

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

JUEGOS DE MESA Y LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO LUCIANO HERRERA 2022

PRESENTADA POR:

Bach. EDITH ROCIO ALVAREZ QUISPE

Bach. FANNY AYMA GUTIERREZ

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE

Licenciada en Educación: Especialidad Educación Primaria

ASESORA:

Dra. Lucila Olivares Torres

CUSCO – PERÚ

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de Investigación/tesis titulada:.....
..... Juegos de mesa y la competencia se comunica oralmente en su
..... lengua materna en estudiantes de la Institución Educativa Fortunato Luano Herrera, 2022
presentado por: EDITH ROCIO ALVAREZ QUISEPÉ..... con DNI Nro.: 33819709.....
presentado por: FANNY AYLMA GUTIERREZ..... con DNI Nro.: 48395150.....
para optar el título profesional/grado académico de LICENCIADA EN
..... EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA.....

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del *Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC* y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 4 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 09 de Septiembre..... de 2023.....



Firma

Post firma Dr. Lucila Olivares Torres

Nro. de DNI 23956511.....

ORCID del Asesor 0000-0002-6361-0897.....

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid: 27259:143142305

NOMBRE DEL TRABAJO

FANY TESIS .docx

AUTOR

Edith Rocio Alvarez Quispe y F

RECUENTO DE PALABRAS

40240 Words

RECUENTO DE CARACTERES

216623 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

203 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

7.6MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 4, 2023 7:53 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 4, 2023 7:55 PM GMT-5**● 4% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 4% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos vida y salud, fortaleza, perseverancia y conocimientos para lograr nuestras metas, le agradecemos también por estar presente en todo los momentos difíciles y alegres en nuestras vidas.

A nuestra casa de estudios, la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco y a nuestra Escuela Profesional de Educación Primaria, le agradecemos por la formación académica que nos brindaron durante estos años y por proporcionarnos la mejor plana docente.

Agradecemos a nuestra asesora Dra. Lucila Olivares Torres, por confiar en nosotras y guiarnos en la producción de nuestro trabajo de investigación, así como estar presente y mostrar siempre su disponibilidad para despejar nuestras dudas.

Al director, subdirectora, plana docente y estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, por brindarnos un espacio en sus horas académicas para la aplicación de nuestro trabajo de investigación.

Agradecemos a nuestros queridos padres por darnos la vida y brindarnos su apoyo constante durante toda nuestra formación académica y sobre todo por ser nuestro soporte en momentos difíciles, así como guiarnos en nuestro camino profesional y personal.

DEDICATORIA

A Dios por darnos vida y salud e iluminar nuestro camino, por llenarnos de alegría y esperanzas para lograr nuestros objetivos.

A mis queridos padres Juan y Fidelia por estar siempre a mi lado, ayudándome, cuidándome y sobre todo motivándome para lograr mis metas y no darme por vencida.

A mis hermanos Brandon, Carla y Milagros por su apoyo, paciencia, confianza y cariño, ya que me impulsaron a salir adelante, sabiendo que mis logros también serán los suyos.

A mi ángel del cielo Stefany, que fue la primera en confiar en mí y la que me cuida desde el cielo, se lo dedico con todo mi corazón.

Bach. Edith Rocio Alvarez Quispe

DEDICATORIA

A Dios por darnos vida y salud e iluminar nuestro camino, por llenarnos de alegría y esperanzas para lograr nuestros objetivos.

A mi mami Julia que es mi ángel y guía, pues sin ella no lo hubiera logrado, es la figura más importante de mi vida, es mi mejor amiga y consejera, le dedico este logro con todo mi corazón.

A mis hermanos Anny, Ana, Jhon, Wilson, Rubén y a mi sobrinito Fernando, por alentarme día a día, por confiar en mí y sobre todo por impulsarme a seguir mis sueños y lograr mis metas.

Bach. Fanny Ayma Gutierrez

PRESENTACIÓN

Señor Decano de la Facultad de Educación Dr. Leonardo Chile Letona y a los Señores docentes integrantes del Jurado.

