar sus necesidades de manera coherente y entendible.

En dimensión escuchar, es una habilidad bastante importante en la vida de toda persona ya que conduce una postura adecuada de nuestra atención donde se recupera la información recibida por el sentido de los oídos (Gonzales, 2020). Desde el aporte de Vásquez (2019), afirmó que el escuchar es la capacidad de estar atento esto implica cuerpo y mente para poder captar la información o mensaje que se emite ya sea verbal y no verbal para darle el significado correcto de lo recibido. Desde la mirada de Reátegui (2019), refirió que la escucha es una habilidad que se desarrolla en todo ser humano, es formada como se dirige la información para ser comprendida, todo ello forma parte del lenguaje oral y también de cómo es recepcionado del quien escucha. Por otro lado, Mejía (2019), mencionó

que el escuchar es la habilidad de poder entender el mensaje recibido esto significa reconocer e interpretar los sonidos, palabras y expresiones dentro de una oración.

En consiguiente Del Castillo (2019) explicó que la habilidad de escuchar viene hacer todo un proceso interpretativo donde se va dar forma inmediata, el oyente decodifica la fonética de la información recibida para construir el mensaje donde se emite una respuesta de lo escuchado.

En dimensión leer, según Inácio et al. (2018), afirmaron que es una habilidad que consiste en una serie de procesos y operaciones lingüísticas que permiten al niño reconocer de manera visual y auditiva las palabras, teniendo conocimiento semántico, fonológico y morfosintáctico. Así mismo, Jiménez et al. (2018), realizaron sus aportes acerca de leer, donde el estudiante comprende el texto escrito de un determinado tema relacionando con sus experiencias previas con un propósito comunicativo. En cuanto a Donoso (2018), expresó que el leer es una acción compleja ya que se requiere el conocimiento del texto y del sistema alfabético, de manera que pueda ser usada en diferentes ámbitos de la vida diaria.

En dimensión escribir: MINEDU, (2000), refiere que, para poder realizar la escritura se necesita una serie de conocimientos y destrezas, para poder escribir y cómo funciona, esto quiere decir que para escribir se tiene que conocer las letras, sílabas entre otros, para dar sentido a lo que se quiere transmitir a otras personas. Del mismo modo, Jiménez et al. (2018), consideraron que para el proceso de escritura es una forma de comunicarse con otros, donde implica producciones textuales en sus diferentes formatos donde el estudiante lo relaciona con su vivir diario. Por consiguiente, Huarancca (2016), afirmó que el escribir es una forma representativa gráfica donde se plasma la experiencia y el aprendizaje que se relacionan con las habilidades lingüísticas, así mismo conocer el sistema de escritura implica comprender todos los procesos que implican su funcionamiento y estructura ya que más compleja.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

3.1.1. Tipo de investigación.

Fue aplicada porque se enfocó en identificar a través del estudio científicos los cuales pueden contribuir a la solución a un problema específico (Arispe et al. 2020). Es decir que mediante estrategias metodológicas se puede ayudar a mejorar ciertas deficiencias en favor del grupo intervenido.

Nivel explicativo: según Sánchez et al. (2018) refirieron que se va dar a conocer cómo se manifiesta y ocurre un fenómeno, donde se va ver el efecto de la variable independiente sobre la dependiente. Por otra parte, Hernández y Mendoza (2018), dijeron que los estudios explicativos no es solo describir los fenómenos, sino que se centra en explicar cómo ocurren los fenómenos y cómo se manifiestan en relación a las variables.

3.1.2. Diseño de la investigación

Para Hernández y Mendoza (2018), explicaron que el diseño fue cuasiexperimental porque se tomaron dos grupos uno control y otra experimental, porque se realizó datos estadísticos, se tiene que comprobar la hipótesis y se utilizan instrumentos estandarizados.

Figura 1

Diagrama del diseño del estudio.

G.E	O1	X	O2
G.C	O3	-	O4

Nota: Hernández y Mendoza (2018)

Donde:

G.E. grupo experimental

X. la aplicación del programa

G.C. grupo control

O1. grupo experimental (pre test)

O2. grupo experimental (post test)

O3. grupo control (pre test)

O4. grupo control (post test)

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual:

Habilidades comunicativas Cassany et al. (2007) afirmaron que toda persona debe tener conocimiento de esta habilidad para poder comunicarse en las distintas circunstancias en su vida diaria, como poder expresar sus ideas, deseos, sentimientos y necesidades de forma oral o escrita.

Definición operacional:

Las habilidades comunicativas están conformadas por cuatro dimensiones que son: hablar, escuchar, leer y escribir.

Indicadores:

En dimensión hablar sus indicadores son: (evoca sus ideas entorno a la ocasión, usa palabras propias de su ambiente para expresarse, habla acompañado con gestos o movimientos cuando quiere decir algo, levanta la mano antes de hablar, participa con una pronunciación entendible).

Dimensión escuchar sus indicadores son (hace preguntas de lo no sabe o desea saber, responde lo que ha comprendido del texto escuchado, comenta algunos hechos ocurridos que escuchó de la historia, dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escuchó menciona las características de los animales domésticos).

En la dimensión leer sus indicadores son (lee las imágenes que ha seleccionado, menciona las diferencias de los personajes del cuento, escoge el cuento que quiere leer, diferencia las imágenes de las palabras, anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.)

En la dimensión escribir sus indicadores son (escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad, dice cuál es el propósito de su escritura, menciona para qué y para quién va a escribir, dicta textos a su manera indicándolo que quiere transmitir, elabora una carta con apoyo de la docente teniendo en cuenta las partes de la misma.)

Escala de medición. Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Según Sánchez et al. (2018), definieron que es el conjunto general de persona que fueron seleccionadas para ser estudiada con la finalidad de obtener un resultado. En la población la conforman 80 estudiantes de 5 años.

Criterio de inclusión:

Se consideraron los estudiantes entre cinco a seis años de edad que estén estudiando en el aula de cinco años en nivel inicial, también se consideró el sexo, tanto niños y niñas que asistieron con mayor frecuencia a clase y su interés por aprender.

Criterio de exclusión:

Se excluyó a los estudiantes de 3 y 4 años porque no eran el objeto de estudio para esta investigación y no cumplan con el requerimiento necesario para ser evaluados.

3.3.2 Muestra:

Hernández y Mendoza (2018), refirieron que es un grupo que forma parte de la población donde los individuos tienen las mismas características que están sujetan a ser estudiadas y analizadas. La muestra está conformada por 40 estudiantes los cuales 20 niños fueron para el grupo control y los otros 20 estudiantes fueron para el grupo experimental.

3.3.3 Muestreo:

Para Hernández y Mendoza (2018), señaló que es un muestreo no probabilístico y por conveniencia porque es un procedimiento de selección por sus características y cuyo conjunto se conforma la muestra.

3.3.4 Unidad de análisis:

La unidad que va hacer estudiado en lo cual se obtendrá un resultado después de ser evaluados (Hernández y Mendoza, 2018). Para esta investigación la unidad de análisis serán los estudiantes de un colegio de Puente Piedra.

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos:

Técnica:

Técnica es como se va ir recolectando información empleando una herramienta que conlleva a la evaluación de un problema específico (Hernández y Mendoza, 2018). Del mismo modo Baena (2017) afirmó, que la técnica es una herramienta para recoger información de forma estructurada en la etapa de la investigación científica. La técnica en este trabajo fue la observación, La técnica usada fue la observación, puesto que es un procedimiento importante para la investigación porque logra identificar y percibir todo lo que rodea a las personas y cambios en su entorno natural, haciendo uso del método científico (Hernández y Mendoza, 2018).

Instrumento:

Según Baena (2017), aportó que es un apoyo para la técnica elegida en la cual puedan cumplir con el propósito señalado. Por otra parte, Sánchez et al.(2018) afirmaron que es una herramienta que forma parte de la técnica para la recolección de datos. Por consiguiente, MINEDU (2021), menciona que la lista de cotejo es una serie de preguntas o indicadores donde se evalúan tanto desempeño como el comportamiento de los docentes y estudiantes dentro del aula. Se usó la lista de cotejo para recolectar datos recogidos de la observación para ser evaluados por cada estudiante y conocer en qué nivel se encuentra.

Ficha técnica:

Nombre original: habilidades comunicativas

Autor: Tania Aracely Murgueza Vargas

Adaptado por: Gladys Elizabeth Espinoza Salas

Objetivo: evaluar habilidades comunicativas en niños de 5 años

Procedencia: Perú

Administración: individual

Duración: de 5 a 10 minutos

Instrumento: Lista de cotejo para las habilidades comunicativas.

Validez de instrumento:

Al respecto Hernández y Mendoza (2018), mencionaron que validez es el grado o nivel que el instrumento mide con exactitud a la variable mediante indicadores. Así También Sánchez et al. (2018), resaltaron que la validez del instrumento viene hacer el grado en que una técnica mide con efectividad un instrumento en lo que demuestra lo que realmente desea medir. Por lo tanto, la validez del constructo se dio usando el estadístico Spss del alfa de Cronbach cuyo valor fue 0,61 siendo fiable para efectuar el instrumento en la población señalada.

Validez de contenido:

En su aporte Hernández y Mendoza (2018), afirmaron que es el grado en que un instrumento muestra de forma coherente el contenido de la variable que se desea medir teniendo una relación con el tema y los indicadores. Así mismo se efectuó la validez con la aprobación de tres expertos en la materia con grado de magister o doctor donde evaluaron con pertinencia, relevancia y claridad del instrumento.

Confiabilidad del instrumento:

Desde su punto de vista de Hernández y Mendoza (2018), es el grado en que un instrumento aplicado repetidas veces al mismo individuo mostrarán resultados iguales. Al respecto Sánchez et al. (2018), mencionaron que la confiabilidad se debe dar con exactitud tanto en los datos como en la técnica de investigación, a menos relación de error mayor confiabilidad. En este trabajo se realizó una prueba piloto con 20 estudiantes, se realizó por el Alfa de Cronbach para la pre test para conocer si el instrumento a utilizar es confiable para su respectiva ejecución, obteniendo como resultado 0,61 en puntaje siendo un instrumento confiable.

3.5. Procedimientos:

Se inició con la búsqueda de artículos con antigüedad de cinco para ser analizados y luego colocarlos en el marco teórico, se realizó la metodología donde se describe el tipo, diseño y nivel de investigación, luego se colocan las variables y operacionalización, la población a intervenir, la muestra y el muestreo, también se especifica la técnica e instrumento que se realizó, en relación al instrumento se hizo la revisión de expertos para ser validados si miden lo que tiene que medir,

posteriormente se emitió una solicitud al director del colegio en estudio, se tomó la lista de cotejo la cual consta de 20 ítems para 40 estudiantes de 5 años que conforman (20 estudiantes de grupo control y 20 de grupo experimental) del nivel inicial, los resultados obtenidos fueron analizados por el estadístico SPSS, finalmente se realizó la discusión con los antecedentes, las conclusiones según los objetivos y dar recomendación según los resultados.

3.6. Métodos de análisis de datos:

Con respecto al método, Sánchez et al. (2018), mencionaron que es un procedimiento para lograr un fin, propósito o meta para lograr el conocimiento de las cosas o de cómo hacerlas. En la parte descriptiva se tomó a los resultados de valor numéricos, con tablas de frecuencia y figuras de barras, así también para la prueba de normalidad se tomó a Shapiro Will, para responder a la hipótesis con distribución no normal.

En la parte inferencial se realizó la prueba de hipótesis U de Mann Whitney que es no paramétrica, donde se hace una comparación de dos muestras distintas, colocando de forma ascendente para diferenciar el producto observado las bases de datos del pre test y post test, del grupo de control y experimental, el baremo, para pasarlo al Excel y luego al Spss para ser procesado en el Spss través de las tablas de frecuencia Se consideró la estadística descriptiva utilizando el Spss y el Excel en donde se recopiló toda la información de valores numéricos para analizar la variable dependiente con sus respectivas dimensiones. Para ello, los resultados recibidos se presentaron en tablas y figuras de barras para describir con facilidad su comprensión.

3.7. Aspectos éticos:

En este programa se mantendrá la confidencialidad, no se mencionará los nombres de los que participaron en este estudio, se tomaron las normas APA, no se falsificarán ni manipularán los resultados obtenidos, se emitieron los permisos correspondientes de consentimientos informados y la carta al director del colegio en estudio. Del mismo modo se les informará de los resultados obtenidos a la directora del colegio sobre los estudiantes encuestado y estudiados para conocer y tomar acciones si fuere necesario.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Contraste de normalidad

Variables/dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades comunicativas Pretest	,948	40	,066
Habilidades comunicativas Posttest	,788	40	,000
Hablar Pretest	,876	40	,000
Escuchar Pretest	,748	40	,000
Leer Pretest	,885	40	,001
Escribir Pretest	,858	40	,000
Hablar Posttest	,763	40	,000
Escuchar_Postest	,744	40	,000
Leer_Postest	,876	40	,000
Escribir_Postest	,819	40	,000

Los resultados del contraste de normalidad mediante prueba de Shapiro-Wilk, el mismo que se aplica cuando las unidades de análisis son \leq a 50 sujetos, han permitido observar un valor de significancia $0,00 < 0,05$, razón por la que se determinó que los datos no presentan distribución normal, aplicándose el método estadístico no paramétrico con su correspondiente prueba U de Mann Whitney para comparar muestras independientes.

Contraste de hipótesis general

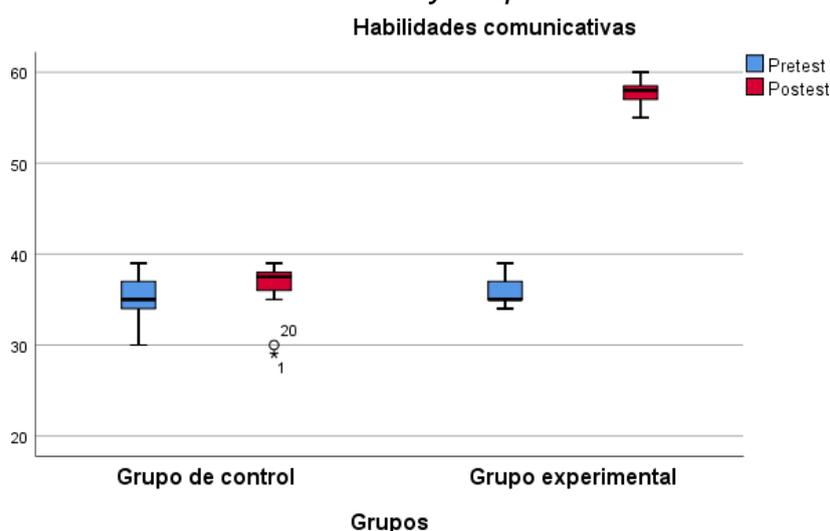
H₀. Juego libre en sectores no influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de cinco años.

H₁. Juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de cinco años.

Tabla 2*Resultados de la prueba de normalidad Habilidades comunicativas*

Variables	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Man Whitney
Habilidades comunicativas Pretest	Grupo de control	20	19,43	388,50	U=178,500 Z=-,593 p=,553
	Grupo experimental	20	21,58	431,50	
	Total	40			
Habilidades comunicativas Posttest	Grupo de control	20	11,60	232,00	U=22,000 Z=-4,845 p=,000
	Grupo experimental	20	29,40	588,00	
	Total	40			

Según resultados de la tabla 2, se evidenciaron rangos promedios a nivel del (GC) 19,43 y (GE) 21,58, así como un valor $U=178,500$; $Z= -593$ y p valor $0,55 > 0,05$ observándose que en un primer momento no había diferencias significativas entre ambos grupos. Posterior al programa basado en juego libre los rangos promedios a nivel del (GC) 11,60 y (GE) 29,40, así como un valor $U=22,00$; $Z=-4,845$ y p valor $0,00 < 0,05$ razón por la que se rechazó H_0 y se aceptó H_1 , determinándose que el juego libre influye en las habilidades comunicativas.

