

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

ESCUELA DE POSGRADO



**JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE
COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32014,
HUÁNUCO 2021**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN ESTRATÉGICA EDUCATIVA

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN, MENCIÓN EN GESTIÓN Y PLANEAMIENTO
EDUCATIVO**

TESISTA: JANET MARIBEL SOTO BEJARANO

ASESOR: Mg. JOEL CIPRIANO TARAZONA BARDALES

HUÁNUCO - PERÚ

2021

DEDICATORIA

A mis padres, Esteban Soto Fabián y Elva Bejarano Celis, que desde el cielo me cuidan, me protegen y me inspiran a seguir adelante. A mi esposo Arle y a mi hija Aryani, por ser los pilares y consejeros de mi vida.

Janet M.

AGRADECIMIENTO

A los maestros de posgrado, por transmitirme sus conocimientos, con mucho entusiasmo, en el proceso de mi formación profesional.

A mi asesor, el Mg. Joel Cipriano Tarazona Bardales, por haberme brindado su ayuda y orientación, con mucha paciencia, durante el proceso de mi investigación.

Al Dr. Haiber Policarpo Echevarría Rodríguez, al Dr. José Wuencislao Condezo Martel, a la Dra. Silvia Gissela Nieto Tucto, al Mg. Donata Palomino Esteban y a la Mg. Shirley Cañoli Idelfonso, por haber validado los instrumentos que utilicé en mi investigación.

Al director del nivel primaria de la Institución Educativa N° 32014 “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Mg. José Arturo Tarazona Ramírez, por su apoyo para el desarrollo de mi investigación.

A los estudiantes del tercer grado “C”, por ser partícipes directos en la aplicación del trabajo de investigación y colaborar en cada actividad de aprendizaje.

RESUMEN

En el presente trabajo titulado “Juegos interactivos y aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021”, tuvo como objetivo determinar la influencia del aprendizaje del área de comunicación, debido a que hoy en día tienen muchas dificultades en la comunicación oral, comprensión y producción de textos, especialmente en las instituciones educativas del nivel primaria. En ese sentido, a través de los juegos interactivos, se plantea desarrollar en los estudiantes dichas dimensiones, de manera creativa, en el proceso de aprendizaje del área de comunicación. Se ha trabajado con las fichas de observación en el pretest y postest, para ambos grupos experimental y control. Enseguida se dio tratamiento al grupo experimental, desarrollando así 15 sesiones con las respectivas actividades, centrada en la oralidad y en la lectoescritura de diversos tipos de textos, para comparar la hipótesis en la variable dependiente: aprendizaje del área de comunicación; es decir, en el desarrollo y mejora de su expresión oral, lectura y escritura. Al concluir la presente investigación, el grupo experimental logró desarrollar y mejorar el nivel de aprendizaje del área de comunicación, obteniéndose así resultados mejorados, en la gran mayoría. Por un lado, el grupo experimental, en el pretest el 97% se ubicaron en la escala de inicio, el 3% en la escala de proceso, y ninguno se posicionó en las escalas de logro esperado ni logro destacado. En cambio, en el postest, los estudiantes elevaron su nivel de aprendizaje en el área de comunicación, obteniendo estos resultados: el 39% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala logro destacado, el 61% en logro esperado, y ninguno se mantuvo en las escalas en inicio ni en proceso. Por el otro lado, los resultados del grupo control fue de la siguiente manera: en el pretest el 58% se situó en la escala en inicio, el 36% en proceso y ninguno se posicionó en las escalas de logro esperado, ni logro destacado; no obstante, en el postest el 30% se ubicó en la escala inicio, el 64% en la escala de proceso, el 6% en la escala de logro esperado y ninguno se posicionó en las escalas de logro destacado. En ese sentido se afirma que tanto en el pretest como en el postest, correspondiente al grupo control, no hubo mayor variación.

Palabras claves: aprendizaje, comunicación, juegos, interactivos.

ABSTRACT

In the present work entitled "Interactive games and learning in the area of communication in primary education students of the Educational Institution N ° 32014, Huánuco 2021", the objective was to determine the influence of learning in the area of communication, because nowadays they have many difficulties in oral communication, comprehension and production of texts, especially in educational institutions at the primary level. In this sense, through interactive games, it is proposed to develop these dimensions in students, in a creative way, in the learning process of the communication area. We have worked with the observation files in the pretest and posttest, for both experimental and control groups. Next, the experimental group was treated, thus developing 15 sessions with the respective activities, focused on orality and the reading and writing of various types of texts, to compare the hypothesis in the dependent variable: learning the area of communication; that is, in the development and improvement of their oral expression, reading and writing. At the conclusion of the present investigation, the experimental group managed to develop and improve the level of learning in the area of communication, thus obtaining improved results, in the vast majority. On the one hand, the experimental group, in the pre-test, 97% were located on the starting scale, 3% on the process scale, and none were positioned on the scales of expected achievement or outstanding achievement. On the other hand, in the post-test, the students raised their level of learning in the area of communication, obtaining these results: 39% of the analysis units were located on the outstanding achievement scale, 61% on expected achievement, and none were kept on the scales in start or in process. On the other hand, the results of the control group were as follows: in the pre-test, 58% were on the starting scale, 36% in process, and none were positioned on the scales of expected achievement or outstanding achievement; However, in the post-test, 30% were on the initial scale, 64% on the process scale, 6% on the expected achievement scale, and none were positioned on the outstanding achievement scales. In this sense, it is stated that both in the pretest and in the posttest, corresponding to the control group, there was no greater variation.

Keywords: learning, communication, games, interactive.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
ÍNDICE	vii
INTRODUCCIÓN	xi

CAPÍTULO I

ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema	13
1.2. Justificación e importancia de la investigación	16
1.3. Viabilidad de la investigación	18
1.4. Formulación del problema	18
1.4.1. Problema general	18
1.4.2. Problemas específicos	18
1.5. Formulación de objetivos	19
1.5.1. Objetivos general	19
1.5.2. Objetivos específicos	19

CAPÍTULO II

SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1. Formulación de las hipótesis	20
2.1.1. Hipótesis general	20
2.1.2. Hipótesis específicas	21
2.2. Operacionalización de variables	21
2.3. Definición operacional de las variables	22

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de investigación	24
3.1.1. Antecedentes internacionales	24
3.1.2. Antecedentes nacionales	25
3.1.3. Antecedentes locales	26
3.2. Bases teóricas	27
El juego interactivo	27
Teorías de pedagogos sobre el juego	28
El juego y el aprendizaje	30
El juego en la sociedad y la cultura	31
Características del juego	32
La importancia del juego	32
El poder del juego	33
El juego en el aula	34
Dimensiones del juego	3

Aprendizaje del área de comunicación	36
Competencias	37
Capacidades	38
Competencia comunicativa	38
Competencia en el área de comunicación	39
Se comunica oralmente en su lengua materna	39
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	41
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	42
Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Comunicación	44
Dimensiones del aprendizaje del área de comunicación	45
Comunicación oral	45
Comprensión de textos	45
Producción de textos	45
Calidad educativa	46
Los sistemas de evaluación de la calidad de la educación	47
3.3. Bases conceptuales	50

CAPÍTULO IV

MARCO METODOLÓGICO

4.1. Ámbito	51
4.2. Tipo y nivel de investigación	51
4.3. Población y muestra	51
4.3.1. Descripción de la población	51
4.3.2. Muestra y método de muestreo	52
4.3.3 Criterios de inclusión y exclusión	53

4.4.	Diseño de investigación	53
4.5.	Técnicas e instrumentos	54
	4.5.1 Técnicas	54
	4.5.2. Instrumentos	54
	4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos	57
	4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos	57
4.6.	Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	60
4.7.	Aspectos éticos	60

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1.	Análisis descriptivo	61
5.2.	Análisis inferencial y contrastación de hipótesis	77
5.3.	Discusión de resultados	83
5.4	Aporte científico de la investigación	86

CONCLUSIONES 87

SUGERENCIAS 88

REFERENCIAS 89

ANEXOS

ANEXO 01: Matriz de consistencia

ANEXO 02: Consentimiento informado

ANEXO 03: Instrumentos

ANEXO 04: Validación de los instrumentos por expertos

NOTA BIOGRÁFICA

ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICO

INTRODUCCIÓN

El bajo rendimiento académico en el área de comunicación es uno de los problemas más críticos que se observa en muchas instituciones educativas de nuestra región, así mismo del país, que cada año que pasa, se va incrementando por una serie de causas, entre ellas el uso de estrategias poco motivadoras e ineficientes para los estudiantes, es decir, que los maestros hacen uso constante de metodologías tradicionales, y por ende, observamos estudiantes con poco desarrollo en la expresión oral, comprensión y producción de textos.

En ese sentido, la presente investigación titulada “Juegos interactivos y aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021” su objetivo es determinar la influencia de los juegos interactivos en el aprendizaje del área de comunicación.

La respectiva tesis de investigación, cuyo tipo es aplicativo experimental, en su variante cuasi experimental, se desarrolló con los estudiantes de la I.E N° 32014 del nivel primaria, teniendo como población de 940 estudiantes y una muestra de 66 estudiantes del tercer grado, de las secciones C y D.

En nuestro país, actualmente, el docente es consciente del rol e impacto que tiene en la sociedad; en ese sentido, el maestro sabe que debería desarrollar las competencias comunicativas y textuales en los estudiantes, de manera dinámica; eso quiere decir, que el docente debe utilizar metodologías que estén acorde al contexto de la comunidad educativa, para que los estudiantes, a corto, mediano y largo plazo, puedan ejercer a plenitud su ciudadanía y aportar así al bienestar, crecimiento y desarrollo de nuestro país.

Por ello, el presente estudio es muy importante ya que los estudiantes en general desarrollarán sus habilidades comunicativas a través de metodologías innovadoras como son: los juegos interactivos de azar, de plataforma y de mesa.

Entonces, frente a este problema, estoy convencida que al término se logrará la mejora del aprendizaje del área de comunicación y los resultados contribuirán

en el campo pedagógico, en la medición de la calidad educativa y su inclusión en proyectos educativos regionales.

El presente estudio está dividida en cuatro capítulos que se presenta a continuación:

En el capítulo I, aspectos básicos del problema de investigación, en el que se aprecia la fundamentación, justificación, importancia, viabilidad, formulación del problema y los objetivos general y específicos.

El capítulo II, sistema de hipótesis: Se presenta la formulación de la hipótesis general y específica, operacionalización de variables y por último la definición.

El capítulo III, marco teórico: Se encuentra los antecedentes de investigación, bases teóricas y bases conceptuales.

El capítulo IV, metodología: Se muestra el ámbito de estudio, tipo, nivel, población, muestra, descripción de la población, muestra y método del muestreo, criterios de inclusión, diseño, técnicas e instrumentos, validación, confiabilidad, técnicas para el procesamiento , análisis de datos y aspectos éticos.

El capítulo V, resultados y discusión: Se encuentra el análisis descriptivo, análisis, contrastación de hipótesis, discusión de resultados; asimismo el aporte científico de esta investigación.

Al finalizar, se presentan las conclusiones, sugerencias, referencias y anexos.

CAPÍTULO I

ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema

Desde hace mucho tiempo y hasta actualidad nuestro país sigue teniendo serios problemas en cuanto a educación. Entre ellos tenemos el bajo nivel educativo, como muestran los resultados estadísticos del Programa de Evaluación Internacional de Estudiantes en el año 2018 y que fue publicado el 2019, donde se observa, que el Perú ocupa el puesto 64 de un total de 77 países evaluados; en comprensión lectora, subió de 398 en 2015 a 401 puntos en 2018, es decir, tres puntos más. A pesar de que se evidencian mejoras en la última evaluación, continuamos siendo el país con rendimiento más bajo en Sudamérica para el área de comunicación. (PISA, 2019:5)

Mientras que el MINEDU, muestra que los resultados obtenidos de las evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje 2019, en la región Huánuco, en cuanto a lectura, que se ha incrementado en el nivel satisfactorio y hubo mayor decrecimiento en los niveles previo al inicio y en inicio en los estudiantes del 4to grado del nivel primaria. A pesar de estas mejoras, en medida promedio, nos encontramos en nivel de proceso, con 474 puntos.

Frente a estos resultados la comunidad educativa asume nuevos desafíos y compromisos; más aún en la situación que nos encontramos se hace necesario la aplicación de muchas herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Frente a esta situación nos preguntamos: ¿Los estudiantes de la institución educativa N° 32014 por qué obtienen bajo nivel en el área de comunicación? Motivo por el cual inicié a desarrollar la presente investigación.

Aunque la plana docente de la Institución Educativa N° 32014 cuentan con diversos recursos educativos (multimedia, sala de cómputo , cuentos en DVD, historias en PPT, afiches, plastilinas, colores, moldes, escritos, folletos, entre otros) para planificar diversas estrategias didácticas en el área de comunicación, he podido notar que lamentablemente no están

aprovechando como debe ser estos recursos en el desarrollo de la sesión de sus clases, ya que existe un buen porcentaje de profesores que muestran evidente resistencia a cambiar las actividades educativas tradicionales (la pizarra y el plumón) por nuevas experiencias de aprendizaje, por ende, se observa el bajo entendimiento de las diversas actividades que se trabaja en el área de comunicación por parte de los estudiantes. De continuar así, no estaremos en el avance o mejora en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área mencionada.

En ese sentido, de acuerdo al Ministerio de Educación, el Currículo Nacional, nos brinda orientaciones sobre cómo evaluar, basado en un enfoque formativo, esto quiere decir que el docente debe estar de manera permanente en todo el proceso de aprendizaje del estudiante. Además, en dicho documento encontramos los enfoques de acuerdo a las áreas curriculares del nivel de educación primaria, las competencias, estrategias del proceso de enseñanza- aprendizaje, el cual nos servirá como guía en nuestra tarea pedagógica, para así desarrollar las competencias correspondientes en los estudiantes, de acuerdo al contexto y a las necesidades de la sociedad actual. Estos cambios establecen el reto de articular la gestión institucional, el trabajo del maestro, los materiales educativos y la evaluación, con lo que se espera que los estudiantes aprendan de manera eficaz continuamente. (MED, 2016, p.8)

En el CNEB podemos encontrar información detallada sobre las diversas metodologías educativas que nos ayudará, como maestros, a alcanzar un objetivo común que es el de formar íntegramente a la persona. También encontraremos ahí el perfil de egreso, el cual nos permitirá tener una visión global de lo que esperamos que estudiante obtenga al concluir la educación básica regular.

Además, el currículo es el que promueve a construir nuevos desafíos en el uso de nuevas estrategias pedagógicas para la práctica docente de acuerdo a la realidad o contexto vivencial del estudiante. En ese sentido, el docente es una pieza fundamental, ya que implica desarrollar y guiar al estudiante para adquirir en él un aprendizaje significativo y de esta manera

dar solución a las diversas necesidades o dificultades que se pueda estar presentando.

También en el Programa curricular de Educación Primaria nos dice que el área de comunicación desarrolla las competencias comunicativas mediante el uso del lenguaje, en donde el estudiante interactúa con sus pares, construye y comprende la realidad para luego representarlo al mundo de forma real o imaginario. Esto implica que dicha área contribuye a la comprensión del mundo actual a tomar decisiones y actuar de forma ética en los diferentes situaciones de la vida”. (Programa curricular de la Educación Primaria, 2016, p.72)

El área de comunicación es fundamental para desarrollar y movilizar las diferentes capacidades de las demás asignaturas, ya que implica expresar las ideas de forma espontánea a un determinado público (aula, reunión familiar, compromisos sociales entre otros), a comprender diversos tipos de textos (cuentos, historias, leyendas, recetas, infografías entre otros) y por ultimo a producir textos teniendo en cuenta algunas reglas ortográficas (cuentos, poemas, canciones, recomendaciones, infografías, recetas entre otros). En ese sentido es adecuado estimular las habilidades comunicativas para facilitar su desarrollo, podríamos hacerlo a través de estrategias como es el caso de los juegos interactivos, en donde el estudiante de manera divertida va movilizand o ciertas capacidades expresándose de manera libre, espontáneo y a su vez divertido.

En el área de comunicación se hace uso del sistema gramatical. En ese sentido, Cassany (2008) menciona al respecto que:

Es pertinente el uso del sistema gramatical de la lengua, expresado así del siguiente modo: Su adecuación a diversos contextos socioculturales –formales e informales–, el uso de diversos tipos de textos escritos y orales, y la utilización de una serie de recursos y estrategias para lograr sus propósitos comunicativos. En ese sentido, el desarrollo de las diversas capacidades en diferentes situaciones forman parte de las prácticas sociales; por lo tanto, desarrollar estas

competencias implica introducir a los estudiantes, como usuarios de la cultura escrita y oral, en una diversidad de prácticas y experiencias para satisfacer sus necesidades e intereses de comunicación. Por ejemplo, en los mapas de progreso, se describe las cuatro competencias lingüísticas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar”. (p.35)

Por lo tanto, digo que el área de comunicación en su totalidad es esencial e importante, ya que implica desarrollar competencias comunicativas del estudiante, pues esto le va a permitir comprender y expresar sus ideas, ya sea manera oral o escrita, en un determinado contexto, puede ser en el aula, en una reunión familiar o de amigos u otras situaciones espontáneas que se le presenta en su día a día, pero lo debe desarrollar y aprender de manera divertida, es decir, disfrutando libremente y no presionado (por obligación o por una orden). El presente estudio contribuirá en la medición de la calidad educativa y su inclusión en proyectos educativos regionales.

En el Plan Educativo Regional Concertado (2018-2021) menciona que: una educación de calidad no se puede lograr si nuestras instituciones educativas no se articulan con otros sectores y la comunidad. El problema educativo es multifactorial y por ello, pretendemos una gestión educativa estratégica y descentralizada que desarrolla el talento humano, que prepare a nuestros niños y niñas para responder no solo a los retos de la globalización, sino a las necesidades y demandas educativas de la comunidad. (Guerrero, L. Plan Regional Concertado Huánuco 2004-2021, 2004, p.4)

1.2. Justificación e importancia de la investigación

1.2.1. Justificación de la investigación

Este trabajo investigación nos dará a conocer el grado de influencia que tendrán los juegos interactivos en el desarrollo del aprendizaje del área de comunicación, a su vez valdrá como guía de orientación a todos los maestros en general, principalmente a los del nivel primaria, ya que conocen muy bien la pedagogía; pero no saben cómo orientar a los estudiantes o hacer uso de metodologías efectivas para

mejorar el aprendizaje del área de comunicación, como lo es en este caso los juegos interactivos.

El aprendizaje del área de comunicación permite a los estudiantes desarrollar tres competencias: comunicarse oralmente, leer y escribir diversos tipos de textos escritos en diferentes situaciones o contextos en su día a día. Así mismo, estos juegos interactivos les ayudan a desarrollar las competencias comunicativas y textuales para el logro de la comprensión y expresión de sus ideas de forma oral y escrita en diversos entornos.

En ese sentido, el uso de esta estrategia es muy importante ya que le permite interactuar de forma divertida, libre y espontánea. Hace que el estudiante desarrolle sus potencialidades intelectuales de modo creativo y motivante. Por lo mencionado, en calidad de docentes comprometidos por la educación debemos proponernos a formar estudiantes competentes con diversas habilidades, es decir, formar estudiantes críticos, creativos y reflexivos.

1.2.2. Importancia de la investigación

Esta investigación es importante porque desarrolla competencias comunicativas y textuales de los estudiantes a través de los juegos interactivos como una estrategia de mejora de su aprendizaje en el área de comunicación. Además, sirve como propuesta educativa, luego de evidenciar los efectos de los juegos interactivos; esto es, aporta al conocimiento y entendimiento de los principales factores que implica el aprendizaje del área de comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y de esa manera disminuir las dificultades que tienen los estudiantes en el nivel primaria y en especial de los estudiantes del tercer grado de dicha institución educativa ya mencionada en líneas anteriores.