De conformidad a lo establecido en el reglamento de grados y títulos vigentes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, se presenta el trabajo de tesis titulada: Juegos de mesa y la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de la Institución Educativa Fortunato Luciano Herrera Cusco 2022; presentada por las bachilleres Edith Rocio Alvarez Quispe y Fanny Ayma Gutiérrez, para optar el título profesional de Licenciadas en Educación, especialidad de Educación Primaria.

La finalidad de esta investigación se centra en el estudio de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera. Es relevante destacar que los juegos de mesa han sido una valiosa estrategia didáctica para la comunicación oral y el trabajo cooperativo entre los estudiantes, es por ello que, el objetivo de la investigación, es determinar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes del IV ciclo de educación primaria.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el avance de la tecnología ha hecho más dependiente al ser humano a usar las TICS, por ello se da el uso excesivo de estas herramientas afectando la comunicación entre los integrantes de la sociedad y haciéndolos menos tolerantes en el intercambio de ideas. La investigación se centró en el estudio de los juegos de mesa como estrategia, para fortalecer una de las competencias principales del Currículo Nacional, como es la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, para que los educandos, superen brechas como la timidez, vergüenza, que se pueda dar durante una situación comunicativa. La inclusión de los juegos de mesa como una estrategia didáctica dentro de una sesión de aprendizaje, es importante para lograr un enfoque comunicativo textual, dado que los resultados obtenidos durante la investigación, demuestran la eficiencia del uso de los juegos de mesa como estrategia para fortalecer la competencia se comunica oralmente en su lengua materna. En este sentido se formuló el siguiente problema: ¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera?, asimismo la hipótesis planteada fue, el uso de los juegos de mesa como estrategia influye de manera significativa en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, además se planteó como objetivo principal, determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera. Por consiguiente, el trabajo se efectuó bajo el siguiente esquema:

CAPITULO I: Planteamiento del problema

En este capítulo se presenta el área de investigación, área geográfica donde se hizo el estudio, descripción del problema tomando en cuenta las causas y consecuencias del tema de investigación, la formulación del problema de investigación, el objetivo al cual se quiere llegar; asimismo, la justificación en diversos campos como la teórica, pedagógica y metodológica, y por ultimo las limitaciones que se presentaron durante el desarrollo de la investigación.

CAPITULO II: Marco teórico de la investigación

Esta referido a los antecedentes que dieron inicio a esta investigación, como son los antecedentes Internacionales, Nacionales y locales, así también, se presenta las bases teóricas que son fundamentales para la estructura y soporte de la investigación, para lo cual se recurrió a diversos autores y fuentes de información, además se incluye la formulación del marco conceptual, asimismo se encontrara la hipótesis y variable de estudio. Para concluir este capítulo, se finalizará con la operacionalización de variables.

CAPITULO III: Metodología de la investigación

Contiene el tipo de investigación, teniendo un nivel experimental y un diseño preexperimental, asimismo se encontrará la población y la muestra de estudio, se evidenciará la técnica e instrumento que se utilizó para la investigación y finalizará con el procesamiento de datos.

CAPITULO IV: Presentación, análisis e interpretación de resultados

Incluye la interpretación y análisis de la prueba de pre y post test, por consiguiente, se presentará los resultados estadísticos en cuanto a las seis dimensiones que presenta la

investigación, donde se evidenciará la eficacia de la variable independiente sobre la variable dependiente.

CAPITULO V: Conclusión y sugerencias

Finalmente, en este capítulo se incluyen las conclusiones en base a los resultados obtenidos durante esta investigación, a partir de ello se realizó algunas sugerencias para incluir estos juegos de mesa durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, se concluirá con los aspectos administrativos, así como las referencias bibliográficas, anexos y demás que respaldan el trabajo de investigación.

RESUMEN

El tema que nos convoca a investigar, que lleva por título “Juegos de mesa y la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera Cusco, 2022”, tiene como objetivo principal determinar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria.