Figura 2*Habilidades comunicativas antes y después de la intervención*

El diagrama de cajas y bigotes en la figura 2 muestran puntuaciones similares sobre ambos grupos (GC) y (GE) a nivel del pretest; de la misma forma se observó que a nivel de post test las puntuaciones del (GE) difieren

del (GC) determinándose las diferencias estadísticamente significativas entre grupos y asimetría, además de mayor dispersión en el grupo experimental producto de la aplicación de actividades basadas en juego libre.

Contraste de hipótesis específica 1

Ho. Juego libre en sectores no influye significativamente en la mejora de la habilidad comunicativa de hablar en niños de cinco años.

H1. Juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de la habilidad comunicativa de hablar en niños de cinco años.

Tabla 3

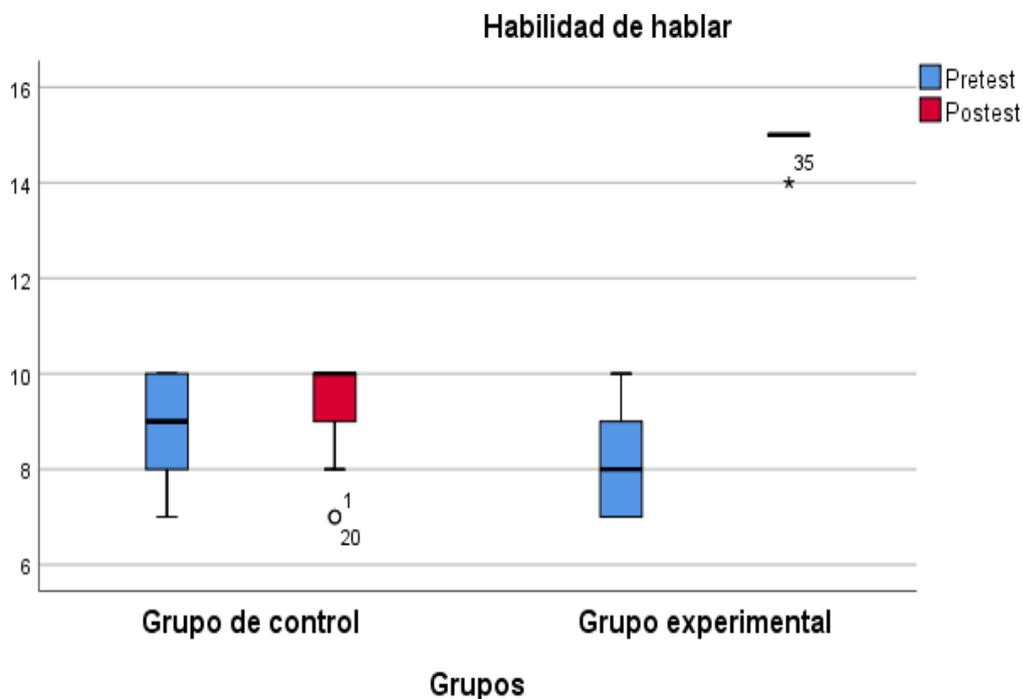
Habilidad de hablar antes y después de la aplicación

Variables	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Man Whitney
Habilidad comunicativa de hablar Pretest	Grupo de control	20	24,00	480,00	U=130,000
	Grupo experimental	20	17,00	340,00	Z=-1,964
	Total	40			p=,050
Habilidad comunicativa de hablar Posttest	Grupo de control	20	10,65	213,00	U=3,000
	Grupo experimental	20	30,35	607,00	Z=-5,454
	Total	40			p=,000

Según resultados de la tabla 3, se evidenciaron rangos promedios a nivel del (GC) 24,00 y (GE) 17,00, así como un valor $U=130,000$; $Z=-1,964$ y p valor $0,050 \leq 0,05$ observándose que en un primer momento no había diferencias significativas entre ambos grupos. Después de aplicar el programa basado en juego libre los rangos promedios a nivel del (GC) 10,65 y (GE) 30,35, así como un valor $U=3,000$; $Z=-5,454$ y p valor $0,00 < 0,05$ razón por la que se rechazó H_0 y se aceptó H_1 , determinándose que el juego libre influye en la habilidad comunicativa de hablar.

Figura 3

Habilidad de hablar antes y después de la intervención



El diagrama de cajas y bigotes en la figura 3 muestran puntuaciones similares sobre ambos grupos (GC) y (GE) respecto a la habilidad de hablar en el pretest; sin embargo, se observó que a nivel de post test las puntuaciones (media) del (GE) difiere del (GC) determinándose las diferencias estadísticamente significativas entre grupos y asimetría, además de mayor dispersión en el grupo experimental producto de la aplicación de actividades basadas en juego libre, lo cual mejoró en los niños su capacidad de hablar.

Contraste de hipótesis específica 2

Ho. El juego libre en sectores no influye significativamente en la mejora de la habilidad comunicativa de escuchar en niños de cinco años.

H1. El juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de la habilidad comunicativa de escuchar en niños de cinco años.

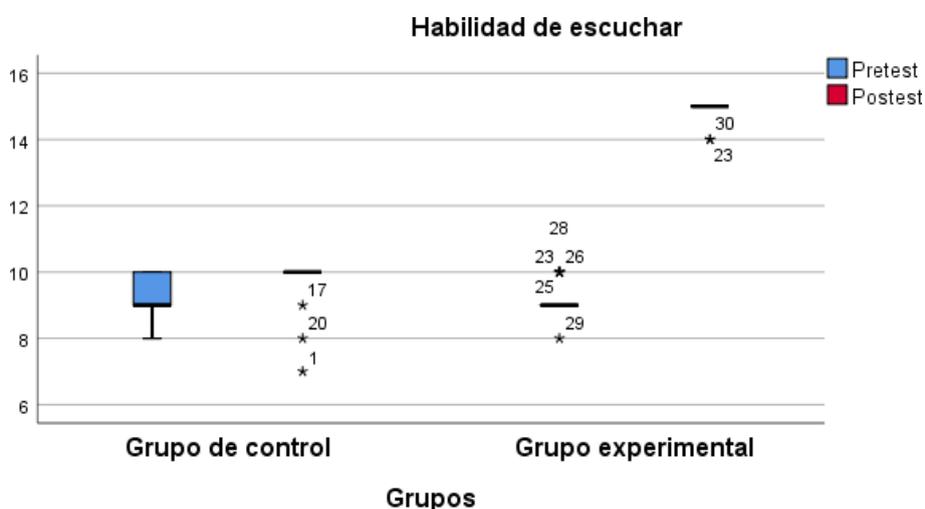
Tabla 4*Habilidad de escuchar antes y después de la aplicación*

Variables	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Man Whitney
Habilidad comunicativa de escuchar Pretest	Grupo de control	20	22,48	449,50	U=160,500
	Grupo experimental	20	18,52	370,50	Z=-1,234
	Total	40			p=,217
Habilidad comunicativa de escuchar Posttest	Grupo de control	20	10,50	210,0	U=0,000
	Grupo experimental	20	30,50	610,0	Z=-5,929
	Total	40			p=,000

Según resultados de la tabla 4, se evidenciaron rangos promedios a nivel del (GC) 22,48 y (GE) 18,52, así como un valor $U=160,000$; $Z=-1,234$ y p valor $0,21 > 0,05$ observándose que en un primer momento no había diferencias significativas entre ambos grupos. Después de realizar el programa basado en juego libre los rangos promedios a nivel del (GC) 11,08 y (GE) 29,93 así como un valor $U=0,000$; $Z=-5,929$ y p valor $0,00 < 0,05$ razón por la que se rechazó H_0 y se aceptó H_1 , determinándose que el juego libre influye en la habilidad comunicativa de escuchar en los niños de 5 años de la Institución educativa en la que se llevó a cabo el estudio, al mismo tiempo permite identificar la importancia del juego como un medio o herramienta de la que puede hacer uso las docentes para dinamizar las actividades de aprendizaje en el aula de clases.

Figura 4

Habilidad de escuchar antes y después de la intervención



El diagrama de cajas y bigotes en la figura 4 muestran puntuaciones similares sobre ambos grupos (GC) y (GE) respecto a la habilidad de escuchar en el pretest; sin embargo, se observó que a nivel de posttest las puntuaciones (media) del (GE) difiere del (GC) determinándose las diferencias estadísticamente significativas entre grupos y asimetría, además de mayor dispersión en el grupo experimental producto de la aplicación de actividades basadas en juego libre, lo cual mejoró en los niños su capacidad de escuchar.

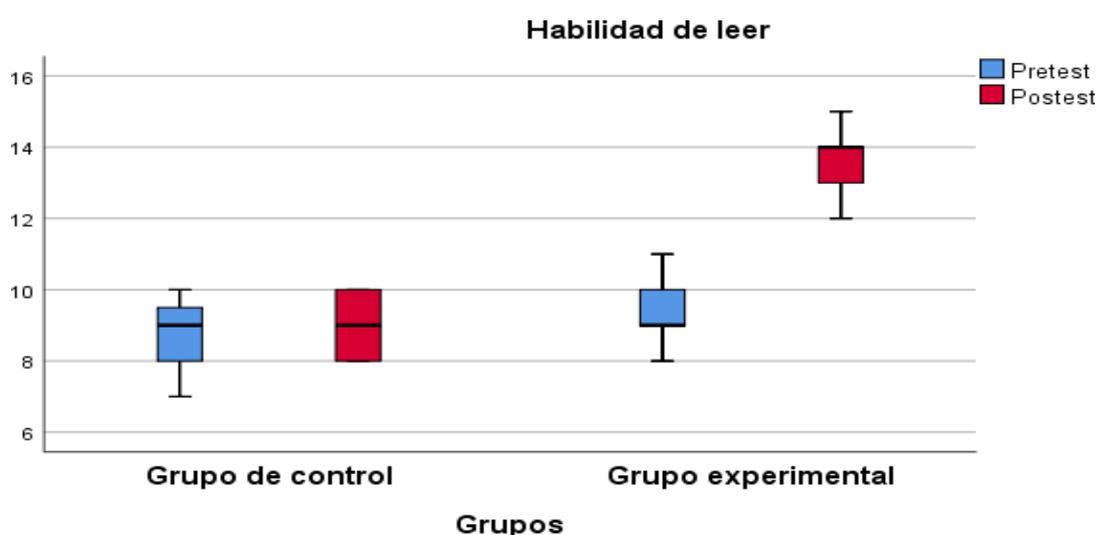
Contraste de hipótesis específica 3

- H₀. El juego libre en sectores no influye significativamente en la mejora de la habilidad comunicativa de leer en niños de cinco años.
- H₁. El juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de la habilidad comunicativa de leer en niños de cinco años.

Tabla 5*Habilidad de leer antes y después de la aplicación*

Variables	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Man Whitney
Habilidad comunicativa de leer Pretest	Grupo de control	20	16,80	336,00	U=126,000
	Grupo experimental	20	24,20	484,00	Z=-2,137
	Total	40			p=,033
Habilidad comunicativa de leer Postest	Grupo de control	20	10,85	217,00	U=7,000
	Grupo experimental	20	30,15	603,00	Z=-5,389
	Total	40			p=,000

Según resultados de la tabla 5, se evidenciaron rangos promedios a nivel del (GC) 16,80 y (GE) 24,20, así como un valor $U=126,000$; $Z=-2,137$ y p valor $0,033 \leq 0,05$ observándose que en un primer momento no había diferencias significativas entre ambos grupos. Posterior a la ejecución del programa basado en juego libre los rangos promedios a nivel del (GC) 10,85 y (GE) 30,15 así como un valor $U=7,00$; $Z=-5,389$ y p valor $0,00 < 0,05$ razón por la que se rechazó H_0 y se aceptó H_1 , determinándose que el juego libre influye en la habilidad comunicativa de leer.

Figura 5*Habilidad de leer antes y después de la intervención*

El diagrama de cajas y bigotes en la figura 5 muestran puntuaciones similares sobre ambos grupos (GC) y (GE) respecto a la habilidad de escuchar en el pretest; sin embargo, se observó que a nivel de post test las puntuaciones (media) del (GE) difiere del (GC) determinándose las diferencias estadísticamente significativas entre grupos y asimetría, además de mayor dispersión en el grupo experimental producto de la aplicación de actividades basadas en juego libre, lo cual mejoró en los niños su capacidad de leer.

Contraste de hipótesis específica 4

H₀. Juego libre en sectores no influye significativamente en la mejora de la habilidad comunicativa de escribir en niños de cinco años.

H₁. Juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de la habilidad comunicativa de escribir en niños de cinco años.

Tabla 6

Habilidad de escribir antes y después de la aplicación

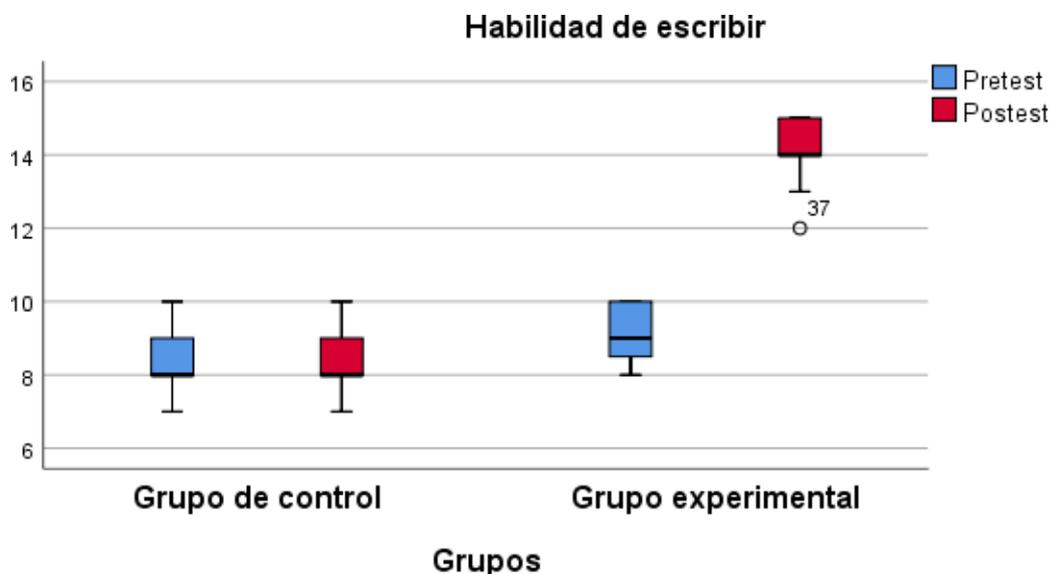
Variables	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Man Whitney
Habilidad comunicativa de escribir Pretest	Grupo de control	20	15,40	308,00	U=98,000
	Grupo experimental	20	25,60	512,00	Z=-2,932
	Total	40			p=,003
Habilidad comunicativa de escribir Posttest	Grupo de control	20	10,58	211,500	U=1,500
	Grupo experimental	20	30,43	608,50	Z=-5,515
	Total	40			p=,000

Según resultados de la tabla 5, se evidenciaron rangos promedios a nivel del (GC) 15,40 y (GE) 25,60, así como un valor U=98,000; Z=-2,932 y p valor 0,003 < 0,05 observándose que en un primer momento no había diferencias significativas entre ambos grupos. Después de realizar el programa basado en juego libre los rangos promedios a nivel del (GC) 10,58 y (GE) 30,43, así como un valor U=1,500; Z=-

5,515 y p valor $0,00 < 0,05$ razón por la que se rechazó H_0 y se aceptó H_1 , determinándose que el juego libre influye en la habilidad comunicativa de escribir

Figura 6

Habilidad de escribir antes y después de la intervención



El diagrama de cajas y bigotes en la figura 6 muestran puntuaciones similares sobre ambos grupos (GC) y (GE) respecto a la habilidad de escuchar en el pretest; sin embargo, se observó que a nivel de postest las puntuaciones (media) del (GE) difiere del (GC) se puede comprobar que existe una diferencia en ambos grupos y asimetría, además de mayor dispersión en el grupo experimental producto de la ejecución de actividades basadas en juego libre, lo cual mejoró en los niños su capacidad de escribir.