A su vez será un antecedente de estudio para que posteriormente puedan dar continuidad dando algunas adaptaciones o adecuaciones que requieren los estudiantes de ese entonces. Como sabemos los tiempos cambian, existen nuevos desafíos que enfrentar, particularmente en la sociedad educativa: se quieren docentes competentes y con

conocimientos tecnológicos, ya que vivimos en la era digital, y aún más en la situación en la que nos encontramos hoy en día por el tema de la pandemia.

1.3. Viabilidad de la investigación

El presente trabajo de investigación es viable porque el tema es interesante e innovador, sobre todo se adapta al contexto actual, en tal sentido, permite mejorar los aprendizajes de los estudiantes en el área de comunicación. A su vez se contó con todos los recursos humanos y financieros necesarios para llevarlo a cabo.

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema general

¿En qué medida los juegos interactivos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021?

1.4.2 Problemas específicos

PE₁: ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la comunicación oral en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021?

PE₂: ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la comprensión de textos en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021?

PE₃: ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la producción de textos en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021?

1.5 Formulación de objetivos

1.5.1 Objetivo general

Determinar en qué medida los juegos interactivos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021

1.5.2 Objetivos específicos

OE₁: Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la comunicación oral en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.

OE₂: Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la comprensión de textos en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.

OE₃: Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la producción de textos en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.

CAPÍTULO II

SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1 Formulación de las hipótesis

2.1.1 Hipótesis general

Hi: Los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.

Ho: Los juegos interactivos no influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.

2.1.2 Hipótesis específicas

- **Hi1:** Los juegos interactivos influyen significativamente en la comunicación oral en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.
- **Ho1:** Los juegos interactivos no influyen significativamente en la comunicación oral en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.

- **Hi2:** Los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.
- **Ho2:** Los juegos interactivos no influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.

- **Hi3:** Los juegos interactivos influyen significativamente en la producción de textos en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.
- **Ho3:** Los juegos interactivos no influyen significativamente en la producción de textos en estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.

2.2. Operacionalización de variables

- Variable independiente
 - Juegos interactivos
- Variable dependiente
 - Aprendizaje del área de comunicación

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos interactivos	Juegos de azar	Juega con la ruleta interactiva de las adivinanzas.
		Juega con la ruleta interactiva de los cuentos.
		Juega con la ruleta interactiva de las canciones.
		Juega con la ruleta interactiva de los pregones.
		Juega con la ruleta interactiva de los trabalenguas.
	Juegos de plataforma	Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (contaminación del aire).
		Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (valores).
		Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (cuidado personal).
		Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (La importancia del agua).
		Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (Covid 19)
	Juegos de mesa	Juega con la memorama sobre la descripción de los animales.
		Juega con la memorama sobre los objetos reciclados.
		Juega con la memorama sobre los integrantes de la familia.
		Juega con la memorama sobre las profesiones y oficios.
		Juega con la memorama sobre las plantas medicinales.
VARIABLE DEPENDIENTE Aprendizaje del área de comunicación	Comunicación oral	Obtiene.
		Interpreta
		Interactúa
		Reflexiona
		Evalúa.
	Compresión de textos	Obtiene
		Infiere
		Interpreta
		Reflexiona
		Evalúa
	Producción de textos	Adecúa
		Organiza
		Utiliza
		Reflexiona
		Evalúa

2.3 Definición operacional de las variables

▪ Juegos interactivos

Los juegos interactivos son actividades de entretenimiento, en el campo educativo lo tomamos como una herramienta pedagógica, donde el estudiante desarrolla sus aprendizajes de manera libre.

En ese sentido, Ruiz (2017) sostuvo al respecto que “son herramientas de uso sencillo, en el que los participantes interactúan con su ordenador, a la par que aprenden conceptos habilidades y destrezas, motoras y conceptuales generalmente son creados para todas las edades” (p. 25). Por ello, las estrategias que el docente aplica en su práctica pedagógica deben ser adaptadas acorde a las necesidades y al propósito de aprendizaje que se quiere lograr.

Esta variable está estructurada en tres dimensiones: Juegos de azar, juegos de plataforma y juegos de mesa, se aplicó 15 sesiones de aprendizaje en total.

▪ Aprendizaje del área de comunicación

La finalidad del área de comunicación es que el estudiante desarrolle competencias comunicativas, para que en su día a día pueda relacionarse con las demás personas de su entorno también nos dice que debe de entender y construir su realidad, para luego mostrarle al mundo ya sea de forma real (verdadera) o irreal o sea que solo existe en la imaginación. Lo cual se va a desarrollar mediante el uso del lenguaje, lo que se quiere es que el estudiante comprenda su realidad, que se capaz de solucionar situaciones tomando buenas decisiones y actuando de manera ética en todo los aspectos de su vida. (Currículo Nacional de la Educación, 2017, p.72).

En ese sentido el estudiante debe adquirir ciertas habilidades capacidades y destrezas para desarrollar fácilmente las competencias comunicativas, he aquí el papel del docente para percibir la forma de aprender del estudiante, con dicha información el docente podrá aplicar ciertas estrategias y de esa forma lograr un resultado positivo.

Esta variable está organizada en tres dimensiones: comunicación oral, comprensión de textos y producción de textos, las tres dimensiones tienen cinco indicadores con sus respectivos ítems con escala de puntuación: En la escala de inicio (1), en la escala de proceso (2), en la escala de logrado esperado (3) y la escala de logro destacado (4) que fueron aplicados al grupo experimental en un inicio la preprueba (pretest) y después del tratamiento la posprueba (postest).

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de la investigación

La presente investigación ha considerado los siguientes antecedentes relacionados al estudio:

3.1.1 A nivel internacional

A) Montero (2017), en su investigación dice que tanto la sociedad como la educación ha venido avanzando y que las metodologías tradicionales ya no despiertan el deseo de querer aprender, por el contrario, hacen que se encuentran desanimados, desganados y es por ello es que hoy en día se necesita de nuevas e innovadoras estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los caminos para que esto cambie es la aplicación de juegos educativos en el salón de clase. Por lo tanto, la aplicación de juegos diseñados con un propósito educativo será fundamental para desarrollar en los estudiantes el interés de querer aprender y de esa manera adquirir el deseo de experimentar nuevas experiencias.

B) Vistin & Monar (2019-2020), en su tesis sobre el juego educativo interactivo, tuvo como objetivo mejorar el aprendizaje en el área de ciencias naturales a través del desarrollo de un juego interactivo. Esta herramienta le ha permitido al docente despertar el interés de aprender nuevas experiencias, ya que el estudiante lo hace de manera divertida y entretenida, llegando así a la conclusión de que el juego educativo interactivo es un medio importante que tienen los estudiantes para asimilar y comprender nuevos conocimientos, habilidades y experiencias; por tal razón, la implementación de dicho juego es una solución innovadora y prometedora que viene a reforzar los niveles de estudio y colaboración de los estudiantes, creando un ambiente dinámico entre maestros y estudiantes, lo que motiva al aprendizaje y utilización de las TICs, mas esto no quiere decir que vendrían a remplazar el rol del docente.

3.1.2 A nivel nacional

- A) Bolaños (2020), en su tesis sobre la estrategia metodológica lúdica de cuentos infantiles para mejorar la habilidad de la expresión oral, planteó una alternativa de solución para que el estudiante se expresará de forma libre y espontáneo, haciendo uso de las lecturas infantiles que les motiva a imaginarse y así contribuir al desarrollo de su lenguaje. La investigación es de tipo correlacional y no experimental. La muestra fue de 25 niños; el trabajo se sustenta con teorías entre ellas la cognitivista, interaccionista y por último la expresión oral de Mabel Condemarín y Alejandra Medina. En los resultados se tuvo que el 44% de niños tiene la dificultad de expresarse de forma oral, el 68% no manejan la pronunciación, volumen, entonación y las pausas al momento de expresarse oralmente, llegando así a la conclusión de que la estrategia didáctica mejora la capacidad de expresarse de manera oral sus ideas en las diferentes experiencias de aprendizaje.
- B) Dávalos (2020), en su tesis sobre la funcionalidad familiar y logros de aprendizaje en el área de comunicación, tuvo como objetivo ver el grado de relación que existe entre los logros de aprendizaje del área de comunicación y la funcionalidad familiar. La parte estadística con respecto a la funcionalidad muestra que el 25% se encuentra en un nivel bajo, el 59,1 se posiciona en un nivel medio y lo restante que es el 15,9 % de estudiantes tiene una familia funcional, llegando así a la conclusión de que los estudiantes que presentan una familia funcional donde prevalece una buena comunicación tienden a alcanzar un mayor porcentaje en el rendimiento académico y mayor logro en su proceso de aprendizaje.
- C) Alfaro, M. L. (2016), en su investigación sobre el uso del software Jelic en la comprensión lectora, tuvo como objetivo saber el grado de influencia que tendrá el software Jelic en el rendimiento académico de los estudiantes en la comprensión de diversos textos escritos. En los resultados estadísticos de la preprueba con respecto a la posprueba se

muestra que en un inicio el 48,3% se encontraban en el rango de 19 y 20 luego de la aplicación del software hubo un incremento a un 62,1 % y en el rango de (≤ 10) hubo de 13,8 % a 17,2 %, llegando así a la conclusión, respecto a los resultados, que la media de las competencias informacionales de nuestro grupo es significativamente menor a la media teórica puesto que $p=0,000$ ". En ese sentido el uso del Jclic influye de manera positiva en la comprensión de lecturas simples en los dichos estudiantes.

3.1.3 A nivel local

A) Mallqui de la Cruz, F. (2017), en su tesis sobre la inteligencia emocional y su influencia en el aprendizaje del área comunicación, su objetivo principal es contribuir a la formación integral del estudiante a través del desarrollo de ciertos hábitos de comprensión y expresión de emociones. Se utilizó una investigación de tipo aplicada con un diseño experimental en su variante cuasiexperimental, se trabajó con dos grupos a quienes se les aplicó la prueba de entrada y salida. En cuanto a los resultados obtenidos de la contrastación de hipótesis respecto al grupo experimental se visualiza que el valor de t es -22.23 y el valor crítico es la t de tabla, de 2.03 , en este caso se concluye que el valor de t es menor que la t de tabla por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, llegando así a la siguiente conclusión: Los niños del grupo experimental mejoraron significativamente en su aprendizaje del área de comunicación. En ese sentido, se podría afirmar que la inteligencia emocional influye de manera significativo en el aprendizaje del área de comunicación.

B) Bailón, S.R. (2018), en su tesis sobre la aplicación del software Abrapalabras y el desarrollo de la comprensión lectora en los niños y niñas del 2° grado del nivel primaria en la I.E.P.I. José Antonio Encinas bellavista – 2016, tuvo como objetivo determinar el resultado de la estrategia Abrapalabra en la comprensión de lecturas. Este estudio es de tipo experimental en su variante cuasi experimental, se trabajó con

dos grupos a ambos se tomaron la prueba de entrada y salida, al grupo experimental se dio tratamiento a través del software Abrapalabras. Luego con los resultados se trabajó la parte estadística utilizando la prueba t de Student donde se halló el valor de la t calculada de un 6,982 donde este valor es mayor que la t crítico (1,71) para $gl = 25$ con 95% de confiabilidad, en ese sentido se rechaza la hipótesis nula, llegando así a la conclusión de que la estrategia Abrapalabras influye de manera positiva en el desarrollo de la comprensión lectora.

3.2 Bases teóricas

3.2.1 Juegos interactivos

Son herramientas de fácil uso, donde el estudiante interactúa con algún aparato electrónico ya puede ser una computadora, laptop, tableta o un celular, pero adquiriendo ciertos aprendizajes propuestos por el docente con un fin educativo, estos pueden ser adaptados de acuerdo al propósito que queremos lograr en los estudiantes de las diferentes edades (Ruiz, 2017).

Los juegos interactivos son actividades de entretenimiento donde el estudiante se siente cómodo al momento de realizarlo, a la vez presta mucha atención y concentración para conseguir el objetivo que se quiere alcanzar. Al elaborar dichos juegos tenemos que tener bien en claro el propósito de aprendizaje, que es lo que quiero que mi estudiante logre con dicha actividad. Para el estudiante aprender diversos contenidos de forma divertida y entretenida hace que en el despertar el interés de seguir aprendiendo.

El juego es la razón de ser de todo niño mediante el cual se puede desarrollar muchas capacidades y habilidades de manera libre y espontánea. El juego cumple un papel fundamental en el desarrollo social, intelectual y afectivo de los niños y niñas, estas están estrechamente relacionadas en el proceso de aprendizaje (Reina, 2009).

El juego es el medio principal por donde el niño adquiere muchos aprendizajes entonces podríamos decir que es una herramienta fundamental en el trabajo docente, ya que le va a permitir desarrollar diversas habilidades y destrezas, cuando el niño posee o tiene estas capacidades le va ayudar a resolver diversas situaciones problemáticas a lo largo de su vida.

De acuerdo con la revista Lego Foundation, La mariposa no puede vivir con una ala, necesita de la otra necesariamente para existir de igual forma el juego y el aprendizaje están estrechamente ligadas si en la vida del niño no existe el juego entonces no habrá aprendizaje (Rinaldi, 2017). En ese sentido, podríamos decir que el juego es la pieza esencial a la vez importante para el proceso de desarrollo de enseñanza- aprendizaje esto le va permitir al niño a desenvolverse de manera libre y sin miedo a equivocarse.

▪ Teorías de pedagogos sobre el juego

El juego es parte del saber del niño, ya que todo lo que está a su alrededor representa la realidad. En ese sentido el niño va asimilar todo lo que percibe en su entorno mediante ciertas acciones y donde va integrando ciertas informaciones para luego recordarla, dominarla y comprenderla. Para el desarrollo cognitivo Piaget divide en etapas, los niños de 6 años hasta los 11 pertenecientes al nivel primaria, se encuentra en la etapa operativa o también llamada concreta, donde el niño todavía comprende a través de experiencias concretas con determinados objetos hechos (Piaget,2007).

El aprendizaje significativo se da cuando el estudiante relaciona los conceptos a aprender y le da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya tiene. Eso quiere decir que construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos o experiencias que ya tiene; por lo que, para la construcción de su propio conocimiento lo puede hacer por descubrimiento (especialmente cuando trabajamos con las TICs), o de manera receptiva (Romero, 2009, p. 1)

De igual manera, David Ausubel hace énfasis en la elaboración la enseñanza a partir del conocimiento que tiene el estudiante. De ese modo nos explica que: “El aprendizaje es un proceso en el cual se ayuda a seguir avanzando y perfeccionando el conocimiento que se tiene, en vez de imponerle un temario que debe de memorizar, lo cual indica que la educación no puede ser una transmisión unilateral de información; por lo que el aprendizaje significativo solo se da cuando los nuevos contenidos tienen una razón de ser, con los que ya se tienen es decir que estén conectados para así deducir y crear uno nuevo”. David Ausubel (citado por Tünnermann, 2011, p. 24),

Asimismo, Édouard Claparède (1983) define al juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. En este sentido, (Claparède, 1983, p. 157) señala que: “El juego es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre”. En ese sentido estoy de acuerdo con el autor, el juego es el instrumento más útil y valioso para movilizar al niño, en lo que podría considerarse como escuela activa. En su teoría sobre el juego, defiende que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad, y sostiene que este es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y que lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica (Navarro, 2010).

El modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky (1933) y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1980). Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación

ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y, sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto. En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008).

En su teoría del juego, Chateau (1958) sostiene que el niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño en el juego es un gozo moral, considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad. Una de las ideas más importantes de su teoría es “que el niño no sueña con ninguna cosa tanto como con ser adulto. El juego del niño, como toda su actividad, está regido por la gran sombra del Mayor” (Chateau, 1958, p. 33); para este autor, la búsqueda de afirmación del Yo se manifiesta en el juego en dos formas: la atracción del Mayor y el gusto por el orden, por la regla (Debesse, 1958)

▪ **El juego y el aprendizaje**

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades. Si hablamos de la enseñanza de la lengua, el componente lúdico

comienza a ser un recurso necesario a partir de un enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa (Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M., 2006: 122).

▪ **El juego en la sociedad y en la cultura**

Gallardo L.J. & Gallardo V. P. (2018, p.48; citada por la revista Educativa Hekademos) menciona que: “A lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Forma parte de la genética de la persona. Se nace, crece, evoluciona y vive con el juego (Paredes, 2003). El juego ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana. Está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio que se dedica al descanso, diversión y recreación. En el tiempo libre, la persona está liberada de condicionantes extrínsecos como el trabajo, las obligaciones y los compromisos familiares y sociales”.

Desde hace años las personas buscan la forma de distraerse, entretenerse, competir y ocupar su tiempo libre en los juegos. A lo largo de la historia, los juegos siguen cumpliendo una función muy importante en el aprendizaje y la socialización, porque ayudan al desarrollo evolutivo de los niños y niñas, en ese sentido podríamos decir que es uno de los elementos indispensables para el desarrollo integral infantil. En la edad infantil las personas van aprendiendo aspectos del contexto cultural en que viven, uniéndose paulatinamente a la realidad del mundo. En ese complicado proceso, las actividades lúdicas se irán haciendo menos autónomas y egoístas, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, o sea, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más auténtico y real, la mayoría de las veces no tan feliz ni divertido ni placentero (García & Llull, 2009). La actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la

imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre (Garrido, 2011).

▪ **Características de los juegos interactivos**

Gifford (1991, citado por Sánchez, 2013, p. 13), afirma que: “Existen siete características que hacen de los juegos interactivos un medio de aprendizaje atractivo y efectivo, y son las siguientes: Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones especiales, temporales o de gravedad; facilitan el acceso a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas, favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro, permite el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control; facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula; hay una claridad de objetivos, habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, pero cuando juega saben que hay una tarea clara y concreta, lo cual proporciona un alto nivel de motivación; y, favorece el aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que, cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual”.

▪ **La importancia de juego**

Sobre la importancia del juego Rodríguez (2016) menciona que: “Si hay algún principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la infancia que nadie cuestiona es precisamente la importancia del juego. El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego. Las

habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ej.: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos. Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego. El juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo”.

▪ **El poder del juego**

Pasek, K. y Golinkoff refieren que: “Muchos estudios longitudinales subrayan la necesidad de apoyar la amplitud de habilidades en los niños. La habilidad para compartir ideas y recursos, ayudar y escuchar a otros contribuyen a predecir el nivel de educación y estatus laboral. Lo mismo es cierto para aspectos importantes como la atención, la confianza, la perseverancia, el razonamiento espacial y el comportamiento exploratorio. El juego tiene un rol fundamental en desarrollar, fomentar y promover estas habilidades integrales desde el nacimiento y a lo largo de la vida. La naturaleza de las actividades de juego de un niño variará dependiendo de su edad, contexto y cultura y sus habilidades irán aumentando en complejidad. Sin embargo, las estructuras básicas de estas habilidades ya están presentes desde la

infancia temprana, y se apoyan y refuerzan a través de las experiencias de juego de calidad”. (Pasek, K. y Golinkoff, R. M. 2013, p. 104-112)

▪ El juego en el aula

En ese sentido, Minera nos dice al respecto que: “El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. El ámbito interdisciplinario abarca desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología porque todas tuvieron y tienen como sujeto de estudio a ese niño o niña, es decir, al hombre. La psicología y la pedagogía tienen como categorías básicas al estudiante y a los aprendizajes interconectados por el aporte didáctico, aporte que cada vez se actualiza en constancia con la ciencia y la tecnología”. (Minerva, 2002, p. 29)

Asimismo, López (2016) menciona que: “Utilizar el juego interactivo y otras actividades lúdicas, dentro del aula de clase, con el propósito de facilitar el desarrollo integral del niño, satisface necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico, desarrollando destrezas y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los niños”. (p. 12)

▪ Dimensiones del juego interactivo

▪ Juegos de azar

Los juegos de azar son juegos en los cuales las posibilidades de ganar o perder no dependen de la habilidad del jugador sino exclusivamente del azar (Iranzo, 2012).

Entre los juegos de azar tenemos; a los dados, dominó, la ruleta, el bingo entre otros.

El juego de la ruleta está estructurada por diferentes secciones de números y colores, el jugador que acierta el número después que haya realizado los giros gana, todas las secciones de dichos números tienen la misma probabilidad de salir (Portillo et al., 2009).