La aplicación de esta estrategia didáctica tiene como propósito desarrollar competencias lingüísticas, mejorar la atención y sobre todo fomentar el respeto al espacio y las opiniones de los demás, dentro de una situación comunicativa. La investigación se centra en un enfoque cualitativo, de tipo aplicativo, con un nivel experimental y un diseño preexperimental, para el recojo de información se aplicó una ficha de observación estructurada, los resultados del pre test permitieron determinar el diagnóstico y el post test determinó los resultados de la efectividad de los juegos de mesa, durante este proceso, se contó con una muestra de 25 estudiantes del cuarto grado de educación primaria, cabe señalar que durante el proceso aplicativo de la prueba de entrada (O₁) se obtuvieron resultados de estudiantes que se encuentran en el nivel de escala de calificación entre el inicio (C) y en proceso (B), se realizaron nueve sesiones de aprendizaje y se concluyeron con tres talleres, aplicando los juegos de mesa como estrategia para ver su influencia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, después de concluir con dichas actividades, se volvió a aplicar la prueba de salida (O₂), logrando que los estudiantes se encuentren entre la escala de calificación de esperado (A) y destacado (AD), mostrando una mejoría dentro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

Finalmente, los resultados obtenidos durante el proceso de este trabajo de investigación, demostró que los juegos de mesa como estrategia influyen de manera significativa en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, respondiendo de manera asertiva a la hipótesis planteada y contando con una efectividad del 80% de influencia, las cuales están representadas en 20 estudiantes, asimismo se cuenta con un nivel de confianza del 95% de evidencia estadística.

Palabras clave: Juegos de mesa, la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

ABSTRAT

The topic that invites us to investigate, which is entitled "Board games and competition is communicated orally in their mother tongue in students of the Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera Cusco, 2022", has as main objective to determine the influence of board games as a strategy in achieving competition is communicated orally in their mother tongue in students in the fourth grade of primary education.

The application of this didactic strategy is intended to develop language skills, improve attention and above all encourage respect for space and the opinions of others, within a communicative situation. The research focuses on a qualitative approach, of an application type, with an experimental level and a pre-experimental design, for the collection of information a structured observation sheet was applied, the results of the pre-test allowed to determine the diagnosis and the post-test determined the results of the effectiveness of board games, during this process, there was a sample of 25 students from the fourth grade of primary education, it should be noted that during the application process of the entrance test (O1) results were obtained from students who are at the level of the rating scale between the beginning (C) and in progress (B), nine learning sessions were held and concluded with three workshops, applying board games as a strategy to see the influence on the achievement of the competition is communicated orally in their mother tongue, after concluding with these activities, the exit test (O2) was applied again, making the students are between the expected (A) and outstanding (AD) rating scale, showing an improvement within the competence to communicate orally in their native language.

Finally, the results obtained during the process of this research work, showed that board games have a significant influence as a strategy for the achievement of the competence is communicated orally in their mother tongue, responding assertively to the hypothesis raised and counting. with an effectiveness of 80% of influence, which are represented in 20 students, there is also a confidence level of 95% of statistical evidence.

Keywords: Board games, the competition is communicated orally in their native language.

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	iii
PRESENTACIÓN	v
INTRODUCCIÓN.....	vi
RESUMEN.....	ix
ABSTRAT.....	xi

CAPITULO I

Planteamiento del problema

1.1 Área de la investigación.....	1
1.2 Área geográfica de la investigación	1
1.3 Descripción del problema.....	2
1.4 Problema de investigacion	4
1.4.1 Problema general	4
1.5 Objetivos de la investigación	5
1.5.1 Objetivo general.....	5
1.5.2 Objetivos específicos.....	5
1.6 Justificación de la investigación	6
1.6.1 Justificación teórica.....	7
1.6.2 Justificación práctica	8
1.6.3 Justificación metodológica.....	8
1.7 Limitaciones de la investigación.....	8

CAPITULO II

Marco teórico Conceptual

2.1 Antecedentes de la investigación.....	10
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	10
2.1.2 Antecedente Nacional	14
2.1.3 Antecedente Local.....	15
2.2 Bases teóricas.....	16
2.2.1 Juego.....	16
2.2.1.1 Teorías.....	18
2.2.1.2 Importancia del juego.....	20
2.2.1.3 Influencia del juego en la personalidad.....	22
2.2.1.4 Papel del juego en el desarrollo del niño.....	23
2.2.1.5 Clasificación del Juego.....	24