V. DISCUSIÓN

En relación a la hipótesis general se muestra que el 100% de los discentes están en nivel logro, esto demuestra que el programa dio resultados favorables en donde mejoraron sus habilidades comunicativas, así mismo otros resultados obtenidos como la p es igual a 0,000, siendo menor que 0,05, siendo evidente en este trabajo se rechazó la nula y se aceptó la alterna, determinándose que el juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de habilidades comunicativas en niños de cinco años en una institución de Puente Piedra-2022.

Sin embargo, contrastando los resultados obtenidos muestran cierta similitud con Málaga (2018) donde afirmó la eficacia del programa el juego libre en los sectores del aula para incrementar el lenguaje oral, donde hace un énfasis en resaltar la importancia de seguir desarrollando estos programas para desarrollar el lenguaje oral. En la estadística empleada con el nivel de significancia entre el pre test y post test fue p valor 0,000 demostrando una diferencia significativa entre ambos, en cuanto al promedio del grupo control del post test fue de 50% en el nivel bajo y el experimental fue de 39.1% en el nivel alto y nivel medio alto 30.4%, donde se concluye que el programa tuvo una eficacia positiva.

Otro resultado parecido con Bustamante (2019) que mencionó que la aplicación de juegos comunicativos tuvo una influencia favorable en la expresión oral en los niños. En la prueba de significancia entre el pre test y post test fue 0,000, demostrando que existe una diferencia notable, en promedio del pre test fue de 15% en logro previsto y un 70% en proceso, mientras que en el post test fue de 45% en nivel logro destacado, se concluye que el programa realizado ayudó a mejorar en su expresión oral en los niños de dicha institución, siendo más fluida y clara su comunicación al momento de expresar sus necesidades.

Así mismo se asemeja los resultados con Estrada y Guárdales (2021) donde se obtuvo el 66% en el nivel bajo del pre test y el 76.6% en nivel alto del post test, contrastando dichos resultados en ambas investigaciones se puede considerar que efectivamente el programa jugando juntos influyó favorablemente en desarrollar habilidades comunicativas orales en los discentes.

Por consiguiente se contrastó las de semejanzas que existen con los resultados de Maravi (2019) en que se obtuvo que p fue menor a 0.05 por lo tanto en ambas investigaciones se rechazaron la hipótesis nula y se admitió la alterna, en cuanto a las evidencias mostradas después de haber sido efectuado el taller de declamación en los estudiantes se dieron los resultados en el post test del grupo control de 84% en inicio y el grupo experimental con 68% de nivel proceso y un 28% en logrado, en donde especifica que hubo un resultado considerable con respecto al taller de declamación que influenció en mejorar las habilidades comunicativas en los niños, despertando su motivación e interés.

Por otro lado, se encontró una semejanza con el trabajo de Ormazabal (2020) donde obtuvo que p es 0,000 que es menor que 0,05, en lo cual indica desde su postura que el juego es una herramienta para desarrollar aprendizaje, donde el 20% muestra un nivel bajo en la pre test y un 100% en el nivel alto en el post test, que demuestran una eficacia de esta herramienta del juego libre para desarrollar aprendizaje de forma más entretenida y divertida dentro y fuera de las aulas. Todos aquellos resultados reflejan que el uso de un programa sobre el juego libre para desarrollar habilidades comunicativas donde cada estudiante se expresó con libertad y sin miedo desenvolviéndose con autonomía.

Por el contrario, al trabajo de Torres et al. (2018) donde los resultados reflejan todo lo opuesto en la aplicación del taller desarrollo de las habilidades comunicativas a través del juego donde los estudiantes salieron con el 50% en el pre test y post test teniendo un nivel bajo ya que no se aplicó el taller de forma adecuada. Por tanto, se discrepan dichos resultados con el autor, porque los programa y talleres funcionan si se aplica de forma adecuada en busca de los objetivos trazados en beneficio de los estudiantes, ya que ellos al realizar el juego de manera libre interactúan con los demás, expresando sus ideas y reglas dentro del juego, de esta forma amplían su vocabulario.

Por otra parte, se observó una aproximación con los hallazgos del estudio de Garma (2021) en la que resaltó en el pre test un 31% y en el post test un 40% de nivel de logro, siendo esto un resultado favorable, es por ello que en ambos estudios se aceptó la hipótesis alterna, siendo evidente la diferencia significativa después de haberse aplicado el taller de juego de roles que causó un efecto

positivo en la expresión oral en inglés como lengua extranjera, los estudiantes mostraron más capacidad de comunicarse con los demás al momento de interactuar con sus semejantes y decir lo que quieren transmitir dentro y fuera del aula.

En referente a la primera hipótesis específica en la dimensión hablar en la parte descriptiva, donde en el pre test se alcanzó un 35% en proceso mientras en el post test tuvo como resultado un 100% de logro, en lo cual se evidencia que el programa tuvo un efecto positivo en esta dimensión, la prueba U de Mann-Whitney fue 3,000, Z igual a 5,454 y p igual a $0,000 < 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna demostrando que el juego libre influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de hablar en niños de cinco años de una institución educativa en Puente Piedra 2022.

Al comparar estos resultados donde se encuentra cierta semejanza con el estudio de Donoso (2019) en donde se muestra los resultados que un 58% estaba en nivel inicio y después con un 76% en nivel logro, esto refleja que la estrategia aplicada dio resultados favorables donde los estudiantes incrementaron su habilidad del habla, por lo que los docentes deben apropiarse de realizar diversas estrategias en favor de los estudiantes para puedan desarrollar el hablar con claridad, sin temor ya que resulta beneficio en su relación con los demás. Del mismo modo se muestra la similitud de la investigación de Lafontaine y Vásquez (2018) donde explicaron que la habilidad de hablar se va ir desarrollando en el niño desde edad temprana, porque es parte de su desarrollo y este se incrementa con la interacción de su entorno más cercano, la expresión oral en el infante será crucial para poder decir sus necesidades, emociones, entre otros. Puesto que en esta investigación se observó en el pre test una falta de interés de desarrollar esta habilidad de hablar, pero después de realizar el programa dio como resultado bastante favorable en donde los niños incrementaron su vocabulario y la forma de expresarse ante los demás.

Por otro lado, contrastando los trabajos se observó cierta semejanza con el estudio de Vásquez (2019) donde refirió que el hablar implica una serie de decodificaciones verbales donde el niño primeramente emite sonidos, luego sílabas, palabras hasta formar oraciones donde poco a poco va incrementar su vocabulario para expresar sus ideas, en el ambiente donde se desenvuelve, en su

trabajo explicó que las docentes se enfocan primero en que los estudiantes aprendan a leer y a escribir dejando de lado las habilidades del habla, siendo este el factor importante donde el niño pueda iniciar una comunicación de forma adecuada y clara con las diferentes estrategias o recursos que se emplean dentro del aula, por lo que se sugiere a las docentes emplear programas donde se permita al niño expresarse de manera fluida, clara y entendible.

En cuanto a la segunda hipótesis específica la dimensión escuchar en cuyo resultado en la estadística descriptiva muestran que en el pre test tuvo el 20% en proceso y en post test 100%, todo ello demuestra que el programa dio resultados positivos, donde la p fue menor que 0,05 en la que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, se evidenció que el programa del juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de escuchar en niños de 5 años de una institución educativa, Puente Piedra 2022.

En acorde a lo antes mencionado se encuentra un parecido con los hallazgos mostrados con el trabajo de Reátegui (2019) que evidenció en su resultado del pre test el 48% está en proceso y en el post test una gran mejoría en donde el 76% en nivel logro. Siendo este programa bastante gratificante al momento de ser aplicado porque se evidenció que los discentes mejoraron en su capacidad de escucha. Puesto que los resultados mostrados en ambos coinciden, se puede concluir que tanto el programa como las estrategias funcionaron de manera asertiva siendo beneficiados a todos los estudiantes que participaron, porque le ayudaron a mejorar sus habilidades comunicativas de escucha. Del mismo modo se encuentra una similitud con el trabajo de Vásquez (2019) en la trabajo realizado muestra que, en el pre test de la dimensión de escuchar existe una baja en las evidencias mostradas con un 100% en nivel inicio con la realización del programa de los juegos simbólicos en el post test reflejaron un 31% en proceso y un 69% en el nivel logro, se puede concluir, que efectivamente este programa dio resultados favorables después de su aplicación, ante las evidencias mostradas dichos programas sirvieron para estimular de manera asertiva en el desarrollo de sus habilidades donde será beneficioso en su proceso de aprendizaje.

Siguiendo con las similitudes se encontró el estudio Del Castillo (2019) en donde expresa en sus hallazgos en la dimensión escuchar, que en la pre test se

obtuvo que 80% de los intervenidos estaban en el nivel inicio y el 20% en nivel proceso, y después de aplicado las estrategias se reflejan en el post test el 33.3% está en nivel proceso, un 6.7% en nivel logro, mientras que un 13.3% está en el nivel logro destacado, donde efectivamente se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la alterna, por tanto, las estrategias aplicadas dieron resultados favorables en beneficios de los niños, se concluyó que para desarrollar aprendizaje el niño debe captar con atención el mensaje recibido para dar una respuesta correcta y desarrollar la escucha activa.

Con referencia a la tercera hipótesis específica la dimensión leer se reflejan los resultados en la parte descriptiva donde se obtuvo que en pre test el 45% en inicio y un 55% en proceso, en cuanto al post test el 100% en el nivel logro, siendo $p < 0,05$, en esta investigación se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la alterna, todo ello hace evidente que la ejecución del programa juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de leer en niños de cinco años de una institución educativa, Puente Piedra, 2022.

Algo semejante ocurre con el trabajo de Arango et al. (2018) donde explicaron que se debe desarrollar en el niño las habilidades lingüísticas en donde los docentes deben emplear actividades relacionadas a ellas de manera más didáctica para que puedan reconocer sonidos, silabas, formar palabras con un nivel léxico enfocado a la práctica y ejercicio diario, en que se pueda mejorar las habilidades de leer en los niños durante su periodo de transición. En relación a lo antes expuesto los hallazgos mostrados coinciden con el estudio de Jiménez et al. (2018) donde explicaron que frente a los resultados obtenidos se reflejan el poco interés al hábito de la lectura ya que desde muy pequeños se debe formar una pasión por la lectura, iniciando desde los hogares donde los padres fomenten el leer un cuento al día, además de debe implementar el trabajo en conjunto con los docentes de implementar una biblioteca escolar para que los niños puedan elegir el libro que desean leer, siendo ello una estrategia positiva porque beneficiara al niño en despertar su imaginación, creatividad y su lado crítico siendo parte de su aprendizaje que le ayudará a lo largo de vida.

Finalmente en la cuarta hipótesis específica la dimensión de escribir se obtuvo en cuanto al pre test un 35% en inicio y en proceso el 65%, mientras que en el post

test se manifestó con una mejora del 100% en el nivel de logro, se muestra ante estos hallazgos que el programa fue efectivo en el Desarrollo de esta dimensión, seguidamente los resultados de $p < 0,05$, en este estudio se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, cabe señalar que el programa de juegos libres influye significativamente en el desarrollo de la habilidad de escribir en niños de una institución educativa, Puente Piedra, 2022.

Contrastando la similitud del hallazgo de Donoso (2019) explicó que en los colegios se pretende enseñar a los estudiantes a leer y escribir, siendo esta actividad muy compleja ya que los docentes emplearon tareas muy monótonas y repetitivas volviéndose de poco interés para ellos, siendo evidente que los resultados mostraron que el 82% de los discentes obtuvieron un nivel satisfactorio, mientras un 18% estuvo en proceso, por lo tanto las docentes se deben apropiarse de nuevas estrategias y técnicas en donde se priorice las necesidades del estudiante en lograr su atención e interés para un aprendizaje significativo, dinámico y vivencial despertando en ellos la motivación y las expectativas por seguir practicando con la constante retroalimentación en el reconocimiento de las vocales en los afiches, carteles entre otros para realizar la escritura de manera libre y espontánea.

Continuando las similitudes en los resultados con el estudio de Huaranca (2018) en que expresó que la pre test tuvo 86.7% en un nivel bajo y con un 13.3% en un nivel medio, en el post tes se evidencia que el 43.3% obtuvo el nivel medio y el 56.7% con un nivel alto, en donde la $p = 0,001$ siendo menor que 0,05, siendo en ambos trabajos aceptando la hipótesis alterna, resaltó que el uso de los títeres fortaleció significativamente la habilidad de escritura en los niños, se concluyó que efectivamente los diversos programas, talleres y estrategias han demostrado que si ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje en los discentes intervenidos, por consiguiente, las docentes y padres de familias deben trabajar en conjunto para reforzar aquellas capacidades que aún dificultan su aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

Primera: En relación al objetivo general se logró establecer la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades comunicativas en niños de cinco años en una institución educativa, Puente Piedra, en donde se realizó el programa con diversas actividades mediante el juego y donde los estudiantes se integraron al grupo sin timidez, ni aislarse de los demás, logrando ser más comunicativos en relación a sus compañeros y con la maestra.

Segunda: Se logró el objetivo específico 1 de establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de hablar en niños de cinco años, donde se evidenció que las actividades de juego de rimas, trabalenguas, canciones y descripciones de los diversos artículos, favoreció notablemente en el estudiante en el habla, ya que comenzó a expresar las palabras con mejor pronunciación y fluidez.

Tercera: Se logró el objetivo específico 2 de establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de escuchar en niños de cinco años, en los resultados obtenidos reflejan la eficacia de las actividades realizadas como el contar cuentos, historias de fotos de familias, descripción de algún objeto, donde se captó la atención y escucha de los estudiantes despertando en ellos el interés por participar y aprender.

Cuarta: Se logró el objetivo específico 3 de establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de leer en niños de cinco años, frente a los hallazgos mostrados en la eficacia de las actividades realizadas donde los discentes lograron relacionar el texto con la imagen como cuentos cortos, afiches, etiquetas de productos, carteles entre otros, logrando así leer algunos nombres y vocales, de esta manera ejecutaban sus lecturas.

Quinta: Se logró el objetivo específico 4 de establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de escribir, demostraron que las actividades fueron beneficiosas en los estudiantes, lo que antes no podían realizar ahora lo hacían con entusiasmo, realizaron transcripciones de fechas, días de la semana, su nombre y el nombre de su compañero según su nivel de escritura.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: A la directora de referida institución se le recomienda a realizar capacitaciones que consisten en crear programas donde se desarrolle las competencias comunicativas en los estudiantes con un especialista en el tema, así mismo con la aplicación del juego libre en sectores favoreció positivamente en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños como se demostró en la hipótesis general de este estudio.

Segunda: Que las docentes de aula investiguen y averigüen más acerca del tema e incluyan en sus sesiones de aprendizajes, actividades para desarrollar habilidades comunicativas mediante el juego, luego de recibir la capacitación de un especialista, por los resultados recibidos en la dimensión de hablar los estudiantes podían expresar sin temor y con claridad lo que querían decir frente a sus necesidades.

Tercera: Sugerir a las docentes en realizar programas y talleres en sus sesiones de aprendizaje a desarrollar habilidades comunicativas donde implica el uso del juego después de una capacitación de un especialista en la materia, por los resultados obtenidos en la dimensión de escuchar, ya que con los aportes recibidos ellas podrán organizarse mejor, desarrollando en el estudiante la escucha activa que será beneficioso en su aprendizaje.