Este juego se adapta a un material educativo, se elabora mediante la herramienta del power point donde se diseña la ruleta teniendo en cuenta el propósito a trabajar. En ese sentido se diseñó ruletas de adivinanzas, cuentos, canciones, pregones y trabalenguas para desarrollar la comunicación oral en los estudiantes y de esa manera movilizar sus capacidades y habilidades, a la vez se puede adaptar y dar uso en las diferentes áreas curriculares, ya que su elaboración es muy sencillo, atractivo e innovador donde despierta el interés de aprender del estudiante.

▪ Juegos de plataforma

Los juegos de plataforma es un tipo de juego, donde se observa un botón que cumple la función de hacer saltar, en su recorrido el jugador tiene que realizar saltos sobre las plataformas suspendidas encontrando diversos obstáculos y enemigos hasta llegar a una determinada meta o fin. Así mismo estos juegos se pueden convertirse en herramientas pedagógicas siempre en cuando exista un objetivo educativo (López, 2016).

Dicho juego se adecua y se diseña mediante la herramienta del power point como en este caso, se utilizó para poner en prueba su comprensión de diversos tipos de textos escritos, también adquiere nuevos conocimientos de forma divertida en pocas palabras aprende

jugando. Por ello, propongo una selección de plataformas educativas hechas con el programa power point, para jugar con contenidos de diferentes temas para el área de comunicación a través de preguntas. A continuación algunos ejemplos: El juego de Tom y Jerry, Mario Bros y Among Us entre otros.

▪ **Juegos de mesa**

Se desarrollan normalmente en la mesa, se juega en lugares cerrados que puede ser el salón de clases o en una habitación de la casa, en estos juegos se observa el uso de cartas, de un tablero, fichas, dados entre otros. Estos juegos aportan de mucho a los estudiantes en diferentes aspectos educativos y son muy recomendados por diferentes especialistas (Victoria – Uribe et al., 2017).

En la actualidad estos juegos pueden ser adaptados de forma virtual como es el caso del memorama y se puede trabajar varios temas, dependiendo al área que se requiere. En este caso se trabajó el área de comunicación en la dimensión produce diversos tipos de textos con varios temas de acuerdo a lo programado.

El juego del memorama será utilizado para facilitar el aprendizaje significativo del proceso del área de comunicación, ya que ayuda a ejercitar el cerebro y al desarrollo humano, el memorama consiste en encontrar parejas de cartas, en dichas cartas se pueden colocar diferentes objetos de acuerdo con el propósito que se quiere lograr, gana el quien encuentra ambas cartas de la misma figura.

3.2.2. Aprendizaje del área de comunicación

Según el MINEDU nos indica que: “El área de comunicación tiene por finalidad que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar el mundo de forma real o imaginaria. Este desarrollo se da mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para la formación de las personas, pues les permite tomar conciencia de sí mismos al organizar y dar sentido a

sus vivencias y saberes. Los aprendizajes que propicia el área de comunicación contribuyen a comprender el mundo contemporáneo, tomar decisiones y actuar éticamente en diferentes ámbitos de la vida. El logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica se favorece por el desarrollo de diversas competencias. A través del enfoque comunicativo, el área de comunicación promueve y facilita que los estudiantes desarrollen y vinculen las siguientes competencias: se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017).

▪ **Competencia**

La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. En ese sentido ser competente significa tener la capacidad de resolver diversas situaciones problemáticas. Asimismo, implica también combinar determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficiente su interacción con otros. Esto le va a exigir al individuo mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de los otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas, como también en su desempeño mismo a la hora de actuar. El desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad. El desarrollo de las competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica a lo largo de la Educación Básica permite el logro del perfil de egreso. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la

experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 29)

▪ **Capacidades**

El MINEDU, señala que: “Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas. Los conocimientos son las teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. La escuela trabaja con conocimientos construidos y validados por la sociedad global y por la sociedad en la que están insertos. De la misma forma, los estudiantes también construyen conocimientos. De ahí que el aprendizaje es un proceso vivo, alejado de la repetición mecánica y memorística de los conocimientos preestablecidos. Las habilidades hacen referencia al talento, la pericia o la aptitud de una persona para desarrollar alguna tarea con éxito. Las habilidades pueden ser sociales, cognitivas, motoras. Las actitudes son disposiciones o tendencias para actuar de acuerdo o en desacuerdo a una situación específica. Son formas habituales de pensar, sentir y comportarse de acuerdo a un sistema de valores que se va configurando a lo largo de la vida a través de las experiencias y educación recibida”. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017)

▪ **Competencia comunicativa.**

Por un lado, Cassany nos dice que: “La competencia comunicativa es la capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que se nos presentan cada día. Esto quiere decir que seremos competentes comunicativamente si somos capaces de hablar, escuchar, leer y escribir, y si lo hacemos con idoneidad. De la afirmación anterior se deduce que la competencia comunicativa se manifiesta mediante situaciones de desempeño o de

conductas externas. Pero tal conducta no es mecánica, sino que involucra una serie de procesos internos que la impulsan: los conocimientos, las actitudes, las decisiones, los rasgos de personalidad” (Cassany 2000, p. 8).

Por el otro lado, el Ministerio de Educación (2015) en las Rutas del Aprendizaje manifestó que: “La competencia comunicativa es un conjunto de aprendizajes que permiten a nuestros estudiantes actuar usando el lenguaje en una situación comunicativa retadora” (p.21).

▪ **Competencia en el área de comunicación**

***Se comunica oralmente en su lengua materna.**

De acuerdo al MINEDU, esta competencia se define como: “Una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales, ya sea de forma presencial o virtual, en los cuales el estudiante participa de forma alterna como hablante o como oyente. Esta competencia se asume como una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, considerando la repercusión de lo expresado o escuchado, y estableciendo una posición crítica con los medios de comunicación audiovisuales. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal” (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 69).

Capacidades de la competencia

El MINEDU considera las siguientes capacidades:

“Obtiene información del texto oral: el estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores; infiere e interpreta información del texto oral: el estudiante construye el sentido del texto a partir de relacionar información explícita e implícita para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto oral. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta el sentido del texto, los recursos verbales, no verbales y gestos, el uso estético del lenguaje y las intenciones de los interlocutores con los que se relaciona en un contexto sociocultural determinado; adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: el estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación. Asimismo, expresa las ideas en torno a un tema de forma lógica, relacionándolas mediante diversos recursos cohesivos para construir el sentido de distintos tipos de textos; utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica: el estudiante emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o paraverbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores; interactúa estratégicamente con distintos interlocutores: el estudiante intercambia los roles de hablante y oyente, alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo; reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral: los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos orales en los que participa. Para ello, compara y

contrasta los aspectos formales y de contenido con su experiencia, el contexto donde se encuentra y diversas fuentes de información. Asimismo, emite una opinión personal sobre los aspectos formales, el contenido y las intenciones de los interlocutores con los que interactúa, en relación al contexto sociocultural donde se encuentran”. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 69)

***Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.**

El MINEDU nos dice que: “Esta competencia se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido, ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos. Cuando el estudiante pone en juego esta competencia utiliza saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia lectora y del mundo que lo rodea. Ello implica tomar conciencia de la diversidad de propósitos que tiene la lectura, del uso que se hace de esta en distintos ámbitos de la vida, del papel de la experiencia literaria en la formación de lectores y de las relaciones intertextuales que se establecen entre los textos leídos. Esto es crucial en un mundo donde las nuevas tecnologías y la multimodalidad han transformado los modos de leer. Para construir el sentido de los textos que lee, es indispensable asumir la lectura como una práctica social situada en distintos grupos o comunidades socioculturales. Al involucrarse con la lectura, el estudiante contribuye con su desarrollo personal, así como el de su propia comunidad, además de conocer e interactuar con contextos socioculturales distintos al suyo”. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 72)

Capacidades de la competencia

El MINEDU considera las siguientes capacidades, las cuales son: “Obtiene información del texto escrito: el estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico; infiere e interpreta información del texto: el estudiante construye el sentido del texto. Para ello, establece relaciones entre la información explícita e implícita de este para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto escrito, a partir de estas deducciones, el estudiante interpreta la relación entre la información implícita y la información explícita, así como los recursos textuales, para construir el sentido global y profundo del texto, y explicar el propósito, el uso estético del lenguaje, las intenciones del autor, así como la relación con el contexto sociocultural del lector y del texto; reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto: los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos escritos situados en épocas y lugares distintos, y que son presentados en diferentes soportes y formatos. Para ello, compara y contrasta aspectos formales y de contenido del texto con la experiencia, el conocimiento formal del lector y diversas fuentes de información. Asimismo, emite una opinión personal sobre aspectos formales, estéticos, contenidos de los textos considerando los efectos que producen, la relación con otros textos, y el contexto sociocultural del texto y del lector”. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 72)

***Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna**

De acuerdo al MINEDU, esta competencia se define como: “El uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión

permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. En esta competencia, el estudiante pone en juego saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia con el lenguaje escrito y del mundo que lo rodea. Utiliza el sistema alfabético y un conjunto de convenciones de la escritura, así como diferentes estrategias para ampliar ideas, enfatizar o matizar significados en los textos que escribe. Con ello, toma conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido. Esto es fundamental para que el estudiante se pueda comunicar de manera escrita, utilizando las tecnologías que el mundo moderno ofrece y aprovechando los distintos formatos y tipos de textos que el lenguaje le permite. Para construir el sentido de los textos que escribe, es indispensable asumir la escritura como una práctica social. Además de participar en la vida social, esta competencia supone otros propósitos, como la construcción de conocimientos o el uso estético del lenguaje. Al involucrarse con la escritura, se ofrece la posibilidad de interactuar con otras personas empleando el lenguaje escrito de manera creativa y responsable”. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 77)

Capacidades de la competencia

El MINEDU considera las siguientes capacidades, las cuales son: “Adecúa el texto a la situación comunicativa: el estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita; Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: el estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente; utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente: el estudiante usa de forma

apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito; reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito: el estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo. También implica analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito y sus posibilidades, así como su repercusión en otras personas o su relación con otros textos según el contexto sociocultural” (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 77)

▪ **Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de comunicación**

Según el MINEDU, el marco teórico y metodológico que orienta el proceso de enseñanza y aprendizaje del área corresponde al enfoque comunicativo: “Este enfoque desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y prácticas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos: Es comunicativo, porque su punto de partida es el uso de lenguaje para comunicarse con otros. Al comunicarse, los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo textual, formato y género discursivo, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales, entre otros. Considera las prácticas sociales del lenguaje, porque la comunicación no es una actividad aislada, sino que se produce cuando las personas interactúan entre sí al participar en la vida social y cultural. En estas interacciones, el lenguaje se usa de diferentes modos para construir sentidos y apropiarse progresivamente de este. Enfatiza lo sociocultural, porque estos usos y prácticas del lenguaje se sitúan en contextos sociales y culturales específicos. Los lenguajes orales y escritos adoptan características propias en cada uno de esos contextos y generan identidades individuales y colectivas. Por eso se debe tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje en diversas culturas

según su momento histórico y sus características socioculturales. Más aún en un país como el Perú, donde se hablan 47 lenguas originarias, además del castellano. Asimismo, el área contempla la reflexión sobre el lenguaje a partir de su uso, no solo como un medio para aprender en los diversos campos del saber, sino también para crear o apreciar distintas manifestaciones literarias, y para desenvolverse en distintas facetas de la vida, considerando el impacto de las tecnologías en la comunicación humana”. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 77)

▪ **Dimensiones del aprendizaje del área de comunicación**

De acuerdo al MINEDU las dimensiones del aprendizaje del área de comunicación son: “La comunicación oral consiste en expresarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando de manera pertinente los recursos verbales y no verbales. Así mismo consiste en saber comprender el mensaje de los demás, respetado sus ideas en situaciones comunicativas orales interpersonales y grupales; la comprensión de textos que consiste en otorgar sentido a un texto a partir de las experiencias previas del lector y su relación con el contexto. Este proceso incluye estrategias para identificar la información relevante, hacer inferencias, obtener conclusiones, enjuiciar la posición de los demás y reflexionar sobre el proceso mismo de comprensión con la finalidad de autorregularlo y la producción de textos que consiste en elaborar textos de diferente tipo con el fin de expresar lo que sentimos, pensamos o deseamos comunicar. Esta capacidad involucra estrategias de planificación, de textualización, de corrección, revisión y edición del texto. También implica una reflexión sobre lo producido con la finalidad de mejorar el proceso. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 170)

▪ **Calidad educativa**

En la Ley General de Educación nos dice que La calidad educativa en nuestro país es definida como: “El “nivel óptimo de formación que deben alcanzar las personas para enfrentar los retos del

desarrollo humano, ejercer su ciudadanía y continuar aprendiendo durante toda la vida” (Ley 28044, art 13).

Los factores que comprenden la calidad educativa son: Primero, los principios que refiere a la ética, equidad, inclusión, calidad, democracia, interculturalidad, conciencia ambiental, creatividad e innovación; segundo, los fines de la educación: su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa; y construir una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz; y tercero, los currículos básicos, la inversión mínima por estudiante (en salud, alimentación y materiales), la formación docente, carrera pública y administrativa, infraestructura, investigación, organización institucional y relaciones humanas armoniosas. Así mismo Inés Aguerrondo manifiesta que, ha sido un error trabajar con una definición demasiado simplificada y muy parcial de una idea muy abarcante como la calidad educativa, que la define restrictivamente y “la transforma en una medición, para lo cual se la inscribe en un marco puntual casi positivista, muchas veces hasta conductista”. Esta concepción reduccionista junta dos aspectos: la “mejor educación” y “la gestión y administración” de la misma: (¿cómo se da eso a todos?). La eficiencia tiene que ver con las dos cosas, es decir, un sistema educativo eficiente es el que da la mejor educación que se puede a la mayor cantidad de gente”. Se requiere pasar de una definición instrumental de la calidad educativa a una sustantiva, que integre la dimensión de eficiencia a su interior, en un marco mayor y significativo en términos de la finalidad de la educación (Aguerrondo, 2010)

▪ **Los sistemas de evaluación de la calidad de la educación**

La mayor preocupación en la actualidad es el progreso de la calidad en educación en todos los niveles del sistema educativo, tanto para pedagogos, especialistas, políticos e instituciones y organismos nacionales e internacionales concernientes con la educación, manifiestan de diversas formas su preocupación por la calidad de la

educación brindada por la mayoría de los sistemas educativos del mundo. En la conferencia mundial “Educación para todos” dio el reporte de la situación en educación de ese entonces. Así mismo se propuso lineamientos y estrategias para enfrentar a los principales causantes de la baja calidad de la educación. Para llevar a cabo la tarea de mejorar la calidad de la educación servida por los sistemas educativos nacionales se hace necesario disponer de la información que permita tomar decisiones adecuadas y orientadas a lograr dicho propósito. La medición del rendimiento escolar y, en especial, la instauración de sistemas nacionales públicos de medición representan una de las iniciativas que aportan a la solución del problema. La medición de la calidad de la educación puede estar al servicio del mejoramiento de la misma solamente si se concibe como parte de un sistema de comunicación y toma de decisiones en el que participen actores de los diferentes ámbitos relacionados con el quehacer educativo, tales como los planificadores, el personal directivo y técnico (Lacueva, 2015).

Al respecto Horn (2010) afirma que: “Los sistemas educativos se pueden organizar de dos maneras: una es continuar enseñando a los niños sin obtener información de lo que están aprendiendo. La otra es instituyendo un sistema nacional de medición del rendimiento académico, para supervisar el aprendizaje del estudiante y obtener información para mejorarlo” (p.3)

En muchos países desarrollados (Francia, Inglaterra, Estados Unidos) desde hace muchos años existen sistemas de pruebas nacionales, con diferentes fines y propósitos. Estos sistemas de medición nacionales surgen cuando se comprueba que la calidad de las instituciones educativas, y de la educación que ofrecen, muestran resultados positivos. En el marco de un cambio conceptual importante, el enfoque de las reformas educativas se orientó hacia el desempeño del estudiante como la mejor medida del éxito de una escuela o de un sistema escolar particular. El establecimiento de sistemas de evaluación

del rendimiento de los estudiantes es una estrategia que nos sirve para mejorar la calidad de la enseñanza, especialmente de la educación primaria. Los sistemas nacionales de medición del rendimiento académico, en el nivel primaria, pueden ayudar a mejorar la calidad de la enseñanza mediante la recolección y difusión que muestren en qué grado los estudiantes aprenden los contenidos de los programas de estudios y adquieren las aptitudes que las instituciones educativas del país supuestamente deben enseñarles (Lacueva, 2015).

Pérez, al respecto, nos dice que: “El instalar un sistema de evaluación nacional no es una tarea fácil, se requiere de experiencia técnica, de recursos financieros y de la aceptación y el compromiso de las personas e instituciones involucradas. En muchos países de América Latina y de otros continentes existen diferentes modalidades de evaluación de la calidad de la educación. Algunas de ellas son: Los Sistemas Nacionales de Evaluación Educativa, que miden la actuación académica de los estudiantes de un país o región y evalúan el progreso alcanzado por las escuelas, distritos escolares, municipios o estados, en lograr las metas de los programas de estudios y otras metas del sistema educativo; las evaluaciones pueden también diseñarse para identificar áreas problemáticas en el rendimiento académico, a fin de recomendar formas de mejorar el aprendizaje. En general, como el objetivo de los sistemas de evaluación es, precisamente, evaluar el comportamiento del sistema o de sus componentes por comparación con las metas educativas, sólo se necesita administrar el instrumento de evaluación a una muestra científica de estudiantes, en lugar de hacerlo a todos los estudiantes del sistema; los Exámenes Nacionales de Certificación, que tienen como objetivo identificar a los estudiantes que hayan completado con éxito un determinado nivel de educación o, en su defecto, seleccionar a los que han finalizado un nivel para ingresar al siguiente. Un ejemplo de un sistema de este tipo es el caso de los países del África subsahariana, donde son comunes los exámenes de certificación al final del ciclo primario. Para cumplir sus objetivos los sistemas nacionales

de exámenes de certificación deben usar el mismo instrumento para evaluar a todos los estudiantes que deseen un certificado de terminación de los estudios o que deseen ingresar al próximo nivel de educación”. (Pérez, A. Adaptado por Mesia, R. 2007, p.91).

3.3 Bases conceptuales

Aprendizaje: Feldman nos dice que: “Es un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia”. (Feldman, 2005, p. 67)

Lectura: Pinzás nos dice que: “La lectura es una actividad exigente porque se necesita de una concentración sostenida, lo cual significa concentrarse en seguir el hilo conductor del texto y conectarlo con los conocimientos previos, y tener una idea clara de cuál es el sentido de lo que se lee y el objetivo que persigue”. (Pinzás, 2012)

Leer: Solé nos dice que: “Es un proceso en el cual interactúan el lector y el texto. Es en este proceso que el primero, intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura, tales como disfrutar, buscar información, etc. Es decir, el significado de un escrito es para el lector una construcción que implica conocer los acontecimientos previos que lee en el texto y encontrar los objetivos que busca en él”. (Solé, 2004).

Comprensión lectora: Sánchez nos dice que: “Es un proceso a través del cual el lector entiende y elabora un significado al interactuar con el texto. Dicha comprensión se deriva de sus experiencias acumuladas, experiencias que entran en juego gracias al uso de las operaciones básicas del pensamiento humano”. (Sánchez ,2005)

Comunicación: Santos nos dice que: “Es un proceso de intercambio de mensajes en el que intervienen un emisor y un receptor quien, a su vez,

puede fungir también como receptor y emisor. El mensaje se transmite a través de un canal y para su correcta descodificación debe ser claro y comprensible”. (Santos, 2012, p.154).

Escritura: Hyland nos dice que: “La destreza de la producción escrita ha ocupado un lugar central dentro de la lingüística aplicada y sigue siendo, hoy en día, un tema de debate que suscita gran interés como campo de investigación, por una parte, para clarificar cómo funciona dicha destreza y, por otra parte, para determinar cuáles son las pautas a seguir en su enseñanza/ adquisición”. (Hyland, 2002).