2.2.2	Juego de mesa	30
2.2.2.1	Dimensiones.....	32
2.2.3	Área de Comunicación.....	35
2.2.3.1	Enfoque.....	36
2.2.3.2	Características del enfoque comunicativo	37
2.2.3.3	Definiciones clave del Perfil de egreso	38
2.2.3.4	Estándar del Área de Comunicación.....	40
2.2.4	Se comunica oralmente en su lengua materna	41
2.2.4.1	Dimensiones.....	42
2.2.4.2	Lengua materna.....	45
2.3	Marco conceptual	46
2.4	Hipótesis de estudio	47
2.4.1	Hipótesis general	47
2.4.2	Hipótesis específicas	48
2.5	Variables de estudio.....	49
2.5.1	Variables.....	49
2.5.2	Operacionalización de variables.....	50

CAPITULO III

Metodología de la investigación

3.1	Tipo de investigación.....	53
3.2	Nivel de investigación.....	53
3.3	Diseño de investigación.....	53
3.4	Población y muestra de la investigación.....	54
3.4.1	Población	54
3.4.2	Muestra.....	55
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	56
3.5.1	Técnica.....	57
3.5.2	Instrumento.....	57
3.6	Procesamiento de datos	58

CAPITULO IV

Presentación, análisis e interpretación de los resultados

4.1	Descripción de los resultados	59
4.2	Descripción de la prueba de aplicación	59
4.3	Presentación de resultados de las dimensiones de la variable se comunica oralmente en su lengua materna.....	60

4.3.1	Procesamiento estadístico: Hipótesis general	60
4.3.2	Análisis para la dimensión obtiene información del texto oral.....	66
4.3.3	Análisis para la dimensión Infiere e interpreta información del texto oral.....	71
4.3.4	Análisis para la dimensión Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	76
4.3.5	Análisis para la dimensión utiliza recursos verbales y paraverbales de forma estratégica	82
4.3.6	Análisis para la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	87
4.3.7	Análisis para la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral	93
4.3.8	Discusión de resultados	99
	CONCLUSIONES	102
	SUGERENCIAS.....	105
	Aspectos Administrativos	107
A.	Asignación de recursos.....	107
a)	Recursos Humanos.....	107
b)	Recursos materiales.....	107
c)	Recurso de bienes.....	107
B.	Presupuesto.....	107
	Referencias bibliográficas.....	108

ANEXOS

Anexo 01. El juego como una propuesta didáctica	111
Anexo 02. Matriz de Consistencia.....	113
Anexo 03. Matriz de instrumentos: Ficha de observación estructurada	115
Anexo 04. Validación de instrumentos	117
Anexo 05. Sesiones de Aprendizaje	122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de consistencia.....	141
Tabla 2. Operacionalización de variables.....	143
Tabla 3. Resultados Pre test y Post test.....	146

CAPITULO I

Planteamiento del problema

1.1 Área de la investigación

El presente trabajo de investigación sobre juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco, está ubicada en el área de conocimiento denominada Ciencias Sociales, económicas y humanidades con el código de identificación CEH y está considerada en el área de Educación Primaria el cual tiene como línea de investigación la evaluación de los aprendizajes, logros de capacidades y aprendizajes esperados por áreas curriculares básicas al cual le pertenece el código EDEP-175, orientado a mejorar el logro de dicha competencia haciendo uso de la didáctica e interacción para con los alumnos.

1.2 Área geográfica de la investigación

La investigación se realizó en la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, el cual está ubicado en la avenida de la Cultura, N°721, del distrito, provincia y región del Cusco. Dicho centro educativo pertenece a la UGEL Cusco quien está encargado de supervisar a dicha institución y está última pertenece a la Dirección Regional de Educación DRE. Este centro educativo está ubicado en un área urbana, por lo cual está distribuida de acuerdo al nivel primario, contando con turno mañana. El nivel primario cuenta con una distribución de aulas y áreas recreativas (patio de juegos, baños, quiosco escolar) de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, lo cual muestra una organización adecuada del espacio dentro de la Institución Educativa, además imparte una educación integral involucrándose de manera activa con las costumbres de la comunidad.

Este centro educativo limita por el norte con la corporación cervecera cusqueña, por el sur con la avenida de la Cultura, paradero Huáscar, por el este con el estadio universitario y por el oeste también limita con la Corporación Cervecería Cusqueña.