Cuarta: A las docentes del aula sugerirle que realicen sesiones de aprendizaje entorno a desarrollar habilidades comunicativas mediante el juego, luego de haber recibido las pautas de un especialista, con los resultados mostrados en la dimensión leer y escribir, donde se podrá implementar una biblioteca escolar para que los estudiantes se formen con el hábito a la lectura e incrementar su vocabulario y creatividad plasmando su experiencia vivida en sus creaciones.

Quinta: Se sugiere realizar proyectos y programas con otras edades para que puedan desarrollar sus habilidades comunicativas en todas las áreas de aprendizaje en la que puedan mejorar también la convivencia escolar, integrando a otros actores educativos y realizar más investigaciones acerca del tema a favor de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alarcón, B. y Loor, L. (2017). Perfil de niños y niñas con problemas de interacción social en etapa preescolar, *Unidad Educativa Los Andes (julio-septiembre 2017)*. En línea:
<http://www.eumed.net/rev/cccss/2017/03/unidad-educativa-andes.html>
- Alberts, L., & De la Peña, C. (2016). Expressive Language in Early Childhood Education: key for stimulation of multiple intelligences. *Reidocrea-Revista Electrónica de Investigación y docencia creativa*, 5, 316–321.
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43209/531.pdf?sequence1>
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*,
<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Arango, O., Pinilla, G., Loaiza, T., Puerta, I., Olivera, A., Ardila A., Matute E., & Rosselli, M. (2018). Relationship between expressive and receptive and pre-reading skills. *Revista Latinoamericana de Psicología*.
<https://doi.org/10.14349/rlp.2018.v50.n3.1>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Losada, O., Acuña, L. y Arellano, C. (2020). *La investigación científica una aproximación al estudio de posgrado*
<https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo editorial Patria (3.a ed.).
<http://ebookcentral.proquest.com>.
- Bloom, L. (1998). Language acquisition in its developmental context, in W. Damon, *Handbook of child psychology: Cognition, perception, and language*, John Wiley & Sons Inc. <https://psycnet.apa.org/record/2005-01927-006>
- Brançalioni, A., Zauza, A., Durante, C., Quitaiski, L., & Oliveira, M. (2018). Desempenho do vocabulário expressivo de pré-escolares de 4 a 5 anos da rede pública e particular de ensino. *Audiology Communication Research*.
<https://doi.org/10.1590/2317-6431-2016-1836>
- Brodin, J. & Renblad, K. (2018). Improvement of preschool children's speech and language skills, *Early child development and care*.

<https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1564917>

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/03004430.2018.1564917?needAccess=true>

Brósch-Fohraheim, N., Fuiko, R., Marschik, P. B., Resch, B., & Liu, J. (2019). The influence of preterm birth on expressive vocabulary at the age of 36 to 41 months. *United States: Medicine*.
<https://doi.org/10.1097/MD.00000000000014404>

Bruner, J. (1978). The role of dialogue in language acquisition. En: Sinclair, Jarvella y Levelt (eds.), *The Child's concept of language*. New York: SpringerVerlag

Bucuroiu, F., & Dumitru, C. (2020). The development of early communication skills using flashcards. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/31-36_20.pdf

Bustamante, G. (2019). *Aplicación de juegos comunicativos para mejorar la expresión oral en niños de 4 años de la institución educativa inicial N°213 Yvone Stauffer, Ate* [Tesis de maestría, Universidad nacional de Educación]
https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/5756/Glady_s%20Luz%20BUSTAMANTE%20DE%20LA%20CRUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cáceres, F., Granados, M. y Pomés, M. (2018). Inclusión y el juego en la infancia temprana, *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 2018, 12(1),
<https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100012>

Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua*, ed. Grao. Barcelona
https://www.upf.edu/web/daniel_cassany/ensenar-lengua

Dajani, M. (2016). Using Thinking Routines as a pedagogy for teaching english as a second language in Palestine. *Journal of Education Research and Practice*, 6(1), 1-18. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1118447.pdf>

Del Castillo, E. (2019). El enfoque natural en el desarrollo de la habilidad comunicativa oral del idioma inglés en niños de 7 a 10 años del taller de verano de la biblioteca comunal Helen Keller de Mangomarca, [Tesis de maestría, Universidad Católica Sedes Sapientiae]
<https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/687>

Durand, M. F., Martínez, M. S., Gago-Galvagno, L. G., & Elgier, A. M. (2020). El

desarrollo temprano de la comunicación verbal y preverbal: Estudiando la importancia del juego. *Revista Iberoamericana de Psicología*. <https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/view/1684>

Donoso, L. (2018). *Habilidades comunicativas en la Educación Inicial*. [Tesis de maestría, Universidad Externado de Colombia] <https://bdigital.uexternado.edu.co/entities/publication/8ae5faff-b329-4259-99bb-63d2d8d1981a>

ENAPRES (2021). Indicadores de Resultados de los Programas Presupuestales 2020.

[http://proyecto.inei.gov.pe/enapres/wpcontent/uploads/2021/04/ENAPRE S-Indicadores-de-Programas-Presupuestales-2020.pdf](http://proyecto.inei.gov.pe/enapres/wpcontent/uploads/2021/04/ENAPRE_S-Indicadores-de-Programas-Presupuestales-2020.pdf)

Estrada, E. y Guárdales, S. (2021). Eficacia del programa jugando en los sectores para el desarrollo de las competencias comunicativas orales. *Revista Conrado*. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1964>

Faramarz, S. (2020). The fluency way: A functional method for oral communication. *Canadian center of science and education*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1245745.pdf>

Figuroa, Y. y Figuroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años UCV-HACER. *Revista de Investigación y Cultura*, Universidad César Vallejo. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/ucv-hacer/article/view/537/517>

García, A. (2022). Pantallas y dispositivos móviles. Una necesaria educación para la comunicación de la infancia. *Revista ICONO14*, 20(1). <https://doi.org/10.7195/ri14.v20i1.1807>.

Garma, R. (2021). El juego de roles como técnica para desarrollar la expresión oral en inglés como lengua extranjera CIEG, *REVISTA ARBITRADA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES (BARQUISIMETO - VENEZUELA)* ISSN: 2244-8330 DEPÓSITO LEGAL: ppi201002LA3492 / <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/08/Ed.5148-59-Garma-Carmen.pdf>

González, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de

educación primaria. *Revista Estudios en Educación*. México.
<https://orcid.org/0000-0002-3178-8000>

<http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83/63>

Hawkins, E., Gathercole, S., & Astle, D. (2016). Language problems and ADHD symptoms: how specific are the links? *Brain Sciences*, 6(4), 50.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27775648>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Huaranca, K. (2016). *Aplicación de los títeres como recurso didáctico para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes de 5 años de la I.E virgen de Lourdes* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14205/Huaranca_TKE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Inácio, F., Faísca L., Forkstam, C., Araújo, S., Bramão, I., Reyes, A., & Petersson, C. (2018). Implicit sequence learning is preserved in dyslexic children. *Annals of Dyslexia*, 1-14. <http://dx.doi.org/10.1007/s11881-018-0158-x>

Infante, A. (1993). *El suceso del habla*. Barcelona, España: Aique

Inga, M. (2008). *Desarrollo De Las Habilidades Comunicativas*. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
<https://isbn.cloud/9789972463778/desarrollo-de-las-habilidades-comunicativas/>

Jiménez, I., Salamanca, L. y López, L. (2018). Implementación en entornos personales de aprendizaje para fortalecer las habilidades comunicativas. *Revista FOLIOS*, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345958295008>

Jiménez, M., Montaña, M. y Medina, P. (2020). Uso infantil de dispositivos móviles: influencia del nivel socioeducativo moderno. *Comunicar*, 64, 21- 28.
<https://doi.org/10.3916/C64-2020-02>

Khamzovich, S., Vladimorovna, K., Anatolyevna, K., Yurievna, S. & Viktorovna, S. (2021). Speaking skills development in esl e-learning educational

environmenT, *Revista on line de Política e Gestão Educacional*.
<https://www.redalyc.org/journal/6377/637767290021/html/>

Lafontaine, P. y Vásquez, J. (2018). EL desarrollo de las habilidades comunicativas en la edad temprana en el grado de pre primario del nivel inicial. *Educación superior Chile*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6945196>

Lara, J., & Díaz, C. (2019). Students' willingness to participate in speaking activities through the use of scripted role-plays. *Revista Comunicación*; 28(40), 71-80. <https://bit.ly/3qgze8R>

Lara, S., González, M., Ibarrola, S. y Zúñiga, A. (2021). Fostering communicative competence and motivation through ComunicARTE program. Sustainability, *Revista MDPI*. <https://doi.org/10.3390/su13052600>

Malaga, R. (2018). El juego libre en los sectores del aula y el lenguaje oral en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial "cuna hospital Goyeneche" [tesis de maestra en Ciencias con mención en psicología clínica-educativa infantil y adolescente – universidad nacional de San Agustín de Arequipa]
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9123/PSMmaarn.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Maraví, M. (2019). *taller de declamación para mejorar las habilidades comunicativas en niños de cinco años del nivel inicial* [Tesis de maestría en psicología educativa, universidad Cesar Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39101/maravi_fm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mejía, F. (2019). *Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la Institución educativa 11084 Cayalti* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36794/Mej%C3%ADa_CFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de Educación. (2019). El juego simbólico: *La hora del juego libre en los sectores*. Lima. MINEDU
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>

- Ministerio de Educación. (2010). *Guía de orientaciones para el buen trato de niños y niñas en el nivel Inicial*. Lima. MINEDU
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7400>
- Ministerio de Educación. (2021). Modelo de lista de cotejo 2021. Lima: MINEDU.
<https://www.mineduperu.com/2021/03/listadecotejo2.html>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo nacional de educación inicial*. MINEDU
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Salud (2021). La pandemia por la covid-19 ha incremento la adicción a los video juegos en niños y adolescentes. MINSA
<https://elcomercio.pe/lima/sucesos/minsa-advierte-que-pandemia-del-covid-19-incremento-adiccion-a-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes-coronavirus-segunda-ola-salud-mental-nndc-noticia/>
- Monge, M. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátricas*, artículo de revisión. *REDIB* https://redib.org/Record/oai_articulo2055620-la-importancia-del-juego-en-los-ni%C3%B1os
- Nicolich, L. (1997). Beyond sensorimotor intelligence assessment of symbolic maturity through analysis of pretend play. *Merrill-Plamer Quarterly*.
https://www.academia.edu/22840202/El_ni%C3%B1o_con_par%C3%A1lisis_cerebral_enculturaci%C3%B3n_desarrollo_e_intervenci%C3%B3n
- Nosirova, G. (2022). Developing communication skills by introducing children to fiction in speech development classes. *EUROPEAN INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND MANAGEMENT STUDIES* ISSN: 2750-8587 <https://doi.org/10.55640/eijmrms-02-05-52>
file:///E:/52_254_257_(G)+DEVELOPING+COMMUNICATION+SKILLS+BY+INTRODUCING+CHILDREN+TO+FICTION+IN+SPEECH+DEVELOPMENT+CLASSES.pdf
- O'keeffe, C., & McNally, S. (2021). A Systematic Review of Play-Based Interventions Targeting the Social Communication Skills of Children with Autism Spectrum Disorder in Educational Contexts, *Review Journal of Autism*

and Developmental Disorders. <https://doi.org/10.1007/s40489-021-00286-3>

Ormazábal, M. (2020). *El juego libre: Una herramienta para el desarrollo de aprendizaje en estudiantes de educación Parvularia*. Universidad del Desarrollo. Santiago- Chile

<https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/3610/El%20juego%20libre%20%20Una%20herramienta%20para%20el%20desarrollo%20de%20aprendizajes%20en%20estudiantes%20de%20Educaci%C3%B3n%20parvularia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Piaget, J., & Inhelder, B. (1956). *The Child's Conception of Space*, London: Routledge & Kegan Paul. [https://www.scirp.org/\(S\(i43dyn45teexjx455qlt3d2q\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=79853](https://www.scirp.org/(S(i43dyn45teexjx455qlt3d2q))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=79853)

Piaget, Jean (1977). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. BuenosAires: Guadalupe.

Pichihua, S. (2021). Agencia peruana de noticias. <https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>

Reátegui, G. (2019). *Efectos de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%20c3%a1tegui_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Reinoso, M. (2017). Unidades didácticas y desarrollo de habilidades comunicativas en el aula, *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*, Universidad Santo Tomás. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=561059354013>

Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas del

desarrollo infantil. *Voces de la educación 2019* hal-02516612
<https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112/156>

Tasayco, P. y Samamé, A. (2021). Programa comunicándonos para mejorar el vocabulario expresivo de los niños. Artículo científico indexada en Latindex. file:///E:/248-Texto%20del%20art%C3%ADculo-848-1-10-20210126.pdf

Torres, Y., Madrigal, M., Delgado, H., Shauri, D., Galarza, Y., y Gallegos J. (2018). El desarrollo de las competencias comunicativas en educación parvularia a través del juego. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación* file:///E:/Dialnet-ElDesarrolloDeLasCompetenciasComunicativasEnEducac-6715220%20(2).pdf

Torres, J., Guzmán, F., & García, B. (2020). Communicative competence assessment for learning: The effect of the application of a model on teachers in Spain. *PloS One*, 15(5), e0233613. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0233613>

Torres, M. (2022). Retroalimentación en el Desarrollo de las competencias comunicativas. *Revista Multidisciplinario Ciencia Latina*. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2046

Unesco (1980). El niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. https://www.redalyc.org/img/art-cita-copiada_1.gif

Valdez, W. y Pérez, M. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. *Pol. Con. Ed.*56. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2380/485#>

Vásquez, M. (2019). influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en inglés, en estudiantes de 4 y 5 años en la institución educativa inicial n° 1488 “el manantial”, [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca] <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4536/Tesis%20Marcelo%20V%C3%A1squez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vela, A., López C. y Ferrer C. (2020). Logro de competencias comunicativas en niños de 5 años de una institución educativa en la selva peruana, *Kolpa*

<https://doi.org/10.47258/rceke.v1i3.18>

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.