Estrategias: Rodríguez nos dice que: “Son procesos secuenciales que un individuo utiliza para alcanzar una meta controlando su actividad cognitiva”. (Rodríguez, 2004).

Comunicación oral: El MINEDU nos dice que: “Se establece entre dos o más personas, tiene como medio de transmisión el habla y como código un idioma. Cada técnica empleada con el fin de intercambiar las ideas tiene un campo de aplicación muy variado, entre los que figuran: el personal, social, profesional, político o científico, entre otros. Sea cual sea el momento, el lugar o la circunstancia, comunicarse es un proceso inevitable del ser humano”. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación, 2017, p. 77)

Proyecto Educativo Regional: Guerrero, Luis nos dice que: “Es el principal instrumento orientador de la política y gestión educativa regional. Se elaboró respetando el Proyecto Educativo Nacional, con la participación democrática de la sociedad civil y las autoridades educativas del gobierno regional”. (Guerrero, L. Plan Regional Concertado Huánuco 2004-2021, 2004, p. 4)

CAPÍTULO IV

MARCO METODOLÓGICO

4.1. Ámbito

La Institución Educativa N°32014 del nivel de educación primaria, situado en el Jr. Julio C. Tello N° 320, en el distrito de Amarilis, provincia y región de Huánuco, país Perú.

4.2 Tipo y nivel de investigación

4.2.1 Tipo de investigación

Según la propuesta de Hernández-Sampieri et al. (2014) la presente investigación se enmarca dentro del tipo aplicada, porque el propósito es determinar y mostrar los efectos que tendrán los juegos interactivos. De esa manera contribuir a las futuras investigaciones sobre el aprendizaje de los estudiantes. (p.93)

4.2.2 Nivel de investigación

La presente investigación es experimental en su nivel cuasiexperimental, porque está referida a la aplicación de juegos interactivos en el aprendizaje del área de comunicación. (Hernández-Sampieri et al., 2014, p.94)

4.3 Población y muestra

4.3.1 Descripción de la población

La población del estudio estuvo constituida por 980 estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E. N° 32014 del distrito de Amarilis, Huánuco.

TABLA 1

Población de estudiantes del nivel de educación primaria según grado y sección de estudios de la I.E. N° 32014 del distrito de Amarilis, Huánuco – 2021.

POBLACIÓN		
GRADO	SECCIÓN	N° TOTAL DE ESTUDIANTES
1°	A, B, C, D, E	134
2°	A, B, C, D, E	159
3°	A, B, C, D, E	168
4°	A, B, C, D, E	147
5°	A, B, C, D, E	163
6°	A, B, C, D, E	169
TOTAL		940

Fuente: Nómina de matrícula

4.3.2 Muestra y método de muestreo

Estuvo constituida por 66 estudiantes, que comprenden las dos secciones del tercer grado “C” y “D”, del nivel primaria, de la Institución Educativa N° 32014 de Amarilis - Huánuco. Para determinar la muestra se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico intencional.

Al respecto, Tamayo (2004) nos dice que: En las muestras de tipo no probabilístico intencional el investigador selecciona los elementos que a su juicio son representativos o típicos de la población, se selecciona a los sujetos que se estima que puedan brindar la información necesaria (p.182).

TABLA 2

Muestra de estudiantes del nivel de educación primaria según grado y sección de estudios de la I.E. N° 32014 del distrito de Amarilis, Huánuco – 2021.

MUESTRA		
GRADO Y SECCION	GRUPO DE ESTUDIOS	N° DE ESTUDIANTES
TERCER GRADO “C”	Grupo experimental	35*
TERCER GRADO “D”	Grupo control	33
TOTAL		66

Fuente: Nómina de matrícula

*2 estudiantes no participaron, pues se encontraban sin conectividad a internet.

4.3.3 Criterios de inclusión y exclusión

4.3.3.1. Criterios de inclusión

Estudiantes que al 2021 se encuentran matriculados, activos en la asistencia y con acceso a internet.

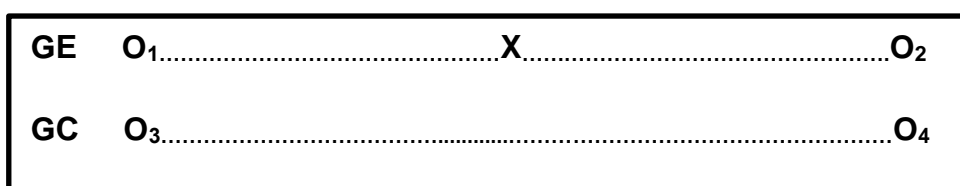
4.3.3.2 Criterios de exclusión

Estudiantes con inasistencias y sin acceso a internet.

4.4. Diseño de investigación

El diseño que se utilizó es de tipo experimental en su variante cuasi experimental de dos grupos no equivalentes o con grupo control no equivalente, una vez que se dispone de los dos grupos, se deberá evaluar a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos se aplicará el tratamiento experimental y el otro sigue con las tareas o actividades rutinarias. (Sánchez, 2002, p.105)

El esquema del diseño se presenta a continuación:



Donde:

GE: Grupo experimental

O₁: Prueba de entrada (pretest)

O₂: Prueba de salida (postest)

X: Variable independiente (Juegos interactivos)

GC: Grupo control.

O₃: Prueba de entrada (pretest)

O₄: Prueba de salida (postest)

4.5. Técnicas e instrumentos

4.5.1. Técnicas

La observación

Esta técnica me permitió obtener información real, en el proceso de aprendizaje del área de comunicación referida a las dimensiones: comunicación oral, comprensión de textos, producción de textos y también durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.

Al respecto, Campos & Lule (2012) menciona que la observación es:

Una técnica que mediante la aplicación de ciertos recursos permite la organización, coherencia y economía de los esfuerzos realizados durante el desarrollo de una investigación; de esta forma, esta técnica tendrá una organización y una coherencia dependiente al método utilizado. En otras palabras, la observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real. (p.49)

4.5.2. Instrumentos

Ficha de observación

Este instrumento sirvió para recoger datos reales de la muestra de estudios, sobre el aprendizaje del área de comunicación. Está estructurado por dimensiones e indicadores. La ficha de observación (pretest) se aplicó antes del experimento y después del experimento (postest) a ambos grupos experimental y control. La valoración de este instrumento estuvo comprendido por cuatro niveles: En inicio, en proceso, logro esperado y logro destacado.

La validez del instrumento se realizó mediante el juicio de expertos. Antes de su aplicación se obtuvo los aportes necesarios a la

investigación y se verificó si la construcción y el contenido del instrumento se ajustan al estudio planteado. La validación de la ficha de observación estuvo a cargo de cinco profesionales con grado académico de magister y doctor.

Sesiones de aprendizaje

Aplicar la estrategia “juegos interactivos”, en la programación semanal, consistió en el desarrollo de 15 sesiones, las cuales se dependieron de las siguientes dimensiones: comunicación oral, comprensión de textos y producción de textos.

El juego de la ruleta interactiva sirvió para desarrollar la primera dimensión con 5 sesiones (comunicación oral). En este juego se utilizó diversas estrategias, entre ellas, las adivinanzas, canciones, pregones, cuentos y trabalenguas. Estas estrategias consisten en que el estudiante ensaya lo propuesto para lograr desarrollar su expresión, emitiendo mensajes orales en diversas situaciones significativas de comunicación y que mediante la escucha activa fortalezcan su seguridad, al expresarse en forma oral en diversos momentos de su vida diaria.

También se aplicó el juego de Tom y Jerry para el desarrollo de la segunda dimensión con 5 sesiones (comprensión de textos). En este juego se utilizó diversas estrategias, entre ellas, la observación de imágenes, uso de conocimientos previos, la palabra clave, la lectura silenciosa, la lectura en voz alta, lecturas con señales, el parafraseo y pienso en voz alta. Todas estas estrategias fueron aplicadas con temas de su interés, como son: los valores, el cuidado personal, la contaminación del aire, la importancia del agua y las medidas de protección del covid 19. Todas ellas fueron de gran ayuda para lograr y observar cambios positivos en los estudiantes en cuanto a su comprensión lectora.

Por último, se aplicó el juego del memorama interactiva para desarrollar la tercera dimensión con 5 sesiones (producción de textos). En este juego se aplicó las tres etapas, las cuales son: la planificación,

la textualización y la revisión (Cassany 2008). Consiste en planificar el plan de escritura para organizar sus ideas de acuerdo al propósito, teniendo en cuenta las reglas ortográficas: el estudiante revisa y corrige su primera versión para luego presentar su versión final de su escrito. La aplicación de dichas sesiones duró aproximadamente dos meses. Cada sesión tiene una duración de 70 min aprox. El instrumento que se utilizó, durante la sesión, fue la ficha de observación y la rúbrica de evaluación, la cual consta de 6 indicadores. Estos juegos están diseñados con el programa power point donde se hizo uso de las diversas herramientas, por ejemplo: insertar (formas y gráficos, entre otros), diseño (formato del fondo), transiciones (sonidos y duración), animaciones (panel de animación), presentación con diapositivas y formato. Para la elaboración de los juegos se creó una carpeta con imágenes e íconos según el propósito a trabajar, por ejemplo, de frutas, objetos, animales, lugares, materiales de protección, personas, profesiones, plantas medicinales, entre otros. Todas las sesiones se iniciaron con las actividades permanentes (saludo, asistencia y los acuerdos de convivencia), en seguida se realizó el juego de integración como parte de la motivación. Así mismo se les dio a conocer el propósito de aprendizaje para dicha actividad, para luego continuar con el desarrollo de la sesión. Durante este proceso la docente brindó orientaciones al respecto, a través de preguntas. La comunicación fue muy amena entre docente y estudiante. Luego, el estudiante inició con el juego y el docente cumplió la función de acompañante y mediador. Por lo tanto, el estudiante se desarrolló de manera libre y creativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.5.2.1 Validación de los instrumentos para la recolección de datos

La validación del instrumento de recolección de datos se realizó a través de una validación externa por cinco expertos, quienes son especialistas en el tema. Constituyó una evaluación y apreciación de las variables, dimensiones, indicadores y posibilidades de aplicabilidad para la muestra de estudio, el lenguaje utilizado, la correcta redacción y el recojo de los datos con mayor precisión.

TABLA 3

Validación de expertos

EXPERTOS	GRADO/ ESPECIALIDAD
Dr. Condezo Martel, Jose Wuencislao	Doctor en Educación
Dr. Echevarria Rodriguez, Haiber Policarpo	Doctor en Educación
Dra. Nieto Tucto, Silvia Gissela	Doctor en Educación
Mg. Palomino Esteban, Donata	Magíster en Educación
Mg. Cañoli Idelfonso Shirley	Magíster en Educación

4.5.2.2 Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos.

Validez por Alfa de Cronbach a través de varianza de ítems

La validez interna para verificar la fiabilidad del instrumento de recolección de datos la investigación científica se ha realizado mediante Alfa de Cronbach con varianza de ítems con una muestra piloto de 20 estudiantes con características similares a la muestra de estudio.

El índice de Alfa de Cronbach, se determinó con la fórmula siguiente:

a) Alfa de Cronbach mediante varianza de ítems	
Fórmula:	$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$
α = Alfa de Cronbach	
k = Número de Ítems	
Vi = Varianza de cada Ítem	
Vt = Varianza total	

Escala de fiabilidad del índice Alfa de Cronbach:



El instrumento de investigación es fiable cuando el índice Alfa resulte igual o mayor a 0,8; caso contrario la variabilidad del instrumento será muy heterogénea en sus ítems, por lo mismo se debe hacer un reajuste.

Cálculo del valor de alfa de Cronbach:

TABLA 4*Base de datos de la muestra piloto*

ID	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	Total
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	29
2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	41
3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	38
4	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	21
5	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	24
6	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	33
7	2	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	2	2	2	34
8	2	2	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	22
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	16
10	3	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	3	1	1	2	26
11	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	37
12	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	2	3	2	2	35
13	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	28
14	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	3	3	2	2	1	29
15	2	3	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	3	1	2	29
16	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	39
17	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	27
18	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	41
19	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	33
20	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	34

Aplicando la fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

Se tiene:

$$K=15$$

$$\sum Vi=7,4$$

$$Vt=47,75$$

$$\alpha = 0,91$$

Conclusión:

El valor de α es 0,91; en consecuencia, el instrumento tiene alta confiabilidad para su aplicación.

4.6 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

4.6.1. Técnicas para el procesamiento de datos

▪ **Microsoft Excel**

Esta herramienta estadística se utilizó para el procesamiento de los datos empíricos mediante el uso de las tablas y gráficos estadísticos de distribución de frecuencias absolutas y porcentajes.

▪ **Aplicativo SPSS**

Este programa se utilizó para la prueba de hipótesis para saber la efectividad de la aplicación de los juegos interactivos en el aprendizaje del área de comunicación de los estudiantes de la I.E. N° 32014 del distrito de Amarilis, Huánuco – 2021.

4.6.2. Técnicas de análisis de datos

Se utilizó la estadística descriptiva para sistematizar y presentar los datos en tablas y figuras estadísticas considerando las frecuencias absoluta y porcentual, los mismos que permitieron verificar el comportamiento de la variable dependiente. Asimismo, se utilizó la estadística inferencial para contrastar la hipótesis y generalizar los resultados; para la contrastación de hipótesis se aplicó una prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.

4.7. Aspectos éticos

Se realizó siguiendo las pautas que se indican en el Reglamento General de las Unidades de Posgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Además, se tuvo en cuenta las normas APA, 7ª edición, referido al estilo y formato, y respetando las reglas internacionales de redacción y ortografía, consideradas ahí.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1 Análisis descriptivo

El tratamiento de datos en una investigación cuantitativa es un factor fundamental por razones de orientar a los hallazgos a conclusiones muy bien definidas. Se sistematizaron los datos en tablas y figuras estadísticas resaltando las frecuencias absoluta y porcentual; asimismo se contrastaron las hipótesis mediante la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.

5.1.1. Escalas de medición para verificar la influencia de los juegos interactivos en el aprendizaje del área de comunicación.

Tabla 5

Escalas de medición de ítems del aprendizaje del área de comunicación

Escalas	Para ítems
Escala en inicio (C)	1
Escala en proceso (B)	2
Escala en logro esperado (A)	3
Escala en logro destacado (AD)	4

Tabla 6

Escalas de medición general de la variable aprendizaje del área de comunicación y sus dimensiones

Escala cualitativa	Puntuación*
En inicio (C)	[0 ; 10]
En proceso (B)	[11 ; 13]
Logro esperado (A)	[14 ; 17]
Logro destacado (AD)	[18 ; 20]

Nota: *Escala cuantitativa de ítems acumulados en variable dependiente y dimensiones

5.1.2. Base de datos de los grupos experimental y de control, respecto del pretest y posttest

Tabla 7

Resultados del aprendizaje de la comunicación en el grupo experimental, respecto del pretest

Grupo experimental – pretest																			
	D1						D2						D3						
	Comunicación oral						Comprensión de textos						Producción de textos						
	It_1	It_2	It_3	It_4	It_5	T_D1	It_6	It_7	It_8	It_9	It_10	T_D2	It_11	It_12	It_13	It_14	It_15	T_D3	T_G
1	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	1	8	2	2	2	2	2	10	9
2	3	2	3	2	2	12	2	2	2	2	2	10	1	1	1	3	3	9	10
3	3	3	2	1	1	10	2	2	3	1	1	9	1	1	3	2	1	8	9
4	3	2	2	1	2	10	2	2	2	1	1	8	3	1	1	1	1	7	8
5	2	2	2	1	1	8	1	1	1	2	2	7	2	3	2	1	2	10	8
6	3	1	3	2	2	11	2	3	1	2	2	10	2	4	1	1	1	9	10
7	2	2	2	2	2	10	3	4	1	3	1	12	2	2	2	2	2	10	11
8	2	2	3	1	1	9	1	1	4	2	1	9	4	1	1	3	1	10	9
9	3	3	2	2	1	11	1	1	1	1	3	7	1	2	1	1	3	8	9
10	3	2	2	1	1	9	2	1	1	2	2	8	2	3	1	1	2	9	9
11	3	3	3	2	1	12	3	3	1	1	2	10	1	4	1	2	1	9	10
12	2	2	2	2	1	9	4	2	1	3	1	11	4	1	3	1	1	10	10
13	2	2	3	3	2	12	1	1	1	1	2	6	5	1	1	1	2	10	9
14	3	2	2	1	2	10	2	2	1	1	2	8	3	3	2	2	1	11	10
15	2	3	2	2	1	10	2	2	3	1	1	9	2	2	3	1	2	10	10
16	1	2	2	1	3	9	3	3	1	2	1	10	1	1	1	1	5	9	9
17	3	2	2	1	2	10	1	2	2	1	2	8	2	2	2	1	1	8	9
18	3	2	3	2	1	11	1	1	3	3	1	9	1	1	1	4	3	10	10
19	2	3	2	1	2	10	2	2	2	2	2	10	5	2	1	1	1	10	10
20	2	2	2	1	2	9	3	3	1	2	1	10	4	1	2	1	1	9	9
21	2	2	3	2	1	10	1	1	4	1	2	9	1	1	1	3	3	9	9
22	2	3	2	2	1	10	2	2	2	3	2	11	2	2	2	1	1	8	10
23	2	2	3	2	1	10	3	1	1	2	3	10	2	1	1	1	2	7	9
24	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	6	2	1	1	1	11	9
25	2	2	2	2	2	10	1	1	4	1	2	9	2	1	2	2	3	10	10
26	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	3	2	1	1	3	10	9
27	3	2	2	2	1	10	1	1	1	3	1	7	1	1	2	2	2	8	8
28	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	2	2	1	3	1	9	9
29	2	2	1	2	2	9	3	1	2	1	3	10	1	1	3	2	3	10	10
30	1	2	2	1	2	8	1	2	1	3	1	8	4	3	2	1	1	11	9
31	3	2	2	1	2	10	2	3	1	1	2	9	2	1	3	2	2	10	10
32	2	3	2	1	2	10	3	2	3	1	1	10	1	2	2	3	1	9	10
33	2	2	3	2	1	10	1	3	1	2	2	9	1	2	1	2	2	8	9

Tabla 8

Resultados del aprendizaje de la comunicación en el grupo de control, respecto del pretest

Grupo de control - pretest																				
	D1 Comunicación oral						D2 Comprensión de textos						D3 Producción de textos						T_ D3	T_ G
	It_ 1	It_ 2	It_ 3	It_ 4	It_ 5	T_ D1	It_ 6	It_ 7	It_ 8	It_ 9	It_ 0	T_ D2	It_ 1	It_ 2	It_ 3	It_ 4	It_ 5	T_ D3		
1	3	3	2	2	2	12	3	2	3	2	2	12	3	2	3	2	2	12	12	
2	3	2	2	1	2	10	2	2	2	2	1	9	3	2	3	2	2	12	10	
3	2	2	2	2	2	10	3	2	3	2	2	12	3	2	3	2	1	11	11	
4	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	9	
5	3	3	2	2	2	12	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	12	
6	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	9	10	
7	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	9	
8	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	11	
9	3	2	3	2	2	12	3	3	2	1	1	10	2	2	2	2	2	10	11	
10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	10	
11	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	1	8	2	2	2	2	1	9	9	
12	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13	2	2	2	2	2	10	12	
13	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	1	10	3	3	2	2	2	12	11	
14	2	2	2	2	1	9	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	1	10	10	
15	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	3	2	3	2	2	12	11	
16	2	2	2	2	2	10	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	1	10	11	
17	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	10	
18	2	2	1	1	1	7	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	8	
19	3	2	2	2	1	10	3	2	3	2	2	12	2	2	2	2	1	9	10	
20	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	1	10	3	2	3	2	2	12	11	
21	4	3	3	3	2	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	15	
22	2	2	3	2	1	10	3	2	2	2	1	10	3	2	2	1	2	10	10	
23	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	10	
24	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	9	
25	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	1	10	3	2	2	1	2	10	11	
26	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	9	
27	2	2	2	2	1	9	3	2	3	2	2	12	3	2	1	2	2	10	10	
28	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	9	
29	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	10	
30	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	9	
31	3	2	3	2	2	12	3	2	2	1	2	10	3	2	3	2	2	12	11	
32	3	2	2	2	1	10	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	1	10	10	
33	3	3	3	3	3	15	4	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	15	15	