1.3 Descripción del problema

La Educación exige que las Instituciones Educativas, desarrollen y fortalezcan competencias comunicativas, para lograr dicho propósito es necesario fortalecer la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, es por ello que, para mayores resultados se moviliza las capacidades: obtiene información del texto oral, infiere e interpreta información del texto oral, adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. Asimismo, en el ámbito de la comunicación, correspondiente a la EBR, considera el enfoque comunicativo textual, teniendo en cuenta el incremento progresivo de habilidades comunicativas básicas como es el escuchar, hablar, leer y escribir. La finalidad de esta competencia es que los niños prioricen la elaboración del sentido de los mensajes que quieren comunicar, también se intercambian y comparten ideas, saberes, sentimientos y experiencias.

En la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, se observó durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje, que los alumnos presentan deficiencias en la expresión y comprensión oral, la cual conlleva a que los estudiantes no puedan expresar sus emociones, necesidades, intereses y preferencias. Esto se caracteriza por la dificultad en la pronunciación, entonación, deficiencia de información durante la situación comunicativa, escaso vocabulario, bagaje cultural pobre, no manifiestan las palabras con propiedad y coherencia en sus diálogos, asimismo, la baja autoestima que muestran los niños al momento de expresarse en

público cuando muestran una mínima participación durante las diferentes situaciones comunicativas generadas durante el desarrollo de clases, el desacierto en el conocimiento de su cuerpo y su movimiento; esto genera en el estudiante sentimiento de timidez o miedo a equivocarse, la inseguridad y temor, el miedo a ser juzgado o rechazado por sus compañeros, ya que, inhibe el libre desarrollo de la personalidad, de modo que, esto provoca que el estudiante no logre comunicarse efectivamente con sus pares, provocando el sentimiento de inferioridad en el estudiante frente a sus compañeros y por último el desinterés por parte de las docentes al momento de fortalecer su interacción social con sus pares. Sin embargo, la causa principal radica en un inadecuado manejo de metodologías adecuadas y pertinentes a la diversidad de estudiantes en el aula, visualizándose la desvinculación del uso de técnicas para dinamizar la secuencia didáctica e inadecuada motivación para predisponer al estudiante para su aprendizaje, evidenciándose tal efecto en la inadecuada ejecución de actividades tales como exposiciones realizadas durante las sesiones de clase y en actividades declamatorias realizadas internamente en el aula.

Lo que se busca con esta investigación es lograr fortalecer la competencia se comunica oralmente en su lengua materna poniendo en práctica los juegos de mesa como una estrategia metodológica - didáctica, para que los educandos tengan herramientas que les permitan relacionarse con los de su entorno y lograr comunicarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación y entonación, además que utilicen con pertinencia y naturalidad los recursos no verbales (mímicas, gestos, movimientos del cuerpo), mejorar las habilidades comunicativas y de la misma manera contribuir en el desarrollo de sus habilidades motoras, mentales y sensoriales, para esto es necesario poner en práctica la creatividad, concentración, memoria, observación e imaginación, también que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás. Se busca

también que los estudiantes vean de forma natural que las emociones como la vergüenza o el temor son sentimientos comunes que todo ser humano atraviesa en su vida académica

1.4 Problema de investigación

1.4.1 Problema general

¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco?

1.4.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco?
- ¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco?
- ¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco?
- ¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del

cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación

Fortunato L. Herrera - Cusco?

- ¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco?
- ¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco?

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.

1.5.2 Objetivos específicos

- Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.
- Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado

de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.

- Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.
- Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.
- Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.
- Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.

1.6 Justificación de la investigación

La comunicación oral en los niños de EBR es de suma importancia para la interacción que se da entre ellos, ya que de esta manera podrán expresar, comprender ideas y emociones.