Yogma, M. (2018). La Academia Americana de pediatría americana el juego en infantes. <https://www.edicionmedica.ec/secciones/profesionales/la-academia-americana-de-pediatria-recomienda-prescribir--el-juego--en-infantes-92854>

Yuldashevna, S. (2022). Conversation as away to develop communicationskills, *INTERNATIONAL SCIENTIFIC RESEARCH JOURNAL* <https://wos.academiascience.org/index.php/wos/article/view/840/776>

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

juego libre en sectores para desarrollar las habilidades comunicativas en niños de cinco años de una institución educativa,2022.						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
Problema general: ¿En qué medida el juego libre en sectores mejora las habilidades comunicativas en niños de cinco años?	Objetivo general Establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas en niños de cinco años	Hipótesis general: El juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de cinco años	Variable dependiente: habilidades comunicativas			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Problemas secundarios: ¿En qué medida el juego libre en sectores mejora las habilidades comunicativas de hablar en cinco años?	Objetivos específicos Establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de hablar en niños de cinco años	Hipótesis específicas El juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de hablar en niños de cinco años	HABLAR	1.-Evoca sus ideas entorno ala ocasión. 2.- Usa palabras propias de su ambiente para expresarse. 3.-Habla acompañado con gestos o movimiento cuando quiere decir algo. 4.- Levanta la mano antes de hablar. 5.-Participa con una pronunciación entendible.	1,2,3,4,5	Siempre A veces Nunca
¿En qué medida el juego libre en sectores mejora las habilidades comunicativas de escuchar en cinco años?	Establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de escuchar en niños de cinco años	El juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de escuchar en niños de cinco años	ESCUCHAR	6.-Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber. 7.-Responde lo que ha comprendido del texto escuchado. 8.-Comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia.	6,7,8,9,10	

				<p>9.-Dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho.</p> <p>10.- Menciona las características de los animales domésticos.</p>		
¿En qué medida el juego libre en sectores mejora las habilidades comunicativas de leer en niños de cinco años?,	establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de leer en niños de cinco años	el juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de leer en niños de cinco años	LEER	<p>11.-Lee las imágenes que ha seleccionado.</p> <p>12.-Menciona las diferencias de los personajes del cuento.13.- Escoge el texto que quiere leer.</p> <p>14.- Diferencia las imágenes de las palabras.</p> <p>15.- Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.</p>	11,12,13,14,15	
¿¿En qué medida el juego libre en sectores mejora las habilidades comunicativas de escribir en niños de cinco años?	establecer la influencia del juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas de escribir en niños de cinco años	el juego libre en sectores influye significativamente en la mejora de las habilidades comunicativas de escribir en niños de cinco años	ESCRIBIR	<p>16.-Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad.</p> <p>17.-Dice cuál es el propósito de su escritura.</p> <p>18.-Menciona para qué y para quien va a escribir.</p> <p>19.-Dicta textos a su manera indicando lo que desea transmitir.</p> <p>20.- Elabora una carta con apoyo de la docente teniendo en cuenta las partes de la misma.</p>	16,17,18,19,20	

			Variable Independiente: Juego libre en sectores		
			Sesiones	Actividades	Objetivo
			1	Expreso mis emociones	Escriba su nombre y coloque completando la imagen presentada
			2	Soy especial y único	Que se reconozca como un ser importante
			3	Soy educado y saludo	Practique normas y respete a su compañero
			4	Jugando creando textos	Desarrolle sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión
			5	Con los amigos jugamos entonando canciones	Canta o repite canciones, rondas, rimas, dichos propios de la expresión o la literatura oral de su región.
			6	Jugando a describir las láminas	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión.
			7	Jugamos a conocer las etiquetas	Que relacione el texto con la imagen y lo exprese con sus palabras
			8	Jugamos entre amigos con los sonidos	Reconoce en situaciones comunicativas orales palabras que tienen el mismo sonido final.
			9	Jugamos a adivinar objetos	Que el niño mencione las características de ciertos objetos
			10	Conociendo a los animales	Que los niños mencionen algunas características de los animales.
			11	Jugando con las rimas	Que el niño se expresa con una pronunciación clara
			12	Rodrigo quiere ser bombero	Conozca la importancia de ayudar a los demás
			13	Cuento amistad desmedida	Que participe en los diálogos y exprese lo que entendió del cuento con sus propias palabras
			14	Describo mi juguete favorito	Que el niño describa con sus propias palabras todo acerca de su juguete favorito.
			15	Nos vamos de compras	Que exprese sus vivencias y emociones con sus propias palabras.

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR												
<p>Tipo: Aplicada Diseño: Experimental, cuasiexperimental</p> <p><i>Diagrama del diseño del estudio.</i></p> <table border="0" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">G.E</td> <td style="padding-right: 20px;">O1</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>O2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding-right: 20px;">G.C</td> <td style="padding-right: 20px;">O3</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>O4</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Nota: Hernández y Mendoza (2018) Donde:</p> <p>G.E. grupo experimental G.C. grupo control O1. grupo experimental (pre test) O2. grupo experimental (post test) O3. grupo control (pre test) O4. grupo control (post test) X. la aplicación del programa</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p>	G.E	O1	X	O2			G.C	O3	-	O4			<p>Población: 92 niños de cinco años</p> <p>Muestra: 40 niños de cinco años</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Técnica: OBSERVACIÓN Instrumento: LISTA DE COTEJO</p> <p>Ámbito de aplicación: I.E 382 Chavarría</p> <p>Forma de administración: Grupo experimental y grupo de control.</p>	<p>Estadística descriptiva</p> <p>Tabla de frecuencia Diagrama</p> <p>Estadística inferencial Prueba de hipótesis U de Mann-Whitney Prueba de normalidad</p>
G.E	O1	X													
O2															
G.C	O3	-													
O4															

ANEXO 2: Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVEL Y RANGO
HABILIDADES COMUNICATIVAS	Según Cassany et al (2007) afirma que toda persona debe dominar esta habilidad para poder comunicarse en las distintas situaciones que se encuentre en su vida diaria, como poder expresar sus ideas, deseos, sentimientos y necesidades de forma oral o escrita.	Habilidades comunicativas según Cassany et al (2007) afirma que toda persona debe dominar esta habilidad para poder comunicarse en las distintas situaciones que se encuentre en su vida diaria, como poder expresar sus ideas, deseos, sentimientos y necesidades de forma oral o escrita, en estapropuesta está orientado especialmente en desarrollar las habilidades comunicativas que son: hablar, escuchar, leer y escribir.	HABLAR	1.-Evoca sus ideas entorno a la ocasión. 2.- Usa palabras propias de su ambiente para expresarse. 3.-Habla acompañado con gestos o movimiento cuandoquiere decir algo. 4.- Levanta la mano antes de hablar. 5.-Participa con una pronunciación entendible.	1,2,3,4 ,5	ORDINAL SCALA DE	
			ESCUCHAR	6.-Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber. 7.-Responde lo que ha comprendido del texto escuchado. 8.-Comenta algunos hechos ocurridos que escucho dela historia. 8.-Dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho. 10.- Menciona las características de los animales domésticos.	5,6,7,8 ,9,10	SIEMPRE=3 A VECES=2 NUNCA=1	Logro Proceso Inicio
			LEE R	11.-Lee las imágenes que ha seleccionado. 12.-Menciona las diferencias de los personajes del cuento. 13.- Escoge el texto que quiere leer. 14.- Diferencia las imágenes de las palabras.15.- Anticipa el contenido del texto a partir deimágenes.	11,12, 13,14, 15		
			ESCRIBIR	16.-Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad. 17.-Dice cuál es el propósito de su escritura. 18.-Menciona para qué y para quien va a escribir. 19.- Dicta textos a su manera indicando lo que deseatrasmir. 20.- Elabora una carta con apoyo de la docente	16,17, 18,19, 20		
teniendo en cuenta las partes de la misma.							

ANEXO 3: MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIOS DE EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: HABILIDADES COMUNICATIVAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	HABLAR							
1	1.-Evoca sus ideas entorno a la ocasión.	X		X		X		
2	Usa palabras propias de su ambiente para expresarse.	X		X		X		
3	Habla acompañado con gestos o movimiento cuando quiere decir algo.	X		X		X		
4	Levanta la mano antes de hablar.	X		X		X		
5	Participa con una pronunciación entendible	X		X		X		
	ESCUCHAR							
6	Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber.	X		X		X		
7	Responde lo que ha comprendido del texto escuchado.	X		X		X		
8	Comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia.	X		X		X		
9	Dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho.	X		X		X		
10	Menciona las características de los animales domésticos.	X		X		X		
	LEER							
11	Lee las imágenes que ha seleccionado.	X		X		X		
12	Menciona las diferencias de los personajes del cuento	X		X		X		

13	Escoge el texto que quiere leer	X		X		X		
14	Diferencia las imágenes de las palabras.	X		X		X		
15	Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.	X		X		X		
	ESCRIBIR							
16	Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad.	X		X		X		
17	Dice cuál es el propósito de su escritura.	X		X		X		
18	Menciona para qué y para quien va a escribir.	X		X		X		
19	Dicta textos a su manera indicando lo que desea transmitir.	X		X		X		
20	Elabora una carta con apoyo de la docente teniendo en cuenta las partes de la misma.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. **Dra: Palacios Garay Jessica Paola DNI: 00370757**

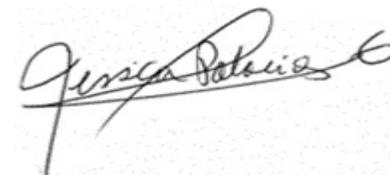
Especialidad del validador: **Metodóloga**

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

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

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

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



Firma

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIOS DE EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: HABILIDADES COMUNICATIVAS

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	HABLAR							
1	1.-Evoca sus ideas entorno a la ocasión.	/		/		/		
2	Usa palabras propias de su ambiente para expresarse.	/		/		/		
3	Habla acompañado con gestos o movimiento cuando quiere decir algo.	/		/		/		
4	Levanta la mano antes de hablar.	/		/		/		
5	Participa con una pronunciación entendible	/		/		/		
	ESCUCHAR							
6	Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber.	/		/		/		
7	Responde lo que ha comprendido del texto escuchado.	/		/		/		
8	Comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia.	/		/		/		
9	Dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho.	/		/		/		
10	Menciona las características de los animales domésticos.	/		/		/		
	LEER							
11	Lee las imágenes que ha seleccionado.	/		/		/		
12	Menciona las diferencias de los personajes del cuento	/		/		/		

13	Escoge el texto que quiere leer	/		/		/	
14	Diferencia las imágenes de las palabras.	/		/		/	
15	Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.	/		/		/	
ESCRIBIR							
16	Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad.	/		/		/	
17	Dice cuál es el propósito de su escritura.	/		/		/	
18	Menciona para qué y para quién va a escribir.	/		/		/	
19	Dicta textos a su manera indicando lo que desea transmitir.	/		/		/	
20	Elabora una carta con apoyo de la docente teniendo en cuenta las partes de la misma.	/		/		/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [✓] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: M^a Diana Katherine Gallo Castro DNI: 45443139

Especialidad del validador: ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

- ¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIOS DE EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: HABILIDADES COMUNICATIVAS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1		2		3		
	HABLAR	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Evoca sus ideas entorno a la ocasión.	✓		✓		✓		
2	Usa palabras propias de su ambiente para expresarse.	✓		✓		✓		
3	Habla acompañado con gestos o movimiento cuando quiere decir algo.	✓		✓		✓		
4	Levanta la mano antes de hablar.	✓		✓		✓		
5	Participa con una pronunciación entendible	✓		✓		✓		
	ESCUCHAR							
6	Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber.	✓		✓		✓		
7	Responde lo que ha comprendido del texto escuchado.	✓		✓		✓		
8	Comenta algunos hechos ocurridos que escucho de la historia.	✓		✓		✓		
9	Dice con sus propias palabras lo que entiende de la canción que escucho.	✓		✓		✓		
10	Menciona las características de los animales domésticos.	✓		✓		✓		
	LEER							
11	Lee las imágenes que ha seleccionado.	✓		✓		✓		
12	Menciona las diferencias de los personajes del cuento	✓		✓		✓		

13	Escoge el texto que quiere leer	✓		✓		✓	
14	Diferencia las imágenes de las palabras.	✓		✓		✓	
15	Anticipa el contenido del texto a partir de imágenes.	✓		✓		✓	
ESCRIBIR							
16	Escribe de izquierda a derecha siguiendo la linealidad.	✓		✓		✓	
17	Dice cuál es el propósito de su escritura.	✓		✓		✓	
18	Menciona para qué y para quien va a escribir.	✓		✓		✓	
19	Dicta textos a su manera indicando lo que desea transmitir.	✓		✓		✓	
20	Elabora una carta con apoyo de la docente teniendo en cuenta las partes de la misma.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. M.G. JESÚS RUIZ TELLO.....

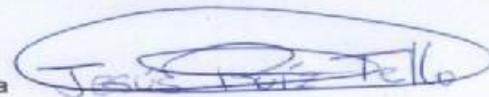
DNI: 08053237.....

Especialidad del validador: PSICOLOGÍA EDUCATIVA.....

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma



ANEXO 4: confiabilidad de la variable habilidades comunicativas

ENCUESTADOS	ÍTEMS																				SUMA
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
E1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	36
E2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	40
E3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	39
E4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	39
E5	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42
E6	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	44
E7	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	45
E8	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	40
E9	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	43
E10	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2	1	2	1	2	3	2	2	42
E11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	38
E12	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	41
E13	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	43
E14	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
E15	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	42
E16	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	43
E17	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	48
E18	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	43
E19	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	49
E20	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	45
VARIANZA	0.09	0.26	0.1	0.21	0.2	0.13	0.26	0.21	0.2	0.35	0.2	0.1	0.13	0.33	0.05	0.2	0.29	0.3	0.2	0.2	
SUMATORIA DE VARIANZA	4.03	3.938	3.7	3.55	3.3	3.09	2.97	2.705	2.5	2.34	2	1.8	1.66	1.53	1.21	1.16	0.96	0.7	0.4	0.2	
VARIANZA DE LA SUMA DE	9.53		9.5																		
$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right)$																					
a:	Coeficiente de confiabilidad de cuestionario															→	0.61				
K:	numero de items del instrumento															→	20				
ST:	SUMATORIA DE VARIANZA DE ITEMS															→	4.03				
Sr:	VARIANZA TOTAL DEL INSTRUMENTO															→	9.53				

ANEXO 5: Autorización de la institución



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL

N° 382

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

El que suscribe, directora de la Institución Educativa N° 382 del distrito de Puente Piedra, provincia y departamento de Lima, con el nivel inicial.

Hace constar que:

GLADYS ELIZABETH, ESPINOZA SALAS, con DNI: 10776631; estudiante de maestría en PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la Universidad César Vallejo - Lima Norte; se le otorga el permiso para obtener información en el desarrollo de su trabajo de investigación titulado:

"JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA DESARROLLAR HABILIDADES COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PUENTE PIEDRA, 2022"

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Puente Piedra, 28 de Julio del 2022.

AURISTELA DE LA TORRE QUEVEDO DE ARIAS
DIRECTORA I.E.I. N° 382
UGEL 04

Anexo 6: Base de datos de la variable habilidades comunicativas

GRUPO CONTROL PRE TEST																										
	HABLAR						ESCUCHAR						LEER						ESCRIBIR					D4	VD	nivel
N°	P1	P2	P3	P4	P5	D1	P6	P7	P8	P9	P10	D2	P11	P12	P13	P14	P15	D3	P16	P17	P18	P19	P20	D4	30	1
E1	1	2	1	2	1	7	2	1	2	2	1	8	2	1	2	2	1	8	1	2	2	1	1	7	33	1
E2	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	1	7	2	1	1	2	2	8	31	1
E3	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	32	1
E4	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	1	1	2	1	1	6	34	2
E5	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	1	2	1	1	7	32	1
E6	1	2	2	1	2	8	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	2	9	2	1	1	1	1	6	34	2
E7	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	1	1	1	7	2	2	2	1	1	8	32	1
E8	2	1	2	1	2	8	2	1	2	2	2	9	1	2	2	1	2	8	2	2	1	1	1	7	34	2
E9	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	1	1	1	1	1	5	34	2
E10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	1	1	2	1	2	7	2	2	1	1	2	8	38	2
E11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	1	2	2	2	2	9	38	2
E12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9	35	2
E13	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	2	9	2	1	2	1	2	8	37	2
E14	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	37	2
E15	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	1	2	1	2	8	39	2
E16	2	1	2	3	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	9	33	1
E17	2	2	2	2	1	9	2	1	1	2	2	8	2	1	2	1	2	8	2	2	2	1	1	8	36	2
E18	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	2	2	1	2	2	9	32	1
E19	2	2	1	2	1	8	2	2	1	1	2	8	2	2	1	1	2	8	1	2	1	2	2	8	31	1
E20	2	1	2	1	1	7	2	2	1	2	1	8	2	1	2	1	2	8	2	1	1	2	2	8	31	1

GRUPO CONTROL- POST TEST

N°	HABLAR					D1	ESCUCHAR					D2	LEER					D3	ESCRIBIR					D4	VD	Nivel
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		P16	P17	P18	P19	P20			
E 1	1	2	1	2	1	7	2	1	1	2	1	7	2	1	2	2	1	8	1	2	2	1	1	7	29	1
E2	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	9	2	2	1	1	1	7	34	2
E3	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	9	1	1	1	2	1	6	35	2
E4	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	1	1	1	1	1	5	35	2
E5	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	1	2	1	1	7	37	2
E6	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	1	1	2	1	7	36	2
E7	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	2	2	2	2	2	10	38	2
E8	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10	1	2	2	2	2	9	2	2	1	2	2	9	37	2
E9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	1	1	2	2	2	8	38	2
E10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	1	1	2	2	2	8	2	2	1	1	2	8	36	2
E11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	1	2	2	2	2	9	37	2
E12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9	38	2
E13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	1	1	1	1	1	5	33	1
E14	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	39	2
E15	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	1	2	1	2	8	38	2
E16	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	9	38	2
E17	2	2	2	2	2	10	2	1	1	2	2	8	2	1	2	1	2	8	2	2	1	1	1	7	33	1
E18	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	2	2	1	2	2	9	37	2
E19	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	1	2	1	1	1	6	33	1
E20	1	2	1	1	2	7	2	2	1	1	2	8	2	1	2	1	2	8	1	1	1	2	2	7	30	1