Tabla 9

Resultados del aprendizaje de la comunicación en el grupo experimental, respecto del postest

Grupo experimental – postest																			
D1						D2						D3							
Comunicación oral						Comprensión de textos						Producción de textos							
It_1	It_2	It_3	It_4	It_5	T_D1	It_6	It_7	It_8	It_9	It_10	T_D2	It_11	It_12	It_13	It_14	It_15	T_D3	T_G	
1	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	3	19	20
2	4	3	4	4	3	18	4	3	3	4	3	17	3	4	4	4	3	18	18
3	4	3	3	3	3	16	4	4	4	3	3	18	4	4	4	3	3	18	17
4	4	2	3	3	2	14	4	3	3	2	2	14	3	3	3	3	2	14	14
5	4	4	4	3	3	18	4	4	4	3	3	18	3	4	4	4	3	18	18
6	4	4	4	4	3	19	4	4	4	3	3	18	4	4	4	3	3	18	18
7	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	3	19	4	4	3	3	3	17	19
8	4	4	4	4	3	19	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	3	18	19
9	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	3	19	4	4	4	3	3	18	19
10	4	3	4	3	4	18	4	4	4	3	3	18	3	4	3	3	3	16	17
11	4	3	3	4	3	17	4	4	4	3	2	17	4	4	3	3	3	17	17
12	4	3	3	3	3	16	4	4	4	3	3	18	4	4	3	3	3	17	17
13	4	3	3	2	2	14	4	4	4	3	3	18	4	4	4	3	3	18	17
14	4	4	4	3	3	18	4	4	4	4	3	19	3	4	3	3	3	16	18
15	4	4	4	3	3	18	4	4	4	3	3	18	3	4	3	3	3	16	17
16	4	4	4	4	4	20	4	3	4	3	3	17	4	4	3	3	3	17	18
17	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	3	19	4	4	4	3	3	18	19
18	4	4	4	4		16	4	3	4	3	3	17	3	4	3	3	3	16	16
19	4	3	3	4	3	17	4	3	4	3	4	18	4	4	4	3	3	18	18
20	4	3	3	3	3	16	4	3	4	3	3	17	4	4	4	3	3	18	17
21	4	4	4	4	3	19	4	4	4	3	3	18	4	4	4	3	3	18	18
22	4	3	4	3	4	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	16
23	4	3	4	3	3	17	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	15
24	4	3	3	3	3	16	4	2	3	2	3	14	3	3	3	3	3	15	15
25	4	4	4	4	3	19	4	3	3	3	3	16	3	4	3	3	3	16	17
26	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	3	18	4	4	4	3	3	18	19
27	4	3	4	4	3	18	4	3	3	3	3	16	4	4	4	3	3	18	17
28	4	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	15	3	4	3	3	3	16	16
29	4	2	3	2	3	14	4	2	3	2	3	14	3	3	3	3	2	14	14
30	4	3	3	2	2	14	4	3	3	2	2	14	3	3	3	3	2	14	14
31	4	3	3	2	2	14	4	4	3	2	2	15	3	3	3	3	2	14	14
32	4	3	3	2	2	14	4	3	3	3	2	15	4	3	3	2	2	14	14
33	4	3	3	2	2	14	4	3	3	2	2	14	4	3	2	3	2	14	14

Tabla 10

Resultados del aprendizaje de la comunicación en el grupo de control, respecto del postest

Grupo de control - postest																			
D1						D2						D3							
Comunicación oral						Comprensión de textos						Producción de textos							
It_1	It_2	It_3	It_4	It_5	T_D1	It_6	It_7	It_8	It_9	It_10	T_D2	It_11	It_12	It_13	It_14	It_15	T_D3	T_G	
1	3	3	3	3	2	14	3	2	3	2	3	13	3	2	3	2	2	12	13
2	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	12
3	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	3	2	3	2	1	11	11
4	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	9
5	3	3	3	2	2	13	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	12
6	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	11
7	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	9
8	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	11
9	3	2	3	2	2	12	3	3	3	1	1	11	2	2	2	2	2	10	11
10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	10
11	3	2	2	2	2	11	2	1	2	2	1	8	2	2	2	2	1	9	9
12	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	3	15	2	2	2	2	2	10	13
13	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	3	3	2	2	2	12	12
14	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	3	3	2	2	1	11	11
15	2	2	2	2	2	10	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	11
16	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	3	2	3	2	1	11	11
17	2	2	2	2	2	10	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	11
18	2	2	1	1	1	7	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	8
19	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	3	2	3	2	1	11	11
20	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	12
21	4	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	15
22	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	3	3	2	2	2	12	12
23	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	10
24	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	9
25	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	12
26	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	9
27	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	11
28	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	9
29	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	11
30	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	9
31	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	12
32	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	2	12	3	2	2	2	2	11	11
33	3	3	3	3	3	15	4	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	15	15

5.1.3. Análisis e interpretación de resultados de la variable aprendizaje del área de comunicación, según el pretest

Tabla 11

Logros de aprendizaje del área de comunicación de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del pretest, Huánuco 2021.

Escala de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Escala en inicio (C)	[0; 10]	32	97%	19	58%
Escala en proceso (B)	[11; 13]	1	3%	12	36%
Escala en logro esperado (A)	[14; 17]	0	0%	2	6%
Escala en logro destacado (AD)	[18; 20]	0	0%	0	0%
TOTAL		33	100%	33	100%

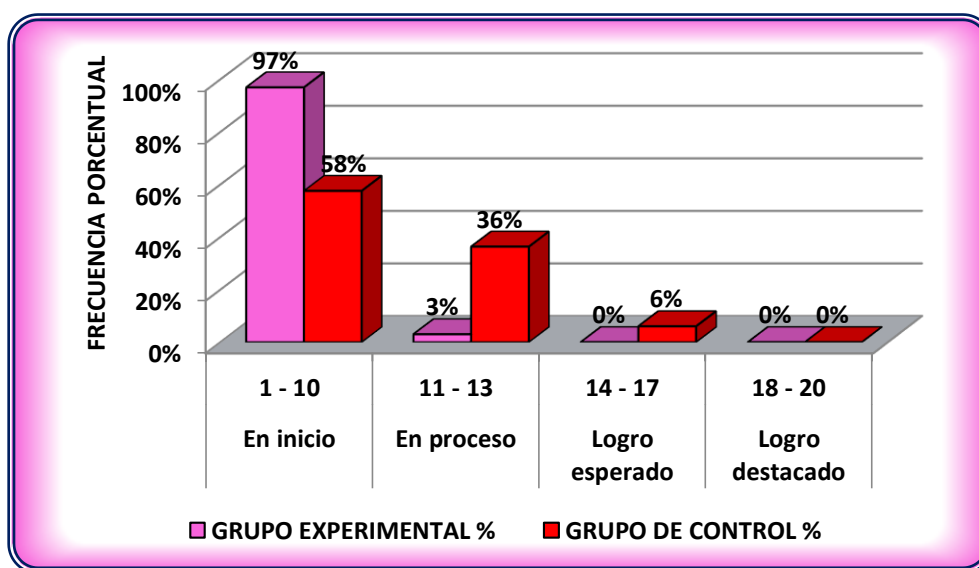


Figura 1: *Logros de aprendizaje del área de Comunicación de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del pretest, Huánuco 2021.*

Interpretación

La tabla estadística y figura correspondiente muestran resultados comparativos de los grupos experimental y de control en el pretest, respecto al aprendizaje del área de comunicación, resaltando lo siguiente:

En el grupo experimental el 97% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala **en inicio**, el 3% en la escala **en proceso**, y ninguno se ubicó en las escalas de **logro esperado** ni **logro destacado**, con tendencia a mantenerse, la mayoría, en las mismas escalas. En el grupo de control el 58% se ubicaron en la escala *en inicio*, el 36% **en proceso** y ninguno se ubicaron en las escalas de **logro esperado**, ni **logro destacado** con tendencia a mantenerse, la mayoría, en las mismas escalas. Lo mostrado indica que son grupos equivalentes. También se evidencia que los estudiantes aun no tenían logros significativos en el aprendizaje del área de comunicación, en lo que respecta, a la comunicación oral, la comprensión de textos y la producción de textos.

5.1.4. Análisis e interpretación de resultados de la variable aprendizaje del área de comunicación, según dimensiones en el pretest

Tabla 12

Logros de aprendizaje en comunicación oral de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del pretest, Huánuco 2021.

Escalas de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Escala en inicio (C)	[0; 10]	27	82%	22	67%
Escala en proceso (B)	[11; 13]	6	18%	9	27%
Escala en logro esperado (A)	[14; 17]	0	0%	2	6%
Escala en logro destacado (AD)	[18; 20]	0	0%	0	0%
TOTAL		33	100%	33	100%

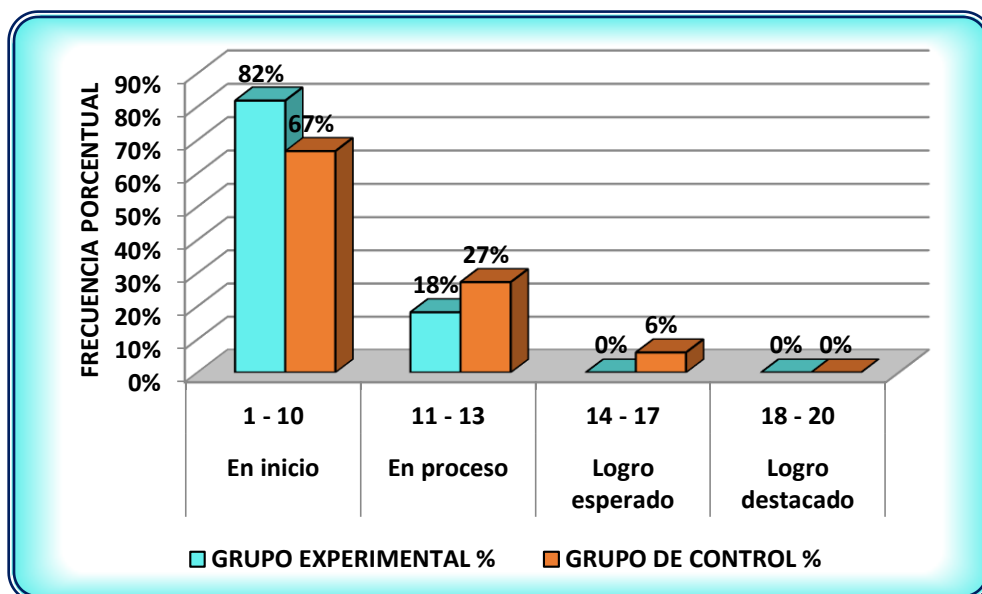


Figura 2: Logros de aprendizaje en comunicación oral de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del pretest, Huánuco 2021.

Interpretación

La tabla estadística y figura correspondiente muestran resultados comparativos de los grupos experimental y de control en el pretest, respecto a la comunicación oral, resaltando lo siguiente:

En el grupo experimental el 82% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala **en inicio**, el 18% en la escala **en proceso**, y ninguno se ubicó en las escalas de **logro esperado** ni **logro destacado**, con tendencia a mantenerse, la mayoría, en las mismas escalas. En el grupo de control el 67% se ubicaron en la escala **en inicio**, el 27% **en proceso**, el 6% en **logro esperado** y ninguno se ubicó en **logro destacado** con tendencia a mantenerse, la mayoría, en las mismas escalas. Lo mostrado indica que son grupos equivalentes. También se evidencia que los estudiantes aun no tenían logros significativos en la comunicación oral, en lo que respecta, a las capacidades: obtiene, interpreta, interactúa, reflexiona y evalúa la expresión con claridad, fluidez, coherencia y persuasión.

Tabla 13

Logros de aprendizaje en comprensión de textos de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del pretest, Huánuco 2021.

Escala de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Escala en inicio (C)	[0; 10]	30	91%	21	64%
Escala en proceso (B)	[11; 13]	3	9%	10	30%
Escala en logro esperado (A)	[14; 17]	0	0%	2	6%
Escala en logro destacado (AD)	[18; 20]	0	0%	0	0%
TOTAL		33	100%	33	100%

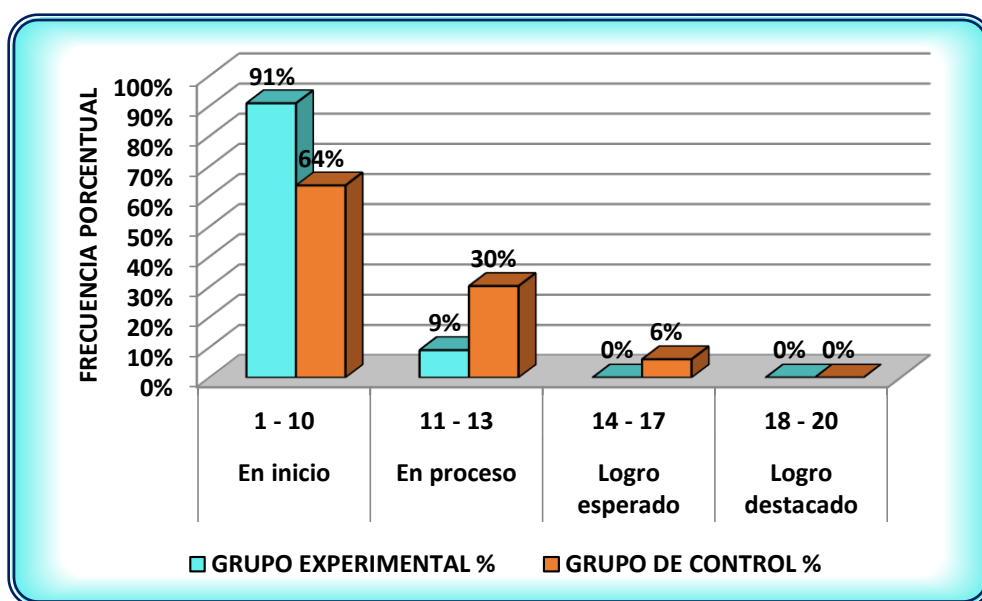


Figura 3: *Logros de aprendizaje en comprensión de textos de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del pretest, Huánuco 2021.*

Interpretación

La tabla estadística y figura correspondiente muestran resultados comparativos de los grupos experimental y de control en el pretest, respecto a la comprensión de textos, resaltando lo siguiente:

En el grupo experimental el 82% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala **en inicio**, el 18% en la escala **en proceso**, y ninguno se ubicó en las escalas de **logro esperado** ni **logro destacado**, con tendencia a mantenerse, la mayoría, en las mismas escalas. En el grupo de control el 67% se ubicaron en la escala *en inicio*, el 27% **en proceso**, el 6% en **logro esperado** y ninguno se ubicó en **logro destacado** con tendencia a mantenerse, la mayoría, en las mismas escalas. Lo mostrado indica que son grupos equivalentes. También se evidencia que los estudiantes aun no tenían logros significativos en la comprensión de textos, en lo que respecta, a las capacidades: obtiene, infiere, interpreta, reflexiona y evalúa el contenido y contexto del texto, asimismo el sentido a partir de experiencias previas.

Tabla 14

Logros de aprendizaje en producción de textos de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del pretest, Huánuco 2021.

Escalas de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Escala en inicio (C)	[0; 10]	30	91%	23	70%
Escala en proceso (B)	[11; 13]	3	9%	8	24%
Escala en logro esperado (A)	[14; 17]	0	0%	2	6%
Escala en logro destacado (AD)	[18; 20]	0	0%	0	0%
TOTAL		33	100%	33	100%

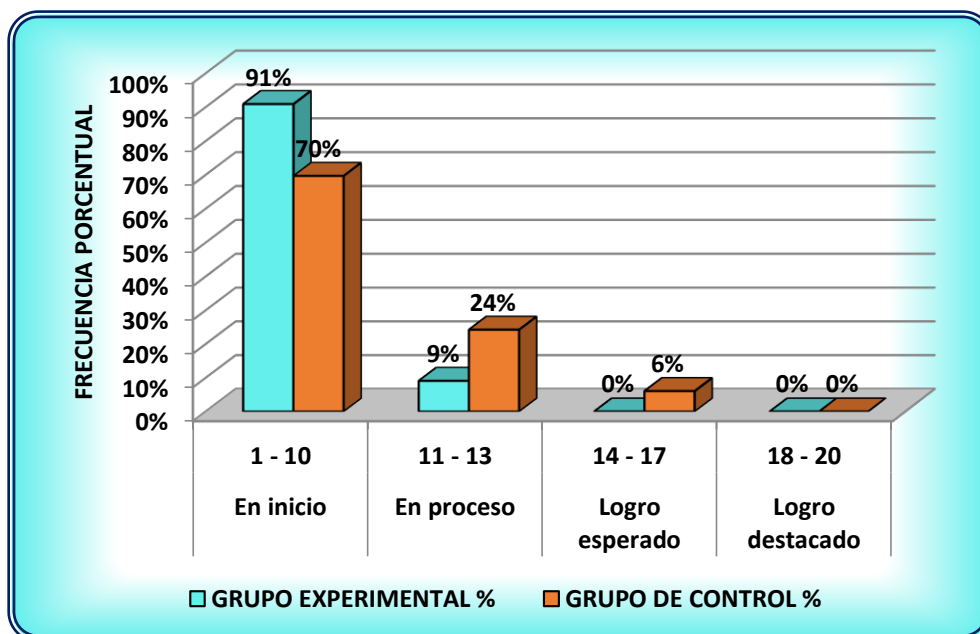


Figura 4: Logros de aprendizaje en producción de textos de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del pretest, Huánuco 2021.

Interpretación

La tabla estadística y figura correspondiente muestran resultados comparativos de los grupos experimental y de control en el pretest, respecto a la producción de textos, resaltando lo siguiente:

En el grupo experimental el 91% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala **en inicio**, el 9% en la escala **en proceso**, y ninguno se ubicó en las escalas de **logro esperado** ni **logro destacado**, con tendencia a mantenerse, la mayoría, en las mismas escalas. En el grupo de control el 70% se ubicaron en la escala **en inicio**, el 24% **en proceso**, el 6% en **logro esperado** y ninguno se ubicó en **logro destacado** con tendencia a mantenerse, la mayoría, en las mismas escalas. Lo mostrado indica que son grupos equivalentes. También se evidencia que los estudiantes aun no tenían logros significativos en la producción de textos, en lo que respecta, a las capacidades: adecúa, organiza, utiliza, reflexiona y evalúa la elaboración de textos de diferente tipo.

5.1.5. Análisis e interpretación de resultados de la variable aprendizaje del área de comunicación, según el postest

Tabla 15

Logros de aprendizaje del área de comunicación de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del postest, Huánuco 2021.