Minedu (2016) mediante su competencia se comunica oralmente en su lengua materna, menciona que: “Es una práctica social, en la que el estudiante interactúa con distintos individuos

o comunidades, y al hacerlo tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable” (p. 146). Por esta razón se considera que es de suma importancia abordar esta problemática. Es indispensable la solución de este problema porque es una herramienta que nos permite expresarnos, socializar e interactuar entre todos los miembros de nuestra comunidad. Los aportes que dará principalmente esta investigación en el campo educativo, es el de mejorar activamente la comunicación oral, la fluidez del lenguaje, la participación oral y la interacción social entre los estudiantes. Asimismo, se pretende conseguir que los estudiantes expresen de manera espontánea y con seguridad sus intereses, necesidades y opiniones. En cuanto a los beneficios de esta investigación, serán de manera recíproca porque tanto docentes y estudiantes serán beneficiados y obtendrán resultados favorables en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que daremos a conocer mediante el uso de juegos de mesa nuevas estrategias de enseñanza para con sus educandos y de esta manera contribuir a una educación donde la prioridad sea lograr un aprendizaje significativo.

1.6.1 Justificación teórica

Para lograr el objetivo principal de esta investigación, se tomó como base diversas fuentes primarias y secundarias las cuales brindaron un aporte significativo para la construcción de la investigación, así como para la definición de los distintos términos básicos que son el soporte en este proceso de construcción del marco teórico científico. Lo que se pretende con esta investigación es contribuir al conocimiento científico, específicamente en el campo educativo, utilizando como estrategia de aprendizaje los juegos de mesa para optimizar la competencia de comunicación oralmente en su lengua materna.

1.6.2 Justificación práctica

Dentro del campo educativo, la pedagogía nos permite como docentes, a través de la didáctica, usar estrategias y metodologías que permitan lograr las condiciones necesarias para adquirir y compartir información y contenidos como parte del proceso formativo que se pretende dar a cada estudiante. Por esta razón, el presente trabajo de investigación es de suma importancia en el campo educativo ya que contribuye a mejorar la autoestima y confianza del estudiante, también favorece el trabajo en equipo, la mejora de sus capacidades motoras y mentales, así como la concentración, la memoria y la observación. Todos estos aspectos se considera que son importantes en el desarrollo de los estudiantes, dentro de su formación educativa.

1.6.3 Justificación metodológica

El presente trabajo de investigación permitió mejorar y fortalecer la competencia se comunica oralmente en su lengua materna correspondiente al área de comunicación, para esto se aplicó la técnica de la observación y se tuvo como instrumento de evaluación la ficha de observación estructurada, cabe señalar que este instrumento fue aplicado en el pre test para diagnosticar al grupo en estudio en su etapa inicial, posteriormente al aplicar los juegos de mesa como una estrategia didáctica, se volvió a aplicar dicho instrumento en el post test, el cual permitió obtener resultados positivos en cuanto a la variable dependiente. Se hizo una observación, monitoreo y acompañamiento directo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

1.7 Limitaciones de la investigación

El trabajo de investigación abarca a los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano

Herrera - Cusco, presentó las siguientes limitaciones: el trabajo de investigación es temático ya que solo se abordó o priorizó el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, de la misma manera presentó limitación muestral, ya que se aplicaron estos juegos de mesa específicos (Stop, Bingo, Scrabble) con los niños del cuarto grado de primaria, donde se pudo observar a estudiantes que presentan deficiencias en cuanto a esta competencia, ya que se tiene como prioridad que se logre y fortalezca en las sesiones de aprendizaje, el otro aspecto es lo temporal, porque solo se realizó en el área de comunicación, los cuales cuentan con regulares horas académicas por lo que, esta aplicación será de forma secuencial y programada junto con la docente de aula.

CAPITULO II

Marco teórico Conceptual

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Antecedente N°1

Colmenares, Y. (2012), en su trabajo de investigación Juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura donde el tipo de estudio fue cuantitativo de un carácter descriptivo con un diseño de estudio cuasiexperimental, la muestra estuvo compuesta por 18 estudiantes del segundo grado del nivel primario, donde el objetivo de la investigación se enfocó en diseñar una guía de estrategias para la enseñanza de la lectura y de la escritura, la cual llego a la conclusión de que es relevante la necesidad de una guía de juegos didácticos ya que es una estrategia muy importante y eficaz en el desarrollo de conocimientos habilidades y destrezas que servirán en la adquisición de aprendizajes más complejos. Tomando en cuenta esta investigación se puede afirmar que, la investigación está dirigida para el apoyo docente durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y de esta manera disminuir el uso excesivo de copias, libros de lecturas básicas e incrementar la aplicación de estrategias de enseñanzas como los juegos de mesa que mejoran el proceso de comunicación oral, así como también, la lectura y escritura.