GRUPO EXPERIMENTAL -PRE TEST																										
n°	HABLAR						ESCUCHAR						LEER						ESCRIBIR						VD	Nivel
	P1	P2	P3	P4	P5	D1	P6	P7	P8	P9	P10	D2	P11	P12	P13	P14	P15	D3	P16	P17	P18	P19	P20	D4		
E1	2	2	1	1	2	8	2	2	1	2	2	9	2	1	1	2	2	8	2	1	1	2	2	8	33	1
E2	2	2	1	1	2	8	2	2	2	1	2	9	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	36	2
E3	2	2	1	1	1	7	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	2	1	2	1	1	7	33	1
E4	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	1	9	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	37	2
E5	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10	2	1	2	1	2	8	2	1	2	2	2	9	36	2
E6	2	2	1	1	1	7	2	2	2	1	3	10	2	1	2	2	2	9	2	1	3	2	1	9	35	2
E7	2	2	1	2	2	9	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	38	2
E8	2	2	1	2	1	8	2	2	2	2	2	10	1	1	2	2	2	8	2	1	1	1	1	6	32	1
E9	2	2	1	1	2	8	2	1	2	1	2	8	2	2	2	2	2	10	1	2	2	2	1	8	34	2
E10	2	2	1	1	1	7	2	1	2	1	2	8	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	33	1
E11	2	2	1	1	1	7	2	1	2	1	2	8	2	1	2	1	2	8	2	2	2	2	2	10	33	1
E12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	2	1	2	1	2	8	2	2	2	2	2	10	37	2
E13	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9	2	1	2	3	2	10	2	1	2	2	2	9	37	2
E14	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	39	2
E15	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	2	9	37	2
E16	2	2	2	1	1	8	2	1	2	2	2	9	1	1	2	2	2	8	2	2	1	2	2	9	34	2
E17	2	2	1	1	1	7	2	1	2	2	2	9	2	1	3	3	2	11	2	2	2	1	1	8	35	2
E18	2	2	1	1	1	7	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	9	35	2
E19	2	1	2	2	1	8	2	2	1	2	2	9	2	1	1	2	2	8	1	2	1	2	2	8	33	1
E20	2	2	2	1	2	9	2	2	1	1	2	8	2	2	1	1	2	8	2	2	1	1	2	8	33	1

GRUPO EXPERIMENTAL- POST TEST																										
	HABLAR						ESCUCHAR					D2	LEER					D3	ESCRIBIR					D4		
n°	P1	P2	P3	P4	P5	D1	P6	P7	P8	P9	P10	D2	P11	P12	P13	P14	P15	D3	P16	P17	P18	P19	P20	D4	VD	Nivel
E1	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	2	14	58	3
E2	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	2	13	3	3	3	2	2	13	56	3
E3	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	2	3	3	3	2	13	3	3	3	2	2	13	55	3
E4	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	2	14	58	3
E5	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	3	3	2	2	12	3	3	3	3	3	15	57	3
E6	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	2	3	14	58	3
E7	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	2	13	3	3	3	3	2	14	57	3
E8	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	13	3	3	3	3	2	14	57	3
E9	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	2	14	58	3
E10	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	3	3	3	2	2	13	3	3	3	3	2	14	56	3
E11	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	60	3
E12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	2	3	3	2	12	3	3	3	3	3	15	57	3
E13	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	60	3
E14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	59	3
E15	3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	58	3
E16	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	3	15	58	3
E17	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	2	13	2	2	2	3	3	12	55	3
E18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	2	3	3	2	3	13	57	3
E19	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	60	3
E20	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	60	3

ANEXO 7: Carta de presentación



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 24 de junio de 2022

Carta P. 0539-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

Magíster
Auristela De La Torre Quevedo
Directora
I.El 382 Chavarría

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a ESPINOZA SALAS, GLADYS ELIZABETH; identificada con DNI N° 10776631 y con código de matrícula N° 6700194587; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 5 años de una institución educativa, Puente Piedra 2022

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador ESPINOZA SALAS, GLADYS ELIZABETH asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,




Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

ANEXO 8: Baremos y confiabilidad del instrumento

Tabla 7

Validación de variable: Habilidades comunicativas

Variable	N°	Nombres y apellidos	Dictamen
Habilidades comunicativas	1	Jessica Palacios Garay	Suficiencia
	2	Diana Gallo Castro	Suficiencia
	3	Jesús Ruíz Tello	Suficiencia

Tabla 8

Confiabilidad de variable: Habilidades comunicativas

Variable	Kr-20	N° de elementos
Habilidades comunicativas	0.61	20

Tabla 9

Baremos de la variable habilidades comunicativas

Niveles	Generales	Dimensiones			
		hablar	escuchar	leer	escribir
Logro	47-60	12-15	12-15	12-15	12-15
Proceso	34-47	9-11	9-11	9-11	9-11
Inicio	20-33	5-8	5-8	5-8	5-8

ANEXO 9: Descripción de resultados

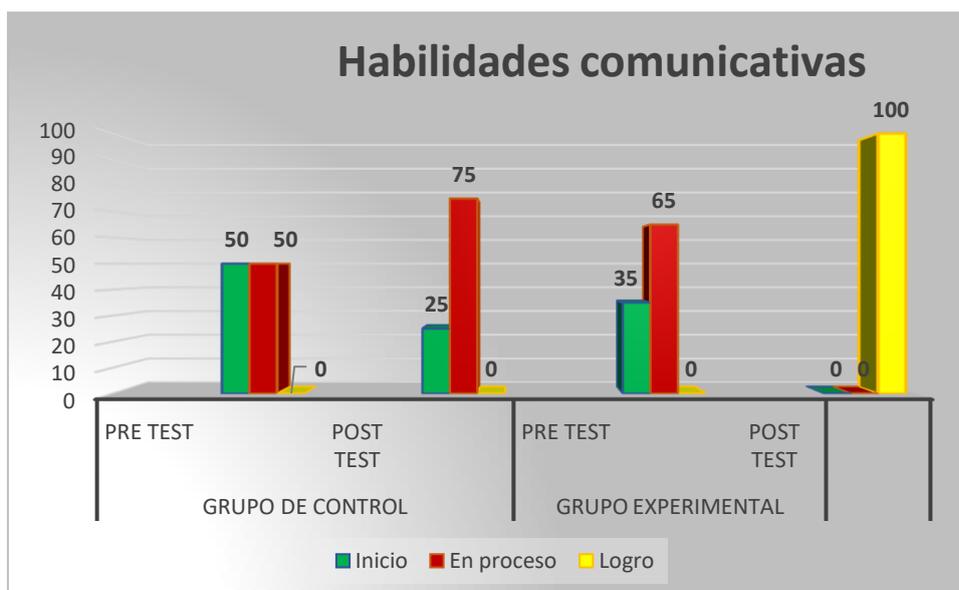
Tabla 10

Niveles de la variable habilidades comunicativas pre test y post test

		Niveles de la variable habilidades comunicativas				
			Inicio	En proceso	Logro	
Grupo de control	Pre test	fi	10	10	0	20
		%fi	50%	50%	0%	100%
	Post test	fi	5	15		20
		%fi	25%	75%	0%	100%
Grupo experimental	Pre test	fi	7	13		20
		%fi	35%	65%	0%	100%
	Post test	fi	0	0	20	20
		%fi	0%	0%	100%	100%

Figura 7

Niveles de la variable habilidades comunicativas de pre test y post test



En la tabla 10 y figura 7 se puede apreciar que en el grupo de control en el pre test presentan una igualdad en inicio y proceso con un 50%, en cuanto al post test del grupo control existe una variación en cuanto al nivel inicio con un 25% y en el nivel proceso con 75%, por consiguiente se muestra que en el grupo experimental en el pre test con un 35% en inicio, mientras que un 65 % en proceso, al respecto con el post test del grupo experimental existe un resultado favorable con el 100% en nivel logro con relación a las habilidades comunicativas.

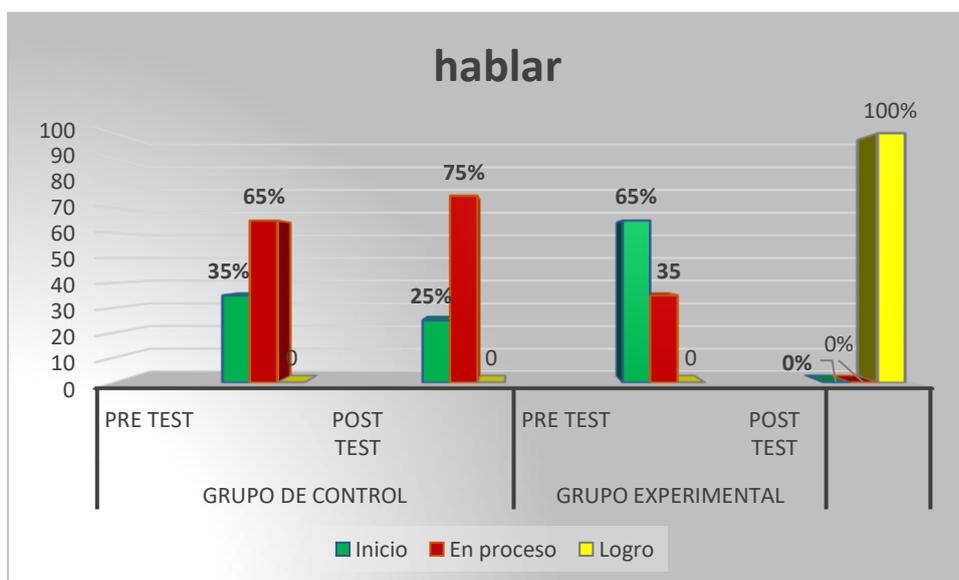
Tabla 11

Niveles de la dimensión hablar de pre test y post test

		Dimensión: Hablar						
			Inicio	En proceso	Logro			
Grupo de control	Pre test	fi	7	13	0			20
		%fi	35%	65%	0%	0%	100%	
	Post test	fi	5	15			20	
		%fi	25%	75%	0%	0%	100%	
Grupo experimental	Pre test	fi	13	7	0			20
		%fi	65%	35%	0%	0%	100%	
	Post test	fi	0	0	20			20
		%fi	0%	0%	100%	0%	100%	

Figura 8

Niveles de la dimensión hablar del pre test y post test



En la tabla 11 y figura 8, se observa en el grupo control tanto en el pre test y post test una leve diferencia en cuanto al nivel inicio con un 10%, puesto que en el nivel proceso en el pre test se obtuvo un 65% y en el post test un 75% de mejora, con respecto al grupo experimental en el pre test se muestra en inicio un incremento del 65%, en el nivel proceso con 35%, en cuanto al post test se aprecia un resultado elevado con el 100% en logro en relación a la dimensión hablar.

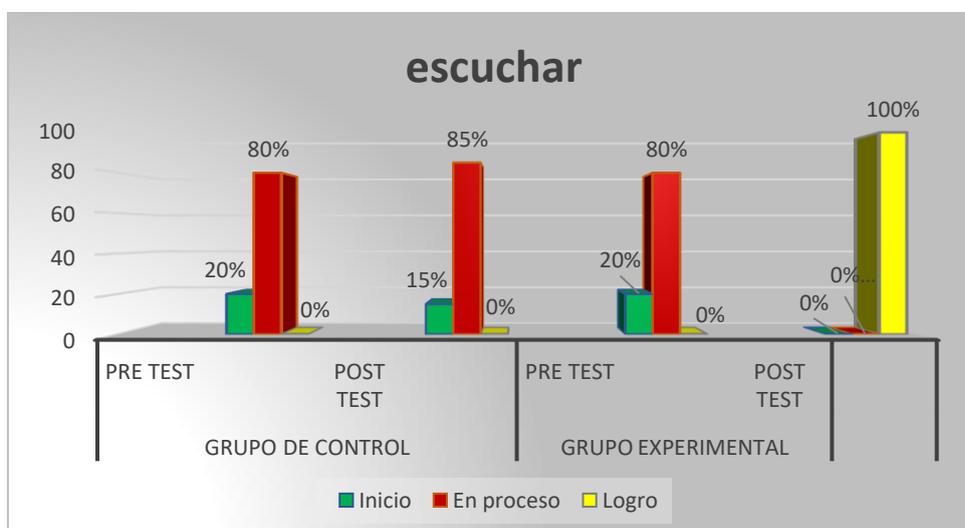
Tabla 12

Niveles de la dimensión Escuchar de pre test y post test

		Dimensión escuchar				
		Inicio	En proceso	Logro		
Grupo de control	Pre test	fi	4	16	0	20
		%fi	20%	80%	0%	100%
	Post test	fi	3	17	0	20
		%fi	15%	85%	0%	100%
Grupo experimental	Pre test	fi	4	16	0	20
		%fi	20%	80%	0%	100%
	Post test	fi	0	0	20	20
		%fi	0%	0%	100%	100%

Figura 9

Niveles de la dimensión escuchar del pre test y post test



En la tabla 12 figura 9, se muestra en el grupo control que un 20% esta en inicio y con un 80% en proceso, mientras que en el post test sufre una reducción del 15% en inicio y un incremento del 85% en proceso, en relación al grupo experimental se observa que existe un 20% que esta en inicio y un 80% en proceso en el pre test, pero en el post test se refleja un incremento elevado del 100% en el nivel logro en la dimensión escuchar.

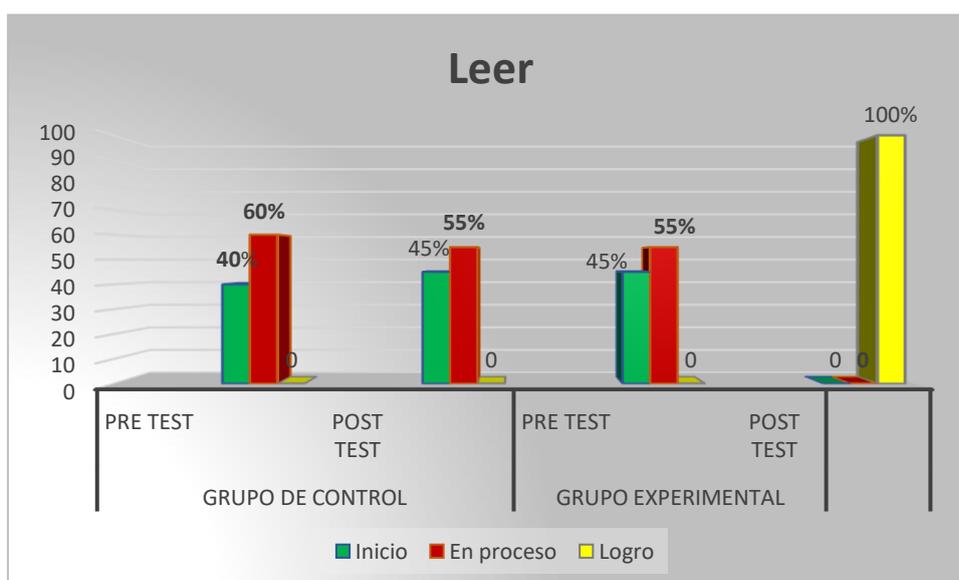
Tabla 13

Niveles de la dimensión leer del pre test y post test

		Dimensión leer				
		Inicio	En proceso	Logro		
Grupo de control	Pre test	fi	8	12	0	20
		%fi	40%	60%	0%	100%
	Post test	fi	9	11	0	20
		%fi	45%	55%	0%	100%
Grupo experimental	Pre test	fi	9	11	0	20
		%fi	45%	55%	0%	100%
	Post test	fi	0	0	20	20
		%fi	0	0	100%	100%

Figura 10

Niveles de la dimensión leer del pre test y post test



En la tabla 13 y figura 10, se muestran los resultados del grupo control en el pre test que están en inicio un 40% y en proceso con 60%, en el post test se observa una disminución del 5%, teniendo como resultado un 45% en inicio y un 55% en proceso, en cuanto al grupo experimental en el pre test se obtuvo un 45% en inicio y un 55% en proceso, mientras que en el post test se muestra una diferencia notable con un 100% en nivel logro con relación a la dimensión leer.