Escala de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Escala en inicio (C)	[0; 10]	0	0%	10	30%
Escala en proceso (B)	[11; 13]	0	0%	21	64%
Escala en logro esperado (A)	[14; 17]	20	61%	2	6%
Escala en logro destacado (AD)	[18; 20]	13	39%	0	0%
TOTAL		33	100%	33	100%

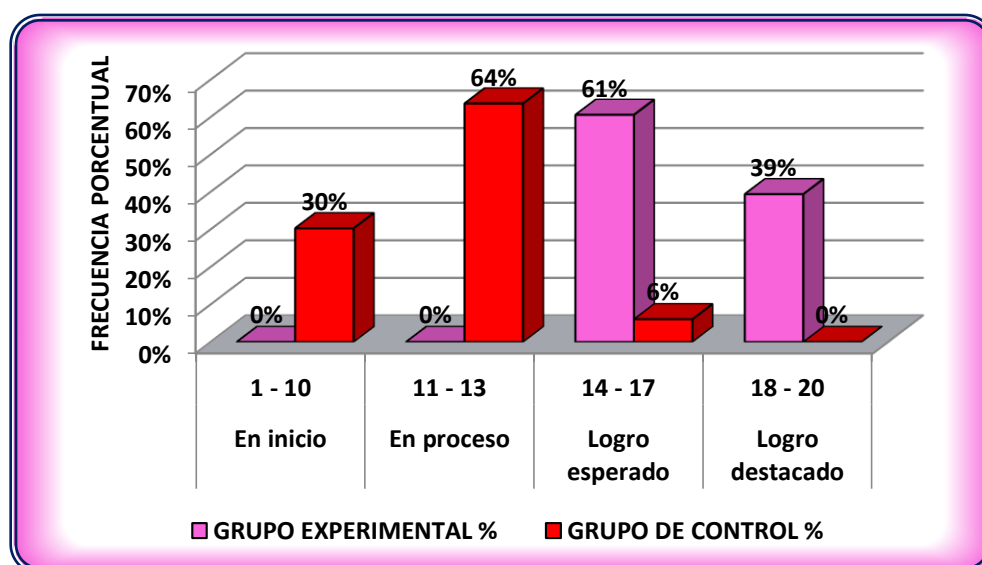


Figura 5: *Logros de aprendizaje del área de comunicación de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto al postest, Huánuco 2021.*

Interpretación

La tabla estadística y figura correspondiente muestran resultados comparativos de los grupos experimental y de control en el postest, respecto al aprendizaje del área de Comunicación, resaltando lo siguiente:

En el grupo experimental el 39% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala **logro destacado**, el 61% en **logro esperado**, y ninguno se mantuvo en las escalas **en inicio** ni **en proceso**, con tendencia a seguir mejorando. En el grupo de control el 30% se ubicaron en la escala *en inicio*, el 64% **en proceso**, el 6% en **logro esperado** y ninguno se ubicó en las escalas de **logro destacado**. Por lo mostrado se afirma que el grupo de control no muestra una mejoría significativa, mientras que, en el grupo experimental, donde se aplicó los juegos interactivos, los estudiantes lograron mejorar significativamente el aprendizaje del área de comunicación en lo que respecta a la comunicación oral, comprensión de textos y producción de textos.

5.1.6. Análisis e interpretación de resultados de la variable aprendizaje del área de comunicación, según dimensiones en el postest.

Tabla 16

Logros de aprendizaje en comunicación oral de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del postest, Huánuco 2021.

Escalas de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Escala en inicio (C)	[0; 10]	0	0%	11	33%
Escala en proceso (B)	[11; 13]	0	0%	18	55%
Escala en logro esperado (A)	[14; 17]	16	48%	4	12%
Escala en logro destacado (AD)	[18; 20]	17	52%	0	0%
TOTAL		33	100%	33	100%

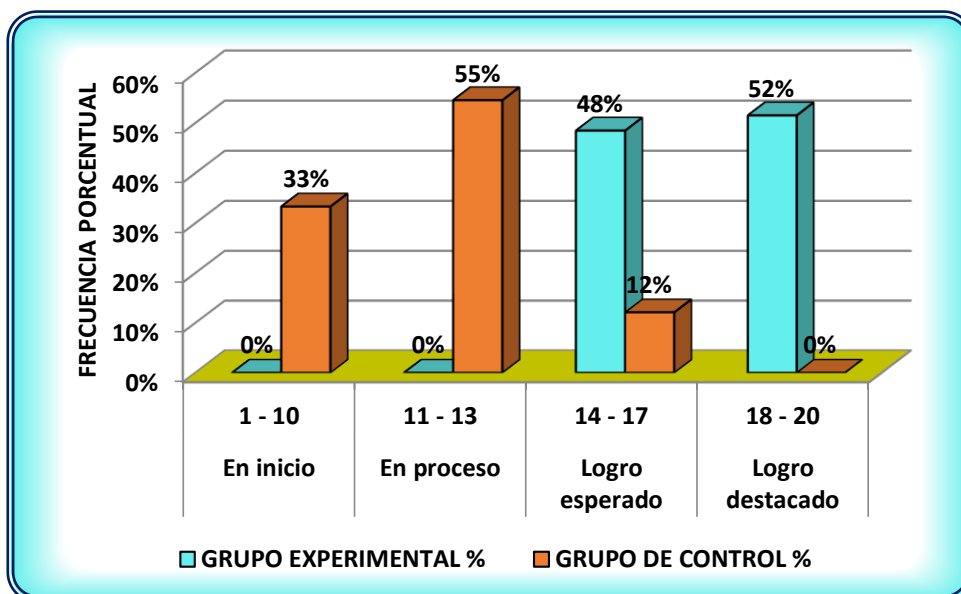


Figura 6: Logros de aprendizaje en comunicación oral de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del postest, Huánuco 2021.

Interpretación

La tabla estadística y figura correspondiente muestran resultados comparativos de los grupos experimental y de control en el postest, respecto a la comunicación oral, resaltando lo siguiente:

En el grupo experimental el 52% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala **logro destacado**, el 48% en **logro esperado**, y ninguno se mantuvo en las escalas **en inicio** ni **en proceso**, con tendencia a seguir mejorando. En el grupo de control el 33% se ubicaron en la escala **en inicio**, el 55% **en proceso**, el 12% en **logro esperado** y ninguno se ubicó en las escalas de **logro destacado**. Por lo mostrado se afirma que el grupo de control no muestra una mejoría significativa, mientras que, en el grupo experimental, donde se aplicó los juegos interactivos, los estudiantes lograron mejorar significativamente su comunicación oral, en lo que respecta a las capacidades: obtiene, interpreta, interactúa, reflexiona y evalúa la expresión con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, haciendo uso de forma pertinente recursos verbales y no verbales.

Tabla 17

Logros de aprendizaje en comprensión de textos de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del postest, Huánuco 2021.

Escala de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Escala en inicio (C)	[0; 10]	0	0%	10	30%
Escala en proceso (B)	[11; 13]	0	0%	20	61%
Escala en logro esperado (A)	[14; 17]	17	52%	3	9%
Escala en logro destacado (AD)	[18; 20]	16	48%	0	0%
TOTAL		33	100%	33	100%

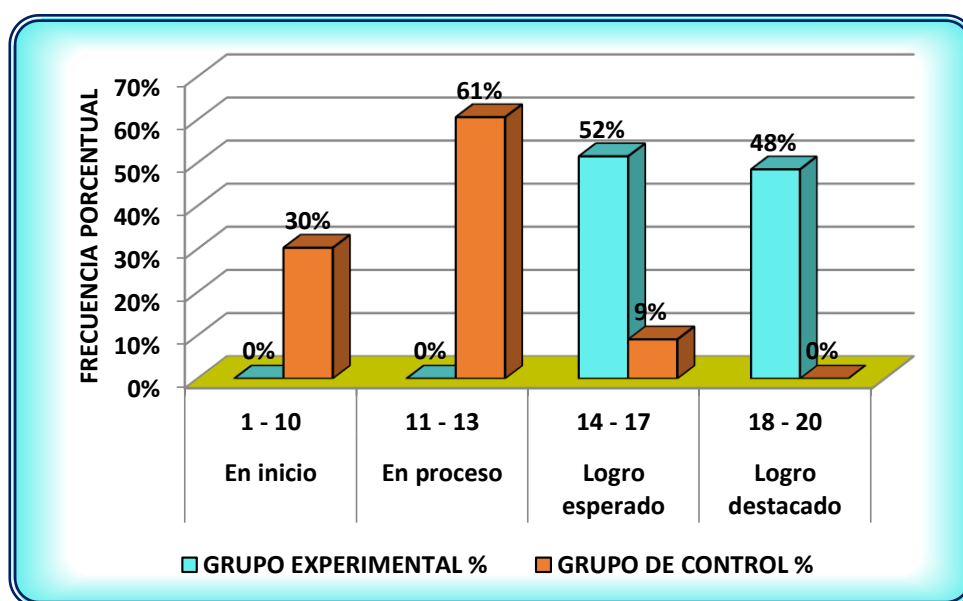


Figura 7: *Logros de aprendizaje en comprensión de textos de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del postest, Huánuco 2021.*

Interpretación

La tabla estadística y figura correspondiente muestran resultados comparativos de los grupos experimental y de control en el posttest, respecto a la comprensión de textos, resaltando lo siguiente:

En el grupo experimental el 48% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala **logro destacado**, el 52% en **logro esperado**, y ninguno se mantuvo en las escalas **en inicio** ni **en proceso**, con tendencia a seguir mejorando. En el grupo de control el 30% se ubicaron en la escala *en inicio*, el 61% **en proceso**, el 9% en **logro esperado** y ninguno se ubicó en las escalas de **logro destacado**. Por lo mostrado se afirma que el grupo de control no muestra una mejoría significativa, mientras que, en el grupo experimental, donde se aplicó los juegos interactivos, los estudiantes lograron mejorar significativamente la comprensión de textos, en lo que respecta, a las capacidades: obtiene, infiere, interpreta, reflexiona y evalúa el contenido y contexto del texto, asimismo el sentido a partir de experiencias previas en relación con el contexto.

Tabla 18

Logros de aprendizaje en producción de textos de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del posttest, Huánuco 2021.

Escala de calificación		Grupo experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Escala en inicio (C)	[0; 10]	0	0%	13	39%
Escala en proceso (B)	[11; 13]	0	0%	18	55%
Escala en logro esperado (A)	[14; 17]	19	58%	2	6%
Escala en logro destacado (AD)	[18; 20]	14	42%	0	0%
TOTAL		33	100%	33	100%

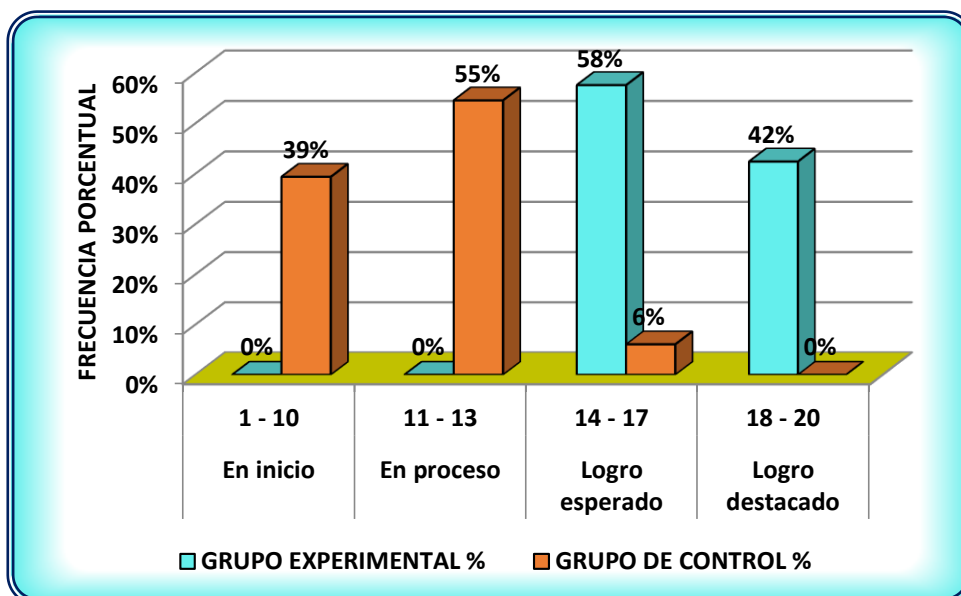


Figura 8: Logros de aprendizaje en producción de textos de estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, respecto del postest, Huánuco 2021.

Interpretación

La tabla estadística y figura correspondiente muestran resultados comparativos de los grupos experimental y de control en el postest, respecto a la producción de textos, resaltando lo siguiente:

En el grupo experimental el 42% de las unidades de análisis se ubicaron en la escala **logro destacado**, el 58% en **logro esperado**, y ninguno se mantuvo en las escalas **en inicio** ni **en proceso**, con tendencia a seguir mejorando. En el grupo de control el 39% se ubicaron en la escala **en inicio**, el 55% **en proceso**, el 6% en **logro esperado** y ninguno se ubicó en las escalas de **logro destacado**. Por lo mostrado se afirma que el grupo de control no muestra una mejoría significativa, mientras que, en el grupo experimental, donde se aplicó los juegos interactivos, los estudiantes lograron mejorar significativamente la producción de textos, en lo que respecta, a las capacidades: adecúa, organiza, utiliza, reflexiona y evalúa la elaboración de textos de diferente tipo con la finalidad de expresar lo que sienten, piensan o desean comunicar.

5.2 Análisis inferencial y contrastación de hipótesis

La contrastación de la hipótesis general se realizó con la prueba U de Mann-Whitney que es una prueba no paramétrica que fue establecida de acuerdo a la prueba de normalidad.

I) Prueba de normalidad de los datos que participan en la prueba de hipótesis general

Prueba de normalidad de las puntuaciones totales del aprendizaje del área de comunicación.

Descripción y análisis de normalidad

1°. Planteo de hipótesis

H₀: Las observaciones tienen una aproximación a la distribución normal.

H_a: Las observaciones no tienen una aproximación a la distribución normal.

2°. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

3°. Estadístico de prueba: Método de Shapiro Wilk ($n < 50$).

Tabla 19

Prueba de normalidad de puntajes totales de la variable dependiente en la posprueba

		Pruebas de normalidad					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Posprueba	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Puntuación general	Grupo experimental	,201	33	,002	,909	33	,009
	Grupo de control	,197	33	,002	,913	33	,012

a. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión: En los grupos experimental y de control los valores de normalidad (sig) según Shapiro Wilk son menores que el nivel de significancia 0.05; entonces se rechaza la hipótesis nula de normalidad; es decir las observaciones no se aproximan a una distribución normal.

Por tal razón la contrastación corresponde a una prueba estadística no paramétrica. En este caso por tratarse de grupos independientes se optó por la prueba U de Mann-Whitney

Prueba de normalidad para contrastación de las hipótesis específicas.

De forma similar para la prueba de hipótesis general se obtuvo los valores de normalidad para los datos que participan en las pruebas de hipótesis específicas.

Tabla 20

Prueba de normalidad de puntajes totales de las dimensiones en la posprueba

		Pruebas de normalidad					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Posprueba	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Puntuación específica 1	Grupo experimental	,165	33	,023	,892	33	,003
	Grupo de control	,174	33	,012	,958	33	,227
Puntuación específica 2	Grupo experimental	,206	33	,001	,909	33	,009
	Grupo de control	,197	33	,002	,915	33	,013
Puntuación específica 3	Grupo experimental	,241	33	,000	,828	33	,000
	Grupo de control	,159	33	,033	,895	33	,004

a. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión de normalidad para las pruebas de hipótesis específicas:

De forma similar, los datos involucrados para las pruebas específicas tienen valores de normalidad (sig) menores que el nivel de significancia (0,05), en consecuencia, en todos los casos se realizó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.

II) Contrastación de hipótesis.

➤ Contrastación de la hipótesis general

A. Hipótesis

H₀: Los juegos interactivos no influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014, Huánuco 2021.

$$H_0: \mu_e \leq \mu_c$$

H₁: Los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014, Huánuco 2021.

$$H_1: \mu_e > \mu_c$$

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

B. Nivel de significación de la prueba y nivel de confiabilidad

Nivel de significación $\alpha = 0,05$

Nivel de confiabilidad del 95%.

C. Estadístico de prueba

El estadístico de prueba es U de Mann-Whitney.

D. Estimación del p-valor

Haciendo uso del software SPSS versión 25 se obtuvo lo siguiente:

Estadísticos de Prueba^a

	Puntuación general
U de Mann-Whitney	14,000
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Posprueba

E. Decisión:

El p-valor = 0,00 es menor que el nivel de significancia; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014 de la ciudad de Huánuco.

➤ **Contrastación de hipótesis específicas**

Las hipótesis específicas se contrastaron de forma similar a la general.

✓ **Contrastación de la hipótesis específica 1**

A. Hipótesis

H₀: Los juegos interactivos no influyen significativamente en la comunicación oral en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014, Huánuco 2021.

$$\mathbf{H_0: \quad \mu_e \leq \mu_c}$$

H₁: Los juegos interactivos influyen significativamente en la comunicación oral en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014, Huánuco 2021.

$$\mathbf{H_1: \quad \mu_e > \mu_c}$$

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

B. Nivel de significación de la prueba y nivel de confiabilidad

Nivel de significación $\alpha = 0,05$

Nivel de confiabilidad del 95%.

C. Estadístico de prueba

El estadístico de prueba es U de Mann-Whitney.

D. Estimación del p-valor

Haciendo uso del software SPSS versión 25 se obtuvo lo siguiente:

Estadísticos de Prueba^a

	Puntuación específica 1
U de Mann-Whitney	24,000
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Posprueba

E. Decisión:

El p-valor = 0,00 es menor que el nivel de significancia; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que los juegos

interactivos influyen significativamente en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014 de la ciudad de Huánuco.

✓ **Contrastación de la hipótesis específica 2**

A. Hipótesis

H₀: Los juegos interactivos no influyen significativamente en la comprensión de textos en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014, Huánuco 2021.

$$\mathbf{H_0: \quad \mu_e \leq \mu_c}$$

H₁: Los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de textos en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014, Huánuco 2021.

$$\mathbf{H_1: \quad \mu_e > \mu_c}$$

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

B. Nivel de significación de la prueba y nivel de confiabilidad

Nivel de significación $\alpha = 0,05$

Nivel de confiabilidad del 95%.

C. Estadístico de prueba

El estadístico de prueba es U de Mann-Witney.

D. Estimación del p-valor

Haciendo uso del software SPSS versión 25 se obtuvo lo siguiente:

Estadísticos de Prueba^a

	Puntuación específica 2
U de Mann-Whitney	26,000
W de Wilcoxon	587,000
Z	-6,691
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Posprueba

E. Decisión:

El p-valor = 0,00 es menor que el nivel de significancia; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014 de la ciudad de Huánuco.

✓ Contrastación de la hipótesis específica 3

A. Hipótesis

H₀: Los juegos interactivos no influyen significativamente en la producción de textos en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014, Huánuco 2021.

$$\mathbf{H_0:} \quad \mu_e \leq \mu_c$$

H₁: Los juegos interactivos influyen significativamente en la producción de textos en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014, Huánuco 2021.

$$\mathbf{H_1:} \quad \mu_e > \mu_c$$

Donde:

H₀ = Hipótesis nula

H₁ = Hipótesis alternativa

B. Nivel de significación de la prueba y nivel de confiabilidad

Nivel de significación $\alpha = 0,05$

Nivel de confiabilidad del 95%.

C. Estadístico de prueba

El estadístico de prueba es U de Mann-Witney.

D. Estimación del p-valor

Haciendo uso del software SPSS versión 25 se obtuvo lo siguiente:

Estadísticos de Prueba^a

Puntuación específica

3

U de Mann-Whitney	12,500
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Posprueba

E. Decisión:

El p-valor = 0,00 es menor que el nivel de significancia; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que los juegos interactivos influyen significativamente en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°32014 de la ciudad de Huánuco.

5.3. Discusión de resultados

Respecto a antecedentes de estudio se comparte con los resultados del trabajo de investigación de Montero (2017) donde dice que tanto la sociedad como la educación ha venido avanzado y que las metodologías tradicionales ya no despiertan el deseo de que querer aprender, por el contrario, hace que se encuentran desanimados, desganados y es por ello, que hoy en día se necesita de nuevas e innovadoras estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los caminos para que esto cambie es la aplicación de juegos educativos en el salón de clase. En ese sentido, la aplicación de los juegos diseñados con un propósito educativo será fundamental para desarrollar en los estudiantes el interés de querer aprender y de esa manera adquirir el deseo de experimentar nuevas experiencias. Así mismo, Vistin & Monar (2019-2020) en su tesis sobre el juego educativo interactivo, tuvo como objetivo mejorar el aprendizaje en el área de ciencias naturales a través del desarrollo de un juego interactivo. Esta herramienta le ha permitido al docente despertar el interés de aprender nuevas experiencias, ya que el estudiante lo hace de manera divertida y entretenida, llegando así a la siguiente conclusión: el juego educativo interactivo es un medio importante que tienen los estudiantes para asimilar y comprender nuevos conocimientos, habilidades y experiencias, por tal razón, la implementación de dicho juego es una solución innovadora y prometedora que viene a

reforzar los niveles de estudio y colaboración de los estudiantes, creando un ambiente dinámico entre maestros y estudiantes, lo que motiva al aprendizaje y utilización de las TICs, mas esto no quiere decir que vendrían a remplazar el rol del docente.