Antecedente N°2

Guamán, A. (2013), realizó un estudio de investigación denominado los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grado de la escuela particular “Carlos María de la Condamine” de la ciudad

de Ambato, provincia de Tungurahua – Ecuador, planteando como objetivo de su investigación, determinar cómo inciden los juegos verbales en la expresión oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grados de la Escuela Particular “Carlos María de la Condamine” de la ciudad de Ambato, teniendo como enfoque principal una investigación de carácter cualitativo, el tipo de estudio que empleo fue el exploratorio, descriptivo, asimismo utilizó la técnica de la observación y la encuesta, la muestra estuvo conformada por 50 estudiantes y 10 docentes, de esta manera llegó a la siguiente conclusión, la mayoría de las docentes muy poco realizan diferentes juegos verbales con sus estudiantes, quizá por desconocimiento o porque consideran que no se obtiene ningún beneficio con estos a más de diversión, cuando en realidad estos contribuyen significativamente en el proceso de aprendizaje. Por consiguiente, bajo esta perspectiva, se afirma que los resultados de esta investigación nos muestran que los juegos de mesa proporcionan distintos beneficios como el aprendizaje a través de la diversión, asimismo la autora menciona que los docentes desconocen el uso de estos materiales educativos como los juegos, siendo estos una guía didáctica, es por ello que tanto docentes como padres, deben de estimular a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y mejora en la expresión oral.

Antecedente N°3

Arias, C. Buitrag, M. Camacho, P. & Venegas, Y. (2014), en la tesis titulada influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa, realizada por la universidad Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá Colombia. El tipo de estudio que se utilizó fue cuantitativo con un diseño de tipo explicativo. La muestra fue conformada por 10 estudiantes, donde el

objetivo fue determinar la influencia de los juegos de mesa en el desarrollo del lenguaje oral y escrito. La investigación arribó a la siguiente conclusión, luego de aplicar el programa en el que se utilizaron los juegos de mesa y las ayudas didácticas las cuales sirvieron para evaluar los procesos, se reflejó un avance significativo en el desarrollo de habilidades comunicativas orales y escritas. Por lo mencionado anteriormente se deduce que, esta investigación busca garantizar que los juegos de mesa se conviertan en una estrategia de enseñanza, que desarrolla y motiva a que los estudiantes organicen, informen, expongan, expresen sus ideas y pensamientos, de esta manera se logrará una comunicación eficaz y eficiente entre sus pares.

Antecedente N°4

Muñoz, O. (2014), investigó los juegos de mesa como recurso en la implantación del aprendizaje cooperativo en primaria, realizada en la ciudad de Madrid - España, tuvo como objetivo principal implantar el aprendizaje cooperativo en primaria utilizando como recurso juegos de mesa, asimismo la finalidad de este trabajo investigativo fue pretender mostrar la importancia del Aprendizaje Cooperativo como estructura-estrategia educativa en las aulas y del juego de mesa como estrategia de aprendizaje. El tipo de metodología que aplicaron fue de tipo global, activa y participativa a través del aprendizaje cooperativo, se tuvo como muestra también 28 alumnos del 4° grado de primaria, teniendo como objetivo principal valorar la importancia del juego como recurso de aprendizaje, la autora llegó a la siguiente conclusión, que el juego es una necesidad del ser humano y, como tal, hay que responder a ella de forma adecuada en cada momento, además desarrolla habilidades y capacidades necesarias para el desempeño de la persona en su vida cotidiana y en el aprendizaje, asimismo, su esencia es disfrutar, por lo que encierra un potencial

motivador enorme. Teniendo en cuenta el objetivo principal planteado por la autora, se infiere que la motivación es un aspecto importante dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, además de ello, los estudiantes deben de desarrollar sus habilidades y capacidades al máximo para poder desempeñarse, reconociendo de la misma manera sus logros en este proceso. Luego hace referencia a la importancia de valorar el juego como un recurso de aprendizaje, en donde se concluye que, el disfrutar de la esencia que nos ofrecen los juegos, nos ayudan como una motivación importante como se indicó al principio, por ello se debe tener en cuenta los beneficios que los juegos nos pueden ofrecer al momento de aplicarlos.