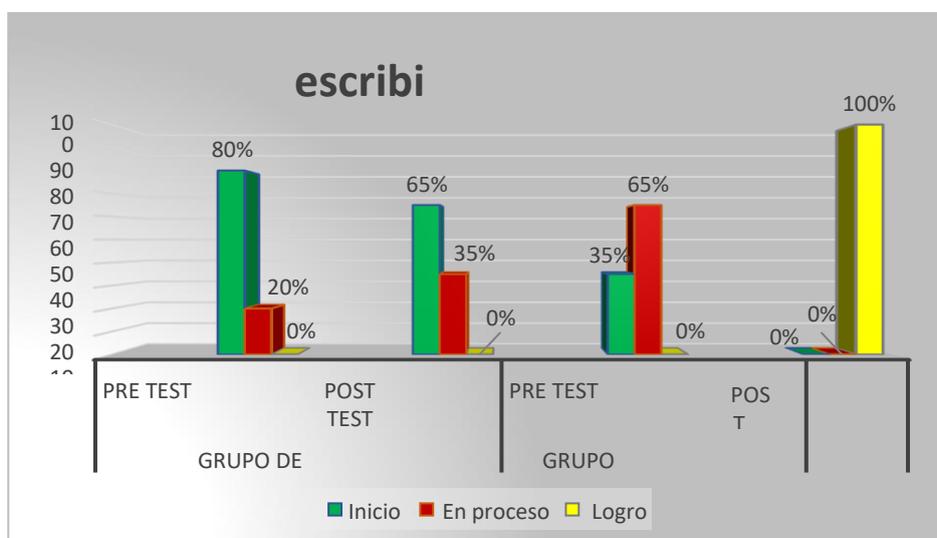
Tabla 14

Niveles de la dimensión escribir del pre test y post test

		Dimensión escribir				
			Inicio	En proceso	Logro	
Grupo de control	Pre test	fi	16	4	0	20
		%fi	80%	20%	0%	100%
	Post test	fi	13	7		20
		%fi	65%	35%	0%	100%
Grupo experimental	Pre test	fi	7	13	0	20
		%fi	35%	65%	0%	100%
	Post test	fi	0	0	20	20
		%fi	0%	0%	100%	100%

Figura 11

Niveles de la dimensión escribir del pre test y post test



En la tabla 14 y figura 11, se muestran los resultados del grupo de control del pre test con un 80% en el nivel inicio y un 20% en el nivel logro, en cuanto al post test se evidencia un 65% muestran una ligera baja y un 35% en el nivel de proceso donde se aprecia un incremento, por consiguiente, al grupo experimental en el pre test se muestra que en el nivel inicio tiene un 35% y el nivel de proceso con un 65% así mismo en el post test del grupo experimental se observa un 100% en el nivel logro en relación a la dimensión escribir.

ANEXO 10: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución : I.E.I N°382 chavarria

1.2. Sección: Sumaq Pacha

1.3. Edad: 05 Años.

1.4. Área Curricular: psicomotricidad y Comunicación

1.5 Temporalización: 45 minutos.

1.6. Investigadora: Gladys Espinoza salas

1.7. Título del tema: Expreso mis emociones

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	-Expresa sus emociones y sentimientos a través de gestos en los juegos cotidianos que realiza, representa el juego realizado a través del dibujo en relación al espacio, objetos, materiales, herramientas que utilizó en el juego	Que los niños y niñas tengan la oportunidad de vivir la alegría al realizar sus movimientos de todo su cuerpo
Competencias / Capacidad ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA” •Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Desempeño •Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos para escribir su nombre	Criterio Que los niños escriban su nombre de acuerdo a su nivel de escritura.	Propósito Que los niños escriban su nombre y lo coloque completando la imagen presentada.

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
JUEGOS LIBRES	Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño Rutinas de Aseo Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día. PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre. ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. EJECUCION, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. SOCIALIZACION, Los niños verbalizan lo que hicieron. REPRESENTACION, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.
Inicio	Recordando lo realizado el día anterior dialogamos con los niños sobre la actividad del día de hoy, mencionando algunos acuerdos para tener en cuenta en las diferentes actividades que se realizar en la ginkana, luego nos desplazaremos a la loza deportiva.



Desarrollo

Mencionamos a los niños los juegos que se van a realizar con sus diferentes modalidades, explicando en que consiste cada juego y tiempo de duración etc.

Los niños participan y disfrutan de los diversos juegos con sus compañeros del aula.



Cierre

Metacognición: ¿Que hicimos hoy? ¿Como te sentiste? ¿Qué es lo que más te gusto?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

Título: soy especial y único

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none">Obtiene información del texto oralInfiere e interpreta información del texto oral.Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral.	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar y local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.</p>	<p>Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación.</p>	<p>Que el niño se reconozca con un ser especial, único e importante dentro de la Sociedad.</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Inicio

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño

Rutinas de Aseo

Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.

PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.

ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.

EJECUCION, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.

ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.

SOCIALIZACION, Los niños verbalizan lo que hicieron.

REPRESENTACION, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

*Iniciamos la actividad jugando a las escondidas, la docente explica en qué consistirá el juego.

*Salimos fuera del aula, dos niños hacen de busca amigos mientras los demás se esconden, los buscadores salen a buscar a sus amigos y cuando los encuentran corren a tocar la pandereta felices de haber encontrado a su amigo y así sigue la búsqueda hasta encontrar a todos sus amigos.-Regresamos al aula y dialogamos con preguntas

¿A que jugamos?

¿Quiénes se escondieron?

¿Quiénes los buscaron?

¿Cómo se sintieron cuando los encontraron?

¿Cómo se sintieron los que buscaron?

¿Ustedes creen que son especiales y únicos? ¿Por qué?

Desarrollo

La docente manifiesta de que hablaremos de que somos especiales y únicos.

*La docente propone organizarse en semi círculo para escuchar el cuento

Moti un perrito especial

*Antes de narrar el cuento hacemos predicciones.

¿Por qué creen que será especial un perro?

*Narramos la historia.

¿Qué animal es moti?

¿Qué diferencias observas entre los perros?

¿Son iguales o diferentes? ¿Por qué?

¿Qué raza de perro era moti?

¿Cómo creen que se sintió moti cuando fue rechazado por los otros perros?

¿Estuvo bien la actitud de los demás perros? ¿Por qué?

¿Qué hubieran hecho ustedes en el lugar de moti?

*La docente explica que todos somos especiales y que tenemos habilidades diferentes y somos importantes y únicos que nos merecemos respeto y trato por igual

*Dibuja lo que más te gusto de la historia.

*Publican y comentan sus trabajos.

Cierre

¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué es lo que más les gusto de la actividad? ¿Qué es lo que no les gusto? ¿Por qué? , Dialoga con tus padres sobre la actividad realizada.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03**Título: soy educado y saludo****II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE**

area comuni cación	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
	Se comunica oralmente en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral. 	Participa en conversaciones, dialogos o escucha cuentos leyendas, rimas, adivinanzas, y otros relatos de la tradicion oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Se expresa con respeto y Saluda a los demás	Que el niño conozca y practique normas de convivencia y sea respetuoso con sus compañeros

Desarrollo de la Sesión:**MOMENTOS****ESTRATEGIAS****JUEGOS LIBRES**

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño

Rutinas de Aseo

Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.

PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.

ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.

EJECUCION, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.

ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.

SOCIALIZACION, Los niños verbalizan lo que hicieron.

REPRESENTACION, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

Inicio

* Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa a través de de una canción, antes de comenzar con nuestra actividad de hoy, es muy importante recordar las normas de convivencia, Les pedimos sentarnos en media luna

Desarrollo

Les mostramos a los niños y niñas los títeres y les preguntamos: ¿Qué animales vez? ¿Dónde viven? Seguidamente les narraremos el cuento del cerdito Pinki que aprendió a saludar Después de narrarles el cuento haciendo uso de los títeres les preguntaremos a los niños y niñas. ¿Cómo saluda el cerdito pinki? ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde vivía el cerdito pinki? ¿Qué aprendió el cerdito?



[youtube.com/watch?v=-Y20Sk_N3Hk](https://www.youtube.com/watch?v=-Y20Sk_N3Hk)

Cierre

¿de que trata el cuento? ¿Qué te pareció la actitud del cerdito Pink? ¿Qué te gustó mas de este cuento? ¿Qué final propones tu? Dibuja lo que más te gusto

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

Título: jugando creando textos

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none">Obtiene información del texto oralInfiere e interpreta información del texto oral. <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos leyendas, rimas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral.</p> <p>Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p>	<p>Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.</p>	<p>Desarrolle sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño
Rutinas de Aseo
Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.
PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.
ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.
EJECUCION, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.
ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.
SOCIALIZACION, Los niños verbalizan lo que hicieron.
REPRESENTACION, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

Inicio

Iniciamos la actividad la actividad con el juego de la canasta revuelta: salimos al patio, los niños forman un círculo y la docente dice en el oído a los niños el nombre de una fruta o verdura, cuando la docente dice canasta revuelta todos corren en el patio, y cuando da las indicaciones se agrupan. ¿Cómo jugamos? ¿qué les dije en el oído? ¿Quiénes eran frutas o verduras? ¿Cuándo corríamos cómo nos agrupamos? ¿Qué tipos de alimentos son las frutas y verduras? ¿Qué otros alimentos nutritivos conocen? ¿Qué podríamos decir de los alimentos nutritivos y no nutritivos?

Desarrollo

A los grupos formados la docente entrega imágenes para que ellos conversen según lo observado en la imagen, a partir de esas imágenes los grupos dan sus ideas sobre la imagen observada, Luego los niños dictan el mensaje que transmiten las imágenes. Mientras los niños van describiendo sus ideas la docente escribe tal como los niños dictan: con letras grandes y legibles. La docente juntamente con los niños revisa el texto. Releemos lo que los niños dictaron, La docente con ayuda de los niños escribe el texto corregido y mejorado en otro papelote, luego los niños leen en voz alta el texto creado. Publicamos el texto creado.

Cierre

¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué tipo de texto hicimos? ¿Sobre qué hicimos el texto? ¿Quiénes crearon el texto? ¿Les resultó difícil?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

Título: Con los amigos jugamos entonando canciones

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none">Obtiene información del texto oralInfiere e interpreta información del texto oral. <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral.</p>	<p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos leyendas, rimas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral.</p> <p>Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p>	<p>Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas</p>	<p>Canta o repite canciones, rondas, rimas, dichos propios de la expresión o la literatura oral de su región.</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño
Rutinas de Aseo
Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.
PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.
ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.
EJECUCION, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.
ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.
SOCIALIZACION, Los niños verbalizan lo que hicieron.
REPRESENTACION, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

Inicio

Nos organizamos y salimos al patio y jugamos a la ronda.
La ronda de mis amigos
Con todos mis amigos hacemos una ronda
Que me da mucha risa porque es toda redonda
Ahora nos soltamos y vamos a saltar
Nos damos una vuelta y nos volvemos agarrar
*La docente realiza algunas preguntas sobre el juego
¿A que jugamos?
¿Con quienes jugamos a la ronda?
¿Les gustaría seguir jugando con los amigos?

Desarrollo

La docente da a conocer que jugaremos entonando diferentes canciones en la cual todos participen alegremente

*La docente organiza a los niños y niñas en el aula en un semi círculo para entonar canciones acompañados de diversos movimientos del cuerpo.

*Entonamos las canciones como:

SOY UN NIÑO ALEGRE

Yo soy un niño alegre, me gusta sonreír
cuando alguien me pide algo yo lo hago muy feliz
en la mañana estoy contento y en la tarde también
y en la noche voy soñando que vuelvo a sonreír
lara lara lara lara.

Yo soy un niño alegre, me gusta sonreír
Juego mucho con amigos y estoy siempre muy feliz
a mi nada me molesta, todo lo hago con amor
y eso hace que me sienta cada vez mucho mejor
lara lara lara lara..

EL OSITO TEDDY

En el bosque había un osito
muy chiquito y muy gordito
que salía muy contento
a buscar el alimento
Pero como era muy niño
juguetón y distraído
nunca encontraba nada
y se ponía a jugar.
El osito Teddy va a gatear
a gatear a gatear a gatear a gatear
el osito va a gatear.

El osito Teddy va a girar...

El osito Teddy va a saltar....

El osito Teddy va a marchar...
a marchar a marchar a marchar a marchar
el osito va a marchar.

El osito Teddy va a volar.....

Realizamos algunas preguntas.

¿Qué les pareció las canciones?

¿Qué movimientos de nuestro cuerpo hicimos?

¿Cómo se sintieron al entonar las canciones? ¿Por qué?

¿Cuál de las canciones les gusto más? ¿Por qué?

*La docente da la consigna que los niños caminen en diferentes direcciones del aula y que formen grupos de 8 participantes ya con los grupos formados se ponen de acuerdo para salir al frente a entonar acompañados de movimientos y gestos, una de las canciones con las cuales jugamos.

*Cada grupo sale a cantar al frente demostrando lo aprendido y todos juntos vemos que grupo lo hizo mejor y lo damos una lluvia de aplauso.

Cierre

¿De qué se trató la actividad hoy?

¿Qué canciones cantamos?

¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué es lo que no les gusto? ¿Por qué?

¿Cómo se sintieron durante la actividad?

*En casa comentan lo aprendido y enseñan a su familia la canción que mas les gusto.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

Titulo: jugando a describir las láminas

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral.</p>	<p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos leyendas, rimas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información</p>	<p>Expresa con claridad mensajes empleando la convención del lenguaje oral.</p>	<p>Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión.</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Inicio

Desarrollo

Cierre

- Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño
- Rutinas de Aseo
- Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.
- PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.
- ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.
- EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.
- ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.
- SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.
- REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.
- *La docente organiza a los niños y niñas en un semi círculo y explica que jugaremos a describir laminas.
- *Muestra un dado con diferentes imágenes observan comentan.
- ¿Qué es lo que observan?
- ¿Qué contendrá el dado?
- ¿Les gustaría jugar con el dado?
- *La docente da a conocer que jugaremos a describir láminas
- *Organizamos a los niños en un semi círculo.
- *La docente explica en que consiste el juego:
- *Con el baile de las sillas y el dado.
- *ponemos música los niños bailan en el centro del aula cuando la música se para corren a sentarse y el niño que se queda sin silla sale a lanzar el dado, según la cara que le salió ubica en la caja la lámina que corresponde según la cara que le salió en el dado lo pega en la pizarra y realiza la descripción de la lámina y menciona cuál sería el nombre de la lámina, termina la descripción y pasa a sentarse en su sitio y así sucesivamente irán saliendo los demás niños *Todos juntos realizamos la descripción de las seis caras del dado y colocamos el nombre a cada una de las láminas.
- *Terminado el juego realizamos algunas interrogantes
- ¿Qué les pareció el juego?
- ¿Qué imágenes tiene el dado?
- ¿Qué nombres lo pusieron a las imágenes de las láminas del dado? ¿Por qué?
- * Dibujan y colorea la escena de la lámina que más te gusto.
- *Publican y comentan sus trabajos.
- ¿Qué hicimos hoy?
- ¿A que jugamos?
- ¿Qué es lo que más les gusto?
- ¿Por qué?
- *En casa comentan lo aprendido.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

Titulo: jugamos a conocer las etiquetas

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto escrito. 	<p>Identifica características de persona, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen con frecuencia en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que presentan en variados soportes.</p>	<p>Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación.</p>	<p>Que relacione el texto con la imagen y lo exprese con sus palabras</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Inicio

Desarrollo

Cierra

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño

Rutinas de Aseo

Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.