Respecto a las bases teóricas compartimos la idea de algunos autores: Reina (2009) menciona que el juego es la razón de ser de todo niño mediante el cual se puede desarrollar muchas capacidades y habilidades de manera libre y espontánea. El juego cumple un papel fundamental en el desarrollo social, intelectual y afectivo de los niños y niñas, estas están estrechamente relacionadas en el proceso de aprendizaje. Así mismo Rinaldi (2017, citada por la revista LEGO Foundation) realiza una comparación y dice que “el juego y el aprendizaje son como las dos alas de una mariposa: una no puede existir sin la otra”. Por ende, podríamos decir que el juego es la pieza esencial, a la vez importante, para el proceso de desarrollo de enseñanza- aprendizaje, pues esto le va permitir al niño desenvolverse de manera libre y sin miedo a equivocarse. En ese sentido Ruiz (2017) menciona que el juego interactivo son herramientas de fácil uso donde el estudiante adquiere ciertos aprendizajes propuestos por el docente con un fin educativo, estos pueden ser adaptados de acuerdo al propósito que queremos lograr en los estudiantes de las diferentes edades

Respecto a la hipótesis: En el presente trabajo de investigación se formuló la siguiente hipótesis general: Los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, para posibilitar la contribución en la medición de la calidad educativa y su inclusión en proyectos educativos regionales; se contrastó esta hipótesis con los resultados obtenidos en las tablas N° 11, 12, 13, 14, 15, 16,17 y 18 y sus respectivas figuras, luego se llegó a validarlos y demostrar que los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación, donde se evidencia que en el grupo experimental, en el pretest el 97% se encuentra en el intervalo 0 - 10, que representa en la escala de calificación “en inicio”, el 3 % se encuentra en el intervalo de 11 - 13,

que representa en la escala de calificación “en proceso” y ninguno se ubicó en las escalas de logro esperado, ni logro destacado; en cambio, en el posttest el 61% se encuentran en el intervalo de 14 - 17 que representa en la escala de calificación “logro esperado” y el 39 % en el intervalo de 18 - 20, que corresponde en la escala de calificación “logro destacado” y ninguno se ubicó en las escalas de inicio, ni proceso; Mientras que, en el grupo control, en el pretest el 58% se encuentra en el intervalo 0 - 10, que representa en la escala de calificación “en inicio”, el 36 % se encuentra en el intervalo de 11 - 13, que representa en la escala de calificación “en proceso” y el 6% se ubica en el intervalo de 14-17, que corresponde en la escala de calificación “logro esperado” y ninguno se ubicó en la escala de logro destacado. Y en el posttest el 30% se encuentra en el intervalo 0 - 10, que representa en la escala de calificación “en inicio”, el 64% se encuentra en el intervalo de 11 - 13, que representa en la escala de calificación “en proceso”, 6% se ubica en el intervalo de 14 -17, que corresponde en la escala de calificación “logro esperado” y ninguno se ubicó en la escala de “logro destacado”. Por lo tanto, se puede decir que el grupo control en el pretest con respecto al posttest no se observa ningún cambio.

Se determinó la influencia de la aplicación de los juegos interactivos en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014. Este objetivo se concretizó con la tabla de frecuencia, el gráfico y la prueba de hipótesis, los mismos que quedaron demostrados en las tablas N° 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Por lo tanto, los datos recolectados de la Institución Educativa N° 32014, del nivel primaria, fueron consistentes, toda vez que se recolectaron en un momento determinado a través de una ficha de observación antes y después de la aplicación de los juegos interactivos.

5.4 Aporte científico de la investigación

El aprendizaje del área de comunicación es muy importante y a la vez complejo ya que implica trabajar y desarrollar las diversas competencias entre ellas el saber expresarse, comprender y producir diversos tipos de textos en variadas situaciones teniendo en cuenta sus capacidades y sus desempeños, pero que mejor desarrollarlo de forma divertida, que gocen y disfruten del acto de leer, escribir y expresarse de forma libre. Entonces, desde esta perspectiva, he elaborado la estrategia de los juegos interactivos, para el área de comunicación, el cual consistió en la elaboración de los juegos de azar (la ruleta), juegos de plataformas (Tom y Jerry), juegos de mesa (memorama), teniendo en cuenta que han sido 15 sesiones. Por lo tanto, con este trabajo de investigación aporté en el área de comunicación, con la aplicación de la estrategia de los juegos interactivos, el cual es innovador y divertido y nos permite desarrollar la expresión oral, la escritura y la comprensión de textos.

CONCLUSIONES

Después de haber desarrollado de manera satisfactoria los juegos interactivos, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Se determinó que los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014 de Huánuco; en razón de haberse obtenido el coeficiente U de Mann- Whitney igual a 14 y un p-valor menor que el nivel de significancia de 0,05.

Se estableció que los juegos interactivos influyen significativamente en la comunicación oral en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014 de Huánuco; en razón de haberse obtenido el coeficiente U de Mann- Whitney igual a 24 y un p-valor menor que el nivel de significancia de 0,05.

Se estableció que los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014 de Huánuco; en razón de haberse obtenido el coeficiente U de Mann- Whitney igual a 26 y un p-valor menor que el nivel de significancia de 0,05.

Se estableció que los juegos interactivos influyen significativamente en la producción de textos en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014 de Huánuco; en razón de haberse obtenido el coeficiente U de Mann- Whitney igual a 12.5 y un p-valor menor que el nivel de significancia de 0,05.

SUGERENCIAS

- Se sugiere diseñar y realizar diferentes juegos interactivos para mejorar el aprendizaje del área de comunicación e implementarlos en las diferentes instituciones de la región de Huánuco.
- Se sugiere incidir y priorizar en la enseñanza continua las tres competencias del área de comunicación que se encuentran estrechamente ligadas con las dimensiones respectivas: comunicación oral, comprensión y producción de textos, con sus capacidades y desempeños, ya que lo utilizamos constantemente en nuestra vida diaria.
- Se sugiere a los docentes, de todos los niveles de educación básica regular, aplicar los juegos interactivos, ya que contribuye significativamente en el aprendizaje del área de comunicación.
- Se sugiere a la Institución Educativa N° 32014 implementar y hacer uso de los juegos interactivos, para mejorar el aprendizaje del área de comunicación en sus tres competencias que se encuentran estrechamente ligadas con las dimensiones: comunicación oral, comprensión y producción de textos, teniendo en cuenta sus respectivas capacidades y desempeños.

REFERENCIAS

- Alfaro Marín, L. F. (s.f.). Uso del software JCLIC en la comprensión lectora de los alumnos de segundo grado de la IE César Vallejo de Trujillo-2015. *Maestria Posgrado*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huànuco. <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/2034>
- Aguerrondo, I. (2010). Retos de la calidad de la educación.: *Conferencia de Desafíos para la Educación-Una mirada a diez años* (págs. 1-18). Bogotá: UNESCO.<http://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Facultad%20de%20Ciencias%20Sociales/PDF/educacion/articulos-aguerrondo-bogota-2010-retos-de-la-calidad-de-la-educacion.pdf>
- Andreu, Á., & García, M. (2006). Aprender la lengua a través de la cultura en juego. *Towards the integration of ICT in language learning and teaching: reflection and experience*, 1-9.<http://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu2.pdf>
- Andreu Andrés, Á., & García Casas, M. (2012). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE:el juego didáctico. I Congreso Internacional de Español para fines específicos (págs. 121-125). Valencia: Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016
- Bailon Soto, R. M. (s.f.). Aplicación del software abrapalabras y el desarrollo de la comprensión lectora en los niños y niñas del 2° grado del nivel primaria en la I.E.P.I. "José Antonio Encinas" Bellavista -2016. *Maestria Posgrado*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huànuco. <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/4036>
- Bolaños Bolaños, S. (2020). Estrategia metodológica lúdica de cuentos infantiles para mejorar la habilidad de la expresión oral en el área de comunicación de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 380, Chilimpampa alta, región Cajamarca;2019. *Maestria Posgrado*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/8824>
- Campos, G., & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai, VII*, 45-60. file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf
- Canale, M. (1995). competencia comunicativa a la pedagogía comunicativa del lenguaje. Enfoque comunicativo (págs. 63-82). Valencia: Centro Virtual Cervantes.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2008). Enseñar Lengua. Barcelona: Graò. https://www.upf.edu/web/daniel_cassany/ensenar-lengua
- Córdova M. (2003). Estadística descriptiva e inferencial. Lima: Editorial Moshera SRL.
- Dávalos Mariaca, H. (2020). Funcionalidad familiar y logros de aprendizaje en el área de comunicación de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 51028 "El Rosario" de Quillabamba-2019. *Maestria Posgrado*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2689588>
- Debesse, M., & Chateau, J. (1958). Psicología de los juegos infantiles. *Revista Educativa Hekademos*, 41-49. file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-

TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat6542602%20(2).pdf

- Feldman, R. (2006). *Psicología con aplicaciones en países de habla hispana*. Mexico: Mexicana.
- Fundación LEGO (2017) Aprendizaje a través del juego. https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf; Gleave, Josie, e Issy Cole-Hamilton. A world without play: A literature review. Play England y British Toy & Hobby Association (BTHA), 2012.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. España: Educativa Hekademos. file:///C:/Users/HP/Downloads/DialnetTeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf
- García Velázquez, A., & Llull Peñalba, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Garrido Martínez, C., & Murillo Torrecilla, J. (2011). Decálogo para una enseñanza eficaz. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, IX(1), 6-27. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55118790002.pdf>
- Guerrero, L. (2004). *Plan Regional de Educación Concertado*. Huànuco: Pathfinder. <https://www.cne.gob.pe/uploads/proyecto-educativo/regional/per-huanuco.pdf>
- Hernàndez - Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill
- Horn, R. (2010). *Mejoramiento de las escuelas y de la calidad de la educación*. Washigton D.C
- Iranzo García, V. (2012). Juegos de azar: aleatoriedad y razonamiento falaz. *Originales*, 269-286. <https://core.ac.uk/download/pdf/71047609.pdf>
- Krichesky, G., y Murillo, J. (2011). Las Comunidades Profesionales de Aprendizaje. Una Estrategia de Mejora. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 66-83. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55118790005>
- Lacueva, A. (2015). La determinación de la calidad de la educación escolar. *Consulta Nacional por la Calidad Educativa*. Ministerio del Poder Popular para la Educación, Caracas. 282577200_La_Determinacion_de_la_Calidad_de_la_Educacion_Escolar_Tecnocratica_o_Democratica_Parcial_o_Integral_Informe_preparado_para_el_Ministerio_del_Poder_Popular_para_la_Educacion_de_la_Republica_Bolivariana
- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. *Revista de innovación educativa*, VIII(1), 1-14. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539>
- Mallqui de la Cruz, F. (2017). La inteligencia emocional y su influencia en el aprendizaje del área comunicación de los estudiantes de la institución educativa N° 32819. *Maestria Posgrado*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huànuco.
- Medina Rivilla, A. (2010), *Didáctica General* Ed. Pearson, Español.

- Minerva Torres, C. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *CDCHT*, 115-134. <http://www.revenct.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/agora/v5n10/articulo5.pdf>
- Ministerio, E. d. (17 de Junio de 2017). Currículo Nacional de Educación Básica. Currículo Nacional de Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio, E. d. (15 de Diciembre de 2017). Programa Curricular de Educación Primaria. Currículo Nacional de Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo>
- Montero Herrera, B. (1 de Abril de 2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento matemático*, VII(1), 75-92. doi:2174-0410
- Navarro Adelantado, V. (2010). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Inde.
- OCDE (2019), Marco de Evaluación y de Análisis de PISA para el Desarrollo : Lectura, matemáticas y ciencias, Versión preliminar, OECD Publishing, Paris
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño* (Decimoseptima ed.). Madrid: Morata, S.L.
- Portilla, L. M., Arias Montoya, L., & Fernández Henao, S. A. (2009). Martingalas el juego de la ruleta. *Scientia et Technica*, 124-129. <http://www.Dialnet-MartingalasYElJuegoDeLaRuleta-4603939.pdf>
- Reina Ruiz, C. (2009). El juego infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 1-9. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf
- Reyes Navia, R. M. (1998). El juego: proceso de desarrollo y socialización (Segunda ed.). Bogotá: Magisterio.
- Rinaldi, C. (Junio de 2017). El juego y el aprendizaje. *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición*, 11-17. https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf
- Rodríguez Fernández, J. E. (2016). Propuesta didáctica de aplicación del juego popular y tradicional en el aula de educación infantil. *Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 275-294. https://fb39c223-56a9-4ed3-91f4073579bde094.filesusr.com/ugd/fa6be1_33f4117853f24b87924fe23a78169e07.pdf
- Romero Trenas, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la educación*, 1-8. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Maestría `Posgrado*. Universidad de Cantabria, España. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1998). Metodología y diseños en la investigación científica. Ed. Mantaro (1° reimpresión), Lima-Perú.
- SDB, G., & Emilio. (2012). El centro médico psicopedagógico salesiano. Quito: Universitaria Abya-Yala. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/5634/1/EI%20centro%20medico%20psicopedagogico%20salesiano.pdf>

- Tamayo y Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación Científica (4.^a ed.). Editorial Limusa.
- Tünnermann Bernheim, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, 21-32.
<https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>
- Victoria-Uribe, R., Alicia Utrilla-Cobos, S., & Santamaría-Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 1-12.
<https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/477948279062.pdf>
- Vistìn Pazmiño, N. X., & Monar Gavilànez, A. M. (2019). Juego educativo interactivo para fortalecer el aprendizaje en el àrea de ciencias naturales en los estudiantes. *Licenciado*. Universidad Estatal de Bolívar, Bolívar.
- Vygotsky, L. S. (2008). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo. Obtenido de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf
- Xavier, V. P., & Marcela, M. G. (2019). Juego educativo interactivo para fortalecer el aprendizaje en el área de ciencias naturales en los estudiantes del séptimo año de educación general básica de la escuela abdón calderón parroquia san simón, cantón guaranda, provincia bolívar en el periodo a. *Licenciatura*. UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, Ecuador.
[http://190.15.128.206/bitstream/123456789/3520/1/PROYECTO%20JUEGO S%20EDUCATIVOS%20VISTIN-MONAR%20imprimir.pdf](http://190.15.128.206/bitstream/123456789/3520/1/PROYECTO%20JUEGO%20EDUCATIVOS%20VISTIN-MONAR%20imprimir.pdf)

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

TÍTULO: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32014, HUÁNUCO 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	DISEÑO	POBLACIÓN / MUESTRA
<p>Problema general ¿ En qué medida los juegos interactivos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la comunicación oral en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021? ▪ ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la comprensión de textos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021? ▪ ¿En qué medida los juegos interactivos influyen en la producción de textos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021? 	<p>Objetivo general: Determinar en qué medida los juegos interactivos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la comunicación oral en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021. ▪ Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la comprensión de textos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021. ▪ Establecer en qué medida los juegos interactivos influyen en la producción de textos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021. 	<p>Hipótesis General: Los juegos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021.</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los juegos interactivos influyen significativamente en la comunicación oral en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021. ▪ Los juegos interactivos influyen significativamente en la comprensión de textos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021. ▪ Los juegos interactivos influyen significativamente en la producción de textos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021. 	<p>Variable Independiente</p> <p>Juegos interactivos</p>	<p>Juegos de azar</p> <p>Juegos de plataforma</p> <p>Juegos de mesa</p> <p>Comunicación oral</p> <p>Aprendizaje del área de comunicación</p> <p>Comprensión de textos</p> <p>Producción de textos</p>	<p>Juega con la ruleta interactiva de las adivinanzas.</p> <p>Juega con la ruleta interactiva de los cuentos.</p> <p>Juega con la ruleta interactiva de las canciones.</p> <p>Juega con la ruleta interactiva de los pregones.</p> <p>Juega con la ruleta interactiva de los trabalenguas.</p> <p>Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (contaminación del aire).</p> <p>Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (valores).</p> <p>Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (cuidado personal).</p> <p>Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (La importancia del agua).</p> <p>Juega con Tom y Jerry a través de preguntas (Covid 19)</p> <p>Juega con la memorama sobre la descripción de los animales.</p> <p>Juega con la memorama sobre los objetos reciclados.</p> <p>Juega con la memorama sobre los integrantes de la familia.</p> <p>Juega con la memorama sobre las profesiones y oficios.</p> <p>Juega con la memorama sobre las plantas medicinales.</p> <p>Obtiene.</p> <p>Interpreta</p> <p>Interactúa</p> <p>Reflexiona</p> <p>Evalúa.</p> <p>Obtiene</p> <p>Infiere</p> <p>Interpreta</p> <p>Reflexiona</p> <p>Evalúa</p> <p>Adecua</p> <p>Organiza</p> <p>Utiliza</p> <p>Reflexiona</p> <p>Evalúa</p>	<p>Juegos interactivos</p> <p>ficha de observación para medir el aprendizaje del área de comunicación</p>	<p>El diseño que se utilizó es de tipo experimental en su variante cuasi experimental de dos grupos no equivalentes o con grupo control no equivalente.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">G.E 0₁.....X....0₂</p> <p style="text-align: center;">G.C 0₃.....0₄</p> </div> <p>GE: Grupo experimental O1:Pretest al grupo experimental O2:Postest al grupo experimental X: Variable independiente (juegos interactivos) GC: Grupo control O3:Pretest al grupo control O4:Postest al grupo control</p>	<p>Población: La población del estudio estuvo constituida por 980 estudiantes del nivel de educación primaria de la I.E. N° 32014 del distrito de Amarilis, Huánuco.</p> <p>Muestra: Estuvo constituida por 66 estudiantes, que comprenden las dos secciones del tercer grado “C” y “D”, del nivel primaria, de la Institución Educativa N° 32014 de Amarilis - Huánuco. Para determinar la muestra se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico intencional.</p>

ANEXO 2. Consentimiento informado



Consentimiento Informado



TÍTULO: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32014, HUÁNUCO 2021

OBJETIVO: Determinar en qué medida los juegos interactivos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32014; los mismos que contribuirán en la medición de la calidad educativa y su inclusión en proyectos educativos regionales.