PLANIFICACIÓN, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.

ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.

EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.

ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.

SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.

REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

Nos sentamos en media luna, se motiva a los niños con una canción de la casita, ¿todos nos ponemos de pie y realizamos las mímicas según la canción, Preguntamos ¿de que trató la canción? que productos compra mamá en el mercado? ¿todos son para comer? ¿Qué productos conocen?

La maestra les presenta una caja de sorpresa y en forma ordenada cada niño va y saca cuatro etiquetas, luego se va a su lugar, la maestra les pregunta: ¿ustedes conocen que es? ¿para que sirve? ¿de que color es? ¿que vocal tiene la etiqueta que sacaste? ¿sabes cómo se llama? ¿dónde lo viste?

La maestra invita de forma voluntaria a salir al frente a que el estudiante pueda expresar con sus palabras sobre las etiquetas que sacó.



Luego los niños dibujan lo que más le gustó y transcriben el nombre de las etiquetas que cogió.

¿Qué les pareció la actividad?

¿Qué es lo que más les gusto de la actividad?

¿Qué es lo que no les gusto? ¿Por quit?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

Título: jugamos entre amigos con los sonidos

VII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área comunicación	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral. 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar y local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.</p>	<p>La forma de evocar los sonidos de manera correcta</p>	<p>Reconoce en situaciones comunicativas orales palabras que tienen el mismo sonido final.</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Inicio

Desarrollo

Cierra

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño

Rutinas de Aseo

Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.

PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.

ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.

EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.

ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.

SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.

REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

***Iniciamos la actividad con un juego de los animales:**

*** el juego se llama la reina manda, organizar a los niños y niñas en grupo y forma tres equipos:**

se explica a los niños en que consiste el juego y les dirá a los niños: Vamos a imaginar que entramos al bosque y en él veremos muchos animales de la costa, sierra y selva de nuestro Perú que corren y saltan como: caballos, llama, conejos, ranitas, canguros, sapos, etc. y que se mueven mediante saltos, corridas.

***Realizan sonidos y movimientos según el animal que encontraron.**

¿A que jugamos?

¿De dónde son esos animales?

Luego se les explica a los niños y niñas que trabajaremos con los sonidos

***La docente juntamente con los niños y niñas realiza un dialogo a partir del juego realizado.**

Luego orientará a los niños a sentarse a su alrededor en círculo y promoverá una conversación con ellos.

¿Qué vimos en el bosque?

¿Qué animales encontramos?

¿De qué regiones eran los animales? ¿Cómo son cada uno de esos animales? ¿De qué se alimentan? ¿De qué color son? ¿Qué hacen cada uno de esos animales?

¿Qué les parece si imitamos los sonidos que emiten cada uno de esos animales?

¿Los niños emiten los sonidos de los animales? A la orden de la docente ellos imitan el animal que encontraron en el bosque, y pide que pronuncien el nombre del animal y dan saltos según, sílabas tenga la palabra.

***Posteriormente con nombres e imágenes de diferentes animales y utilizando algunas partes del cuerpo como pies, manos y boca, dan palmas, zapateos, según silabas tenga la palabra, por ejemplo, ca - va - yo e-le-fan-te.**

¿Cuántos silabas y o sonidos tiene la palabra caballo, elefante, etc.?

¿Cuál de esas palabras tiene más y menos silabas?

***En una ficha de trabajo nombra las figuras que observas reconoce cuantas silabas tiene y coloca una semillita por cada silaba que tenga la palabra, luego colorea los círculos según el número de silabas tenga la palabra.**

***Publican y comentan sus trabajos.**

¿Qué les pareció la actividad? , ¿Qué es lo que más les gusto de la actividad? , ¿Qué es lo que no les gusto? ;Por qué? ,¿Tuvieron dificultades?

***En casa juega con tus padres a descubrir el número de silabas la palabra que consideres jugar.**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

Título: jugamos a adivinar objetos

VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral. 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar y local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.</p>	<p>Dice con sus propias palabras lo que entiende de aquello que escucha: noticias, canciones, adivinanzas, diálogos, conversaciones, y demuestra su comprensión.</p>	<p>Que el niño mencione las características de ciertos objetos</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño
 Rutinas de Aseo
 Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.
 PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.
 ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.
 EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.
 ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.
 SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.
 REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

Inicio

*Iniciamos la actividad con el juego el veo, veo
 *Organiza a los niños en media luna y recordamos las normas de comportamiento
 La docente explica a los niños en que consiste el juego el veo veo dando la consigna que ellos descubran lo que se les indica según las características de los objetos que se encuentran en la caja.
 *Presenta la caja de sorpresas con diferentes objetos e indica lo que hay dentro de acuerdo a las características que van identificando de los objetos.
 *Uno por uno los niños irán tocando un objeto que se encuentra dentro de la caja sorpresa, luego lo describirán según como lo perciba con las manos y lo expresan en voz alta, los demás niños tienen que adivinar.
 *Dialogamos sobre el juego realizado.
 ¿Qué juego realizamos?
 ¿Qué les pareció el juego?
 ¿Qué objetos adivinaron?

Desarrollo

La docente manifiesta que continuaremos jugando adivinando
 *Presentamos adivinanzas en papelotes
 *Leemos en voz alta y adivinan ¿qué cosa es?
 *Invitamos a los niños a que elaboren sus propias adivinanzas.
 *Voluntariamente los niños pasan a decir sus adivinanzas y sus compañeros dan la respuesta.
 *La docente copia en papelotes algunas de las adivinanzas expresadas por los niños(as)
 *Todos juntos damos lectura a las diferentes adivinanzas expresadas por sus compañeros

Cierra

Al finalizar se invita a los niños sentarse en un semi círculo y promoverá una conversación con ellos.
 ¿A que jugamos?
 ¿Qué les pareció el juego? ¿Por qué?
 ¿Qué adivinanzas aprendimos?
 ¿Cuál de las adivinanzas les gusto más? ¿Por qué?
 *En casa comentan lo aprendido

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

Título: conociendo a los animales

IX. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
Ciencia y ambiente	<p>“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS</p> <p>Problematiza situaciones para hacer indagación</p> <p>Diseña estrategias para hacer indagación</p> <p>Genera y registra datos o información</p> <ul style="list-style-type: none"> Genera y registra datos o información 	<p>Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo, hecho o interés que genera interrogante, para resolver el problema planteado.</p>	<p>Participa activamente en expresando sus ideas</p>	<p>Que los niños mencionen algunas características de los animales.</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño

Rutinas de Aseo

Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.

PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.

ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.

EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.

ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.

SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.

REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

Inicio

Invita a sentarse en media luna.

La maestra se muestra un bolso de colores y les pregunta: ¿saben que hay dentro? Y después de una canción.

Presenta el libro y pregunta: ¿para que servirá? ¿saben que es? ¿de trata la historia? Quién es el autor de cuento?

Desarrollo

Lee la historia: los tres animales (perro, gato y el pato)

Respondemos a las interrogantes:

¿qué es un perro?

¿qué tipo de alimentación tienen los perros?

¿cuál es la forma en se reproducen los perros? y ¿qué características conoces del perro?

¿Cómo es el pato? ¿Qué come el pato? ¿Cómo se reproducen los patos? y ¿qué características conoces del pato?

¿conoces al gato? ¿Cómo se alimenta el gato? ¿Cómo se reproducen los gatos? Y ¿qué características conoces del gato?

¿Qué pasaría si le dieran la comida del pato al perro?

¿Qué pasaría si el pato se come la comida del perro?



Los niños se expresan según las preguntas dadas y mencionan todo acerca de los animales mencionados. Luego dibujan lo que más les gusta de la actividad.

Cierra

¿Qué les pareció la actividad? , ¿Qué es lo que más les gusta de la actividad? , ¿Qué es lo que no les gusta? ¡Por qué? ,¿Tuvieron dificultades?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

Título: jugando con las rimas

X. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar y local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.</p>	<p>Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación.</p>	<p>Que el niño se expresa con una pronunciación clara</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
	<p>Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</p> <p>Rutinas de Aseo</p> <p>Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</p> <p>PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</p> <p>ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</p> <p>EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</p> <p>ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</p> <p>SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.</p> <p>REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</p>
Inicio	<p>Colocamos un papelote en la pizarra y le preguntamos a los niños si ellos alguna vez han escuchado acerca de las rimas y como serán.</p>
Desarrollo	<p>Seguidamente se les enseña la rima con el uso de títeres.</p> <p>Después de enseñarles diferentes rimas con el</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso, invitamos a los niños para que puedan repetirlo varias veces - - Piña para la..... - Limón para don..... - Coco para el..... - Mandarina para..... - Manzana para doña..... Leche para..... <p>Se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué se trata la rima? - ¿Qué aprendiste con la rima? - ¿Qué normas de cortesía aprendiste? <p>¿Cuál las practicas?</p>
Cierra	<p>Invitamos a las niñas y niños para que puedan hacer la rima con títeres, utilizando las normas de cortesía.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

Título: Rodrigo quiere ser bombero

XI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua maternal.</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral. 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar y local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.</p>	<p>Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación.</p>	<p>Que el niño se reconozca la importancia de ayudar a los demás.</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño
 Rutinas de Aseo
 Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.
 PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.
 ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va a jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.
 EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.
 ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.
 SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.
 REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

Inicio

Se le muestra una caja de sorpresas en donde los niños descubrirán que hay, entonces al abrir se descubre un carro de los bomberos. La maestra realiza las siguientes preguntas: ¿alguna vez viste algo igual y donde? ¿Cuál es la función de los bomberos?

Desarrollo

Se le relata una historia de un niño llamado Rodrigo que quería ser bombero.
 ¿Qué hacen los bomberos? ¿de que color es su traje?
 ¿Que parte del cuento te gusto mas? ¿Quiénes son los personajes principales? ¿Por qué Rodrigo quería ser bombero? ¿será importante ser bombero? ¿que final le darias al cuento?
 ¿si tú fueras un bombero que harías?
 Realizamos un juego de los bomberos

Cierra

¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué es lo que más les gusto de la actividad? ¿Qué es lo que no les gusto? ¿Por qué?, Dialoga con tus padres sobre la actividad realizada.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

Título: cuento amistad desmedida

XII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral. 	<p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.</p> <p>Espera su turno para hablar, escuchar mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que ha comprendido con la intención de obtener información</p>	<p>Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación.</p>	<p>Que participe en los diálogos y exprese lo que entendió del cuento con sus propias palabras</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño

Rutinas de Aseo

Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.

PLANIFICACIÓN, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.

ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.

EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.

ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.

SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.

REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

Inicio

Se realiza interrogantes a los niños como:

- ¿Ustedes saben un cuento?
- ¿Qué titulaba?

¿Quiénes eran sus personajes?

Desarrollo

- Antes de la Lectura.
- La antes de iniciar el cuento pregunta a los niños si tienen amigos o no ya sea en el jardín o fuera del jardín, los niños mencionan el nombre de sus amigos o amigas y las actividades que realizan con ellos, Enseguida la maestra indica que escucharán un cuento titulado “amistad desmedida”, para ello la maestra indica que trajo figuras, las cuales los niños tendrán que observar y escuchar la narración de la maestra.
- Durante la Lectura.
- La maestra empieza a narrar el cuento utilizando la secuencia de figuras del cuento con mímicas, gestos y modulando la voz.
- Enseguida que termine de contar el cuento la maestra y los niños realizan un pequeño comentario mediante interrogantes acerca del cuento.
- ¿De qué trata el cuento?
- ¿Cómo se llamaba el personaje principal?
- ¿Qué hizo?
- ¿Tenían la misma medida?
- ¿Vuestros amigos son del mismo tamaño?, etc.
- Después de la Lectura.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

Título: describo mi juguete favorito

XIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral • Infiere e interpreta información del texto oral. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral. 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar y local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.</p>	<p>Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación.</p>	<p>Que el niño describa con sus propias palabras todo acerca de su juguete favorito.</p>

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
JUEGOS LIBRES	<p>Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño</p> <p>Rutinas de Aseo</p> <p>Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.</p> <p>PLANIFICACION, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</p> <p>ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</p> <p>EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</p> <p>ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</p> <p>SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.</p> <p>REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</p>
Inicio	<p>Se les invita a los niños a sentarse en media luna y luego se les muestra una caja de sorpresa en donde se encuentran mucho objetos y preguntamos: ¿saben que es? ¿Que habra dentro de la caja? ¿sera algo importante?</p>
Desarrollo	<p>se le invita en forma ordenada a explorar los objetos y elegir un juguete de su agrado, luego cada niño pasa al frente para describir como es su juguete favorito y que es lo que mas le gusta de él y comenta acerca de la característica que tiene su juguete y quien fue la persona que se lo regalo y que recuerdo importantes tiene al tenerlo, lo expresa con sus propias palabras.</p>
Cierra	<p>¿Qué les pareció la actividad? , ¿Qué es lo que más les gusto de la actividad? , ¿Qué es lo que no les gusto? ¿Porqué?, Dialoga con tus padres sobre la actividad realizada.</p>



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

Título: Nos vamos de compras

XIV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

área	Competencias / Capacidad	Desempeño	Criterio	Propósito
------	--------------------------	-----------	----------	-----------

comunicación

Se comunica oralmente en su lengua materna.

- Obtiene información del texto oral
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y context del texto oral.

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar y local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.

Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación.

Que exprese sus vivencias y emociones con sus propias palabras.

Desarrollo de la Sesión:

MOMENTOS

ESTRATEGIAS

JUEGOS LIBRES

Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño
 Rutinas de Aseo
 Asamblea Rutinas: saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.
 PLANIFICACIÓN, Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.
 ORGANIZACIÓN, Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.
 EJECUCIÓN, Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.
 ORDEN, Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.
 SOCIALIZACIÓN, Los niños verbalizan lo que hicieron.
 REPRESENTACIÓN, Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.

Inicio

La maestra les muestra una bolsa de compras y realiza las preguntas: ¿Saben que es? ¿para qué sirve? ¿alguna vez lo has usado y en donde? ¿saben que hay dentro de la bolsa? Vamos a descubrirlo juntos.

Desarrollo

La maestra invita uno a uno de los niños a descubrir lo que hay dentro de la bolsa de compras y eligen el traje que más le gusta para dramatizarlo, los niños se ponen de acuerdo a dramatizar un día de compras, con una canción de grupos de tres a cuatro niños(as) cantan la canción “en el coche de papá todos vamos a pasear”, realizan su paseo por todos los sectores y con el material del sector de construcción van realizando sus compras y llenándolos en su carteras y bolsos, al finalizar las compras conversan entre ellos que cosas compraron durante su paseo en el coche de papá.



Cierre

¿Qué les pareció la actividad? , ¿Qué es lo que más les gusta de la actividad? , ¿Qué es lo que no les gusta? ¿Porqué?, Dialoga con tus padres sobre la actividad realizada.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PALACIOS GARAY DE RODRIGUEZ JESSICA PAOLA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 5 años de una institución educativa, Puente Piedra, 2022", cuyo autor es ESPINOZA SALAS GLADYS ELIZABETH, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 07 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PALACIOS GARAY DE RODRIGUEZ JESSICA PAOLA DNI: 00370757 ORCID 0000-0002-2315-1683	Firmado digitalmente por: JPAOLAPG el 10-08-2022 14:31:15

Código documento Trilce: TRI - 0398032