INVESTIGADOR: Janet Maribel Soto Bejarano

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

- **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita



Firma del investigador responsable: _____

Huánuco, 06 de mayo de 2021

ANEXO 3. Instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN**

Original de Nori Rojas Morote
Adaptado por: Janet Maribel Soto Bejarano

DATOS:

Apellidos y nombres del estudiante	Grado y sección	Evaluador	Fecha

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

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

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

ANEXO 3.1
SESIÓN N° 01: ADIVINANZAS

Propósito de aprendizaje

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

ANEXO 3.3
SESIÓN N° 03: CANCIONES

Propósito de aprendizaje

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

ANEXO 3.11
SESIÓN N° 11: DESCRIPCIÓN DE LOS ANIMALES

Propósito de aprendizaje

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

ANEXO 3.12
SESIÓN N° 12: OBJETOS RECICLADOS

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. 	Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.	Escribe un texto instructivo sobre los objetos reciclados con una estructura simple a partir de sus conocimientos previos con un vocabulario variado.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
Escribiendo un texto instructivo de objetos reciclados con una estructura simple a partir de sus conocimientos previos.	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo, asistencia. ▪ Normas de convivencia, etc. ▪ Jugamos el juego “La rayuela”. ▪ Responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿De qué trató el juego? ▪ ¿Qué números observaste? ¿habrá un orden al mencionar los números? <p>El día de hoy vamos a jugar con la memorama interactiva escribiendo un texto instructivo de objetos reciclados con una estructura simple a partir de sus conocimientos previos.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente da algunas indicaciones sobre el juego del memorama: <ul style="list-style-type: none"> ✓ En el memorama interactiva se encuentra muchos objetos reciclados como: botellas de plástico, cajas, latas, conos de papel higiénico entre otros. ✓ Cada estudiante participará del juego por orden de lista, si el estudiante logra encontrar su par de los objetos que saco aun principio gana. ✓ Los demás estudiantes observan muy atentos la carta que salió para recodar y poder encontrar con mayor facilidad su par del objeto reciclado que salió. ✓ El estudiante que encuentra el par de cualquiera objeto reciclado se queda descubierta porque ya adivino el lugar que se encontraba dicha pareja. ▪ Luego el estudiante que gana inicia con su plan de escritura, a través del cuadro de doble entrada con sus respectivas preguntas: ¿Qué escribiré? ¿para qué escribiré? ¿Quiénes lo leerán? ¿Qué necesitare? ▪ Así mismo el estudiante empieza a completar el esquema para organizar lo que escribirá. ▪ Luego escribe su primera versión de su texto teniendo en cuenta la información que organizo. ▪ Después los estudiantes revisan y corrigen su primera versión. ▪ Por ultimo escribe la versión final de su texto, con los cambios o correcciones que convengan. Agrégale un dibujo relacionado al tema. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación • Reflexionan sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste al escribir tu texto instructivo? ¿Te pareció fácil hacerlo? ¿Tuviste alguna dificultad al escribirlo? <p>Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.</p> <p>EXTENSIÓN: Preséntale tu texto a un familiar y pregúntale qué opina sobre él.</p>	15 min	Ficha de observación	Programa power point
		45 min		Juego: memorama interactiva
		10 min		Lápiz
			Papel	Laptop

ANEXO 3.13
SESIÓN N° 13: INTEGRANTES DE LA FAMILIA

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. 	Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones.	Mantiene el tema cuidando no presentar digresiones y repeticiones al escribir el cuento.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
Manteniendo el tema cuidando no presentar digresiones y repeticiones al escribir el cuento.	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo, asistencia. ▪ Normas de convivencia, etc. ▪ Jugamos el juego “La botella bailarina”. ▪ Responden a las preguntas: ▪ ¿De qué trató el juego? ▪ ¿Qué te salió? ¿Qué acciones hiciste? ¿Quiénes eran? <p>El día de hoy vamos a jugar con la memorama interactiva escribiendo un cuento y evitando digresiones y repeticiones de palabras.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente da algunas indicaciones sobre el juego del memorama: <ul style="list-style-type: none"> ✓ En el memorama interactiva se encuentra muchos personajes, entre ellos están: cerdo, león, gallina, río, campo, castillo, cerro, el sol entre otros. ✓ Cada estudiante participará del juego por orden de lista, si el estudiante logra encontrar su par de los personajes que saco aun principio gana. ✓ Los demás estudiantes observan muy atentos la carta que salió para recodar y poder encontrar con mayor facilidad su par del animal que salió. ✓ El estudiante que encuentra el par de cualquiera personaje se queda descubierta porque ya adivino el lugar que se encontraba dicha pareja. ▪ Luego el estudiante que gana inicia con su plan de escritura, para organizar sus ideas de su cuento con el personaje que obtuvo en el juego; utiliza un cuadro de doble entrada con sus respectivas preguntas: ¿Qué escribiré? ¿para qué escribiré? ¿Quiénes lo leerán? ¿Qué necesitaré? ▪ Así mismo el estudiante empieza a completar el esquema para organizar lo que escribirá (inicio, nudo y desenlace). ▪ Luego escribe su primera versión de su texto teniendo en cuenta la información que organizo. ▪ Después los estudiantes revisan y corrigen su primera versión. ▪ Por ultimo escribe la versión final de su texto, con los cambios o correcciones que convengan. Agrégale un dibujo relacionado al tema. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación • Reflexionan sobre lo aprendido: ¿Cómo te sentiste al escribir tu cuento? ¿Te pareció fácil ordenar tus ideas para escribir tu cuento? ¿Tuviste alguna dificultad al escribirlo? <p>Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.</p> <p>EXTENSIÓN: Preséntale tu texto a un familiar y pregúntale qué opina sobre él.</p>	15 min	Ficha de observación	Programa power point
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cada estudiante participará del juego por orden de lista, si el estudiante logra encontrar su par de los personajes que saco aun principio gana. ✓ Los demás estudiantes observan muy atentos la carta que salió para recodar y poder encontrar con mayor facilidad su par del animal que salió. ✓ El estudiante que encuentra el par de cualquiera personaje se queda descubierta porque ya adivino el lugar que se encontraba dicha pareja. 	45 min		Memorama interactiva
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego el estudiante que gana inicia con su plan de escritura, para organizar sus ideas de su cuento con el personaje que obtuvo en el juego; utiliza un cuadro de doble entrada con sus respectivas preguntas: ¿Qué escribiré? ¿para qué escribiré? ¿Quiénes lo leerán? ¿Qué necesitaré? ▪ Así mismo el estudiante empieza a completar el esquema para organizar lo que escribirá (inicio, nudo y desenlace). ▪ Luego escribe su primera versión de su texto teniendo en cuenta la información que organizo. ▪ Después los estudiantes revisan y corrigen su primera versión. ▪ Por ultimo escribe la versión final de su texto, con los cambios o correcciones que convengan. Agrégale un dibujo relacionado al tema. 	10 min		Lápiz Papel Laptop

ANEXO 3.15
SESIÓN N° 15: LAS PLANTAS MEDICINALES

Propósito de aprendizaje

Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?		
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	Revisa el contenido de la infografía teniendo en cuenta su planificador para determinar si se ajusta al propósito, si existen contradicciones o reiteraciones innecesarias que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores y referentes asegura la cohesión entre ellas. También, revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en la infografía y verifica si falta alguno (como los signos de interrogación), con el fin de mejorarlo.	Revisa el contenido de la infografía sobre las plantas medicinales en relación a lo planificado y también el uso correcto de los recursos ortográficos.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	TIEMPO	INSTRUMENTO	RECURSOS
Revisando el contenido de la infografía sobre las plantas medicinales en relación a lo planificado.	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo, asistencia. ▪ Normas de convivencia, etc. ▪ Jugamos el juego “cangrejitos preguntones”. ▪ Responden a las preguntas: ▪ ¿De qué trató el juego? ▪ ¿Y esa planta alivia algún dolor de nuestro organismo? <p>El día de hoy vamos a jugar con la memorama interactiva escribiendo una infografía sobre una planta medicinal.</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente da algunas indicaciones sobre el juego del memorama: <ul style="list-style-type: none"> ✓ En el memorama interactiva se encuentran muchas plantas medicinales entre ellos: la mulla, toronjil, anís entre otros. ✓ Cada estudiante participará del juego por orden de lista, si el estudiante logra encontrar su par de la planta medicinal que saco aun principio gana. ✓ Los demás estudiantes observan muy atentos la carta que salió para recodar y poder encontrar con mayor facilidad su par de la planta que salió. ✓ El estudiante que encuentra el par de cualquier planta medicinal se queda descubierta porque ya adivino el lugar que se encontraba dicha pareja. ▪ Luego el estudiante que gano, inicia con su plan de escritura, para organizar sus ideas en la infografía sobre una planta medicinal que obtuvo en el juego; utiliza un cuadro de doble entrada con sus respectivas preguntas: ¿Qué escribiré? ¿para qué escribiré? ¿Quiénes lo leerán? ¿Qué necesitaré? ▪ Así mismo el estudiante empieza a completar el esquema para organizar lo que escribirá. ▪ Luego escribe su primera versión de su infografía teniendo en cuenta la información que organizo. ▪ Después los estudiantes revisan y corrigen su primera versión de si infografía. ▪ Por ultimo escribe la versión final de su infografía, con los cambios o correcciones que convengan. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación • Reflexionan sobre lo aprendido: <p>¿Cómo te sentiste al escribir tu infografía? ¿Te pareció fácil hacerlo? ¿Tuviste alguna dificultad al escribirlo? Se comprometen a superar algunas dificultades observadas.</p> <p>EXTENSIÓN: Preséntale tu texto a un familiar y pregúntale qué opina sobre él.</p>	15 min	Ficha de observación	Programa power point
		45 min		memorama interactiva
		10 min		Lápiz
			Papel	Laptop

ANEXO 4. Validación de los instrumentos por expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



INSTRUMENTO DE OPINIÓN DEL EXPERTO

TÍTULO: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32014, HUÁNUCO 2021.

I. DATOS:

Apellidos y nombres del experto	Grado académico	Autora del instrumento
Dr. Haiber Policarpo Echevarría Rodríguez	Doctor en Ciencias de la Educación	Original de Rojas Morote Nori adaptado por: Soto Bejarano Janet Maribel

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN (En los casilleros colocar la calificación):

Indicadores	Criterios	Deficiente 00-10	Regular 11-13	Bueno 14-17	Muy bueno 18-20
Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado, comprensible y sencillo.				19
Objetividad	Está expresado en capacidad observable.				20
Actualidad	Adecuado al contexto del tema materia de investigación.				20
Organización	Existe una organización lógica, Secuencial de las preguntas.				20
Suficiencia	Los ítems son suficientes y necesarios para evaluar los indicadores precisados.				19
Consistencia	El instrumento responde al problema de investigación.				20
Coherencia	Existe correlación entre indicadores y dimensiones.				20
Metodología	El instrumento responde a la metodología de la investigación.				20

I. PUNTAJES PARCIALES Y TOTAL:

Indicadores	Puntaje
Claridad	19
Objetividad	20
Actualidad	20
Organización	20
Suficiencia	19
Consistencia	20
Coherencia	20
Metodología	20
Puntaje total	158
Promedio total	19.8

II. SUGERENCIAS:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lugar y fecha	DNI	Correo Electrónico	Teléfono
Cayhuayna, febrero 09 de 2021	22669203	haipoler@hotmail.com	985726195



FIRMA DEL EXPERTO

ANEXO 4.1



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



INSTRUMENTO DE OPINIÓN DEL EXPERTO

TÍTULO: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32014, HUÁNUCO 2021.

I. DATOS:

Apellidos y nombres del experto	Grado académico	Autora del instrumento
Dra. Silvia Gissela Nieto Tucto	Doctor en ciencias de la educación	Original de Rojas Morote Nori adaptado por: Soto Bejarano Janet Maribel

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN (En los casilleros colocar la calificación):

Indicadores	Criterios	Deficiente 00-10	Regular 11-13	Bueno 14-17	Muy bueno 18-20
Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado, comprensible y sencillo.				20
Objetividad	Esta expresado en capacidad observable.				19
Actualidad	Adecuado al contexto del tema materia de investigación.				20
Organización	Existe una organización lógica, secuencial de las preguntas.				20
Suficiente	Los ítems son suficientes y necesarios para evaluar los indicadores precisados.				19
Consistencia	El instrumento responde al problema de investigación.				19
Coherencia	Existe correlación entre indicadores y dimensiones.				20
Metodología	El instrumento responde a la metodología de la investigación.				20

III. PUNTAJES PARCIALES Y TOTAL:

Indicadores	Puntaje
Claridad	20
Objetividad	19
Actualidad	20
Organización	20
Suficiencia	19
Consistencia	19
Coherencia	20
Metodología	20
Puntaje total	157
Promedio total	19.6

IV. SUGERENCIAS:

.....

.....

.....


.....

.....

.....

.....

Lugar y fecha	DNI	Correo Electrónico	Teléfono
Huánuco, 04 de enero de 2021	46406622	silvianietotucto@gmail.com	962994950



FIRMA DEL EXPERTO

ANEXO 4.2



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

INSTRUMENTO DE OPINIÓN DEL EXPERTO

TÍTULO: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32014, HUÁNUCO 2021.

I. DATOS:

Apellidos y nombres del experto	Grado académico	Autora del instrumento
Dr. Condezo Martel, José Wuencislao	Doctor en ciencias de la educación	Original de Rojas Morote Nori adaptado por: Soto Bejarano Janet Maribel

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN (En los casilleros colocar la calificación):

Indicadores	Criterios	Deficiente 00-10	Regular 11-13	Bueno 14-17	Muy bueno 18-20
Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado, comprensible y sencillo.				20
Objetividad	Esta expresado en capacidad observable.				20
Actualidad	Adecuado al contexto del tema materia de investigación.				20
Organización	Existe una organización lógica, secuencial de las preguntas.				20
Suficiente	Los ítems son suficientes y necesarios para evaluar los indicadores precisados.				20
Consistencia	El instrumento responde al problema de investigación.				20
Coherencia	Existe correlación entre indicadores y dimensiones.				20
Metodología	El instrumento responde a la metodología de la investigación.				20

III. PUNTAJES PARCIALES Y TOTAL:

Indicadores	Puntaje
Claridad	20
Objetividad	20
Actualidad	20
Organización	20
Suficiencia	20
Consistencia	20
Coherencia	20
Metodología	20
Puntaje total	160
Promedio total	20

IV. SUGERENCIAS:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lugar y fecha	DNI	Correo Electrónico	Teléfono
Heo. 12/02/2021	22651202	condego.martelja@6mail.com	962636340



 FIRMA DEL EXPERTO

ANEXO 4.3



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



INSTRUMENTO DE OPINIÓN DEL EXPERTO

TÍTULO: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32014, HUÀNUCO 2021.

I. DATOS:

Apellidos y nombres del experto	Grado académico	Autora del instrumento
Mg. Donata Palomino Esteban	Magister en Psicología Educativa	Original de Rojas Morote Nori adaptado por: Soto Bejarano Janet Maribel

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN (En los casilleros colocar la calificación):

Indicadores	Criterios	Deficiente 00-10	Regular 11-13	Bueno 14-17	Muy bueno 18-20
Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado, comprensible y sencillo.				20
Objetividad	Esta expresado en capacidad observable.				20
Actualidad	Adecuado al contexto del tema materia de investigación.				19
Organización	Existe una organización lógica, secuencial de las preguntas.				20
Suficiente	Los ítems son suficientes y necesarios para evaluar los indicadores precisados.				19
Consistencia	El instrumento responde al problema de investigación.				19
Coherencia	Existe correlación entre indicadores y dimensiones.				19
Metodología	El instrumento responde a la metodología de la investigación.				20

III. PUNTAJES PARCIALES Y TOTAL:

Indicadores	Puntaje
Claridad	20
Objetividad	20
Actualidad	19
Organización	20
Suficiencia	19
Consistencia	19
Coherencia	19
Metodología	20
Puntaje total	156
Promedio total	19,4

IV. SUGERENCIAS:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lugar y fecha	DNI	Correo Electrónico	Teléfono
Huánuco, 30 de marzo de 2021	22513984	Donape3108@gmail.com	962972196



FIRMA DEL EXPERTO

ANEXO 4.4



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



INSTRUMENTO DE OPINIÓN DEL EXPERTO

TÍTULO: JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32014, HUÁNUCO 2021.

I. DATOS:

Apellidos y nombres del experto	Grado académico	Autora del instrumento
Mg. Cañoli Ildelfonso, Shirley Mayli	Magister en ciencias de la educación	Original de Rojas Morote Nori adaptado por: Soto Bejarano Janet Maribel

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN (En los casilleros colocar la calificación):

Indicadores	Criterios	Deficiente 00-10	Regular 11-13	Bueno 14-17	Muy bueno 18-20
Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado, comprensible y sencillo.				19
Objetividad	Esta expresado en capacidad observable.				19
Actualidad	Adecuado al contexto del tema materia de investigación.				19
Organización	Existe una organización lógica, secuencial de las preguntas.				19
Suficiente	Los ítems son suficientes y necesarios para evaluar los indicadores precisados.				19
Consistencia	El instrumento responde al problema de investigación.				20
Coherencia	Existe correlación entre indicadores y dimensiones.				20
Metodología	El instrumento responde a la metodología de la investigación.				20

III. PUNTAJES PARCIALES Y TOTAL:

Indicadores	Puntaje
Claridad	19
Objetividad	19
Actualidad	19
Organización	19
Suficiencia	19
Consistencia	20
Coherencia	20
Metodología	20
Puntaje total	155
Promedio total	19.4

IV. SUGERENCIAS:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lugar y fecha	DNI	Correo Electrónico	Teléfono
Huánuco, 10 de febrero del 2021	45498381	Maydan27s@gmail.com	940150274



FIRMA DEL EXPERTO

NOTA BIOGRÁFICA

Janet Maribel Soto Bejarano nació en el distrito de Amarilis, Provincia y Región Huánuco, el 15 de febrero de 1991. Sus estudios primarios y secundarios lo realizó en el colegio Nacional de Aplicación “Marcos Duran Martel” – Huánuco, sus estudios superiores lo realizó en la universidad Nacional Hermilio Valdizán, donde egreso de la Facultad de Ciencias de la Educación en la especialidad de Educación Primaria en el 2015.

En el 2016 alcanzó el grado de Bachiller y Licenciado en educación Primaria con su tesis titulado; APLICACIÓN DEL PROGRAMA RADIAL PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN NIÑOS DE LA I.E. RENE GUARDIAN RAMIREZ.

Laboró en la I.E. N° 32264 - Jesús, I.E. “Marcos Duran Martel” - Huánuco, I.E. N° 32014 “Julio Armando Ruiz Vázquez”- Huánuco, Actualmente trabaja en la I. E. N° 64739 Shambillo - Aguaytia.



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las 18:00h, del día jueves 09 DE DICIEMBRE DE 2021 ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Mg. Fidel Rafael ROJAS INGA	Presidente
Mg. Gino Hernán DAMAS ESPINOZA	Secretario
Dra. Clorinda Natividad BARRIONUEVO TORRES	Vocal

Asesor de tesis: Mg. Joel Cipriano TARAZONA BARDALES (Resolución N° 0173-2021-UNHEVAL-FCE/D)

La aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención en Gestión y Planeamiento Educativo, Doña Janet Maribel SOTO BEJARANO.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32014, HUÁNUCO 2021.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- Presentación personal.
- Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis las observaciones siguientes:

Obteniendo en consecuencia la Maestría la Nota de QUINCE (15),
 Equivalente a BUENO, por lo que se declara APROBADA
 (Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente ACTA en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las 19:20 horas de 09 de diciembre de 2021.



 PRESIDENTE
 DNI N° 22519502



 SECRETARIO
 DNI N° 19956714



 VOCAL
 DNI N° 28422313

Leyenda:
 19 a 22: Excelente
 17 a 18: Muy Bueno
 14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 1733-2021-UNHEVAL-FCE/D)



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

UNIDAD DE POSGRADO DE EDUCACIÓN



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

Dra. Clorinda Natividad Barrionuevo Torres

HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: **JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32014, HUÁNUCO 2021**, realizada por la Maestría en Educación, mención en Gestión y Planeamiento Educativo **Janet Maribel SOTO BEJARANO**, cuenta con un **índice de similitud del 11%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Luego del análisis se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio; por lo expuesto, la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias, además de presentar un índice de similitud menor al 20% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 02 de diciembre de 2021.

Dra. Clorinda Natividad Barrionuevo Torres

**DIRECTORA
UNIDAD DE POSGRADO - EDUCACIÓN**

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICA DE POSGRADO

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres: Soto Bejarano Janet Maribel

DNI: 46918048

Correo electrónico: janetsoto297@gmail.com

Celular: 993815520

Oficina:

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

POSGRADO	
Maestría:	Educación
Mención:	Gestión y planeamiento educativo

Grado Académico obtenido:

MAESTRO

Título de la tesis:

JUEGOS INTERACTIVOS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32014, HUÁNUCO 2021

Tipo de acceso que autoriza el autor:

Marcar "X"	Categoría de acceso	Descripción de acceso
X	PÚBLICO	Es público y accesible el documento a texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	RESTRINGIDO	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al texto completo.

Al elegir la opción "Público" a través de la presente autorizo de manera gratuita al Repositorio Institucional – UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el Portal Web repositorio.unheval.edu.pe, por un plazo indefinido, consintiendo que dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

En caso haya marcado la opción "Restringido", por favor detallar las razones por las que se eligió este tipo de acceso:

Asimismo, pedimos indicar el periodo de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido:

() 1 año () 2 años () 3 años () 4 años

Luego del periodo señalado por usted(es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

Fecha de firma: 23 de diciembre de 2021



Firma del autor