Antecedente N°5

Cruz, L. & Hernández, G. (2016), en su investigación los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor, plantearon como objetivo principal la aplicación de herramientas didácticas que dinamicen el proceso lecto-escritor, teniendo como muestra 17 niños del tercer grado de primaria entre las edades de 8-9 años. El tipo de investigación que utilizaron fue cualitativo, descriptivo y no cuantificada, de esta manera las autoras concluyeron que los juegos de mesa descritos en esta investigación, como, por ejemplo, el bingo o el stop, son unas herramientas de gran ayuda en la enseñanza de conceptos básicos de los modelos educativos. Mediante esta investigación, se puede afirmar el gran aporte estratégico que brindan los juegos de mesa como el bingo y el stop, que son herramientas importantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, además de ello dan resultados positivos al momento de aplicarlos, de esta manera, la investigación tomó como prioridad estos juegos de mesa para la aplicación en niños de primaria, logrando así formar estudiantes integrales.

2.1.2 Antecedente Nacional

Antecedente N°6

Casanova, R. (2012), en el trabajo investigativo denominado aplicación del juego del Bingo, para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en los alumnos del 2° grado de Educación Primaria de la I.E. Señor de los Milagros, en el distrito del Milagro, en la ciudad de Trujillo, tuvo como finalidad demostrar que la aplicación del juego del bingo mejora significativamente el aprendizaje de la matemática en los niños del segundo grado de Educación Primaria de la I.E. “Señor de los Milagros”, siendo así su objetivo principal, determinar que la aplicación del juego del Bingo mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática. Esta investigación tuvo como población dos secciones A y B del segundo grado, haciendo un total de 49 niños entre varones y mujeres, siendo la sección “B” el grupo experimental con 25 alumnos siendo 14 varones y 11 mujeres y la sección “A” el grupo control con 24 alumnos siendo 10 varones y 14 mujeres. La autora llegó a la siguiente conclusión a partir de los resultados estadísticos obtenidos. Se observa que en el 76% de los alumnos obtienen nivel malo respecto al área de Matemática y el 24% tienen nivel regular; después de aplicar el Juego de Bingo, el 88% de los alumnos obtienen nivel regular respecto al área de Matemático y el 12% tienen nivel bueno, es decir, se denota que existe diferencia significativa en la mejora del área de Matemática en los alumnos del grupo experimental. En efecto, muchas veces los juegos nos pueden servir para desarrollar distintas áreas, especialmente en educación primaria, esta investigación realizada por la autora nos muestra beneficios del Bingo en el área de matemática, pero analizando los resultados y conclusiones obtenidas se observa que, los beneficios son significativos a nivel general en la enseñanza de los niños de

educación primaria. La autora concluye que, al aplicar el juego del bingo, se obtuvo un resultado favorable en el aprendizaje y motivación de los estudiantes a partir de los resultados estadísticos obtenidos.

2.1.3 Antecedente Local

Antecedente N°7

Mamani, D. & Ccuyto, S. (2017), mediante su investigación el programa de los juegos verbales en la mejora de la expresión oral de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 56106, perteneciente al distrito de Yanaoca – Canas, ciudad de Cusco, tuvo como objetivo principal reducir al máximo las falencias que presentaban los educandos en su expresión oral, así como la falta de claridad, fluidez y coherencia a la hora de comunicarse, este trabajo fue de tipo aplicativo teniendo como muestra a 20 estudiantes del quinto grado de primaria, así los autores llegaron a la conclusión de que las actividades que planifican los docentes a diario deben apuntar a desarrollar estas habilidades ya que este mundo cambiante y globalizado nos exige un nivel de comunicación oral tan alto como de producción escrita, comprometiendo al sujeto a expresarse de manera clara, fluida y coherente, para desarrollar competencias comunicativas que le permitan comprender y desenvolverse eficientemente en el mundo que los rodea. En definitiva, los estudiantes de hoy en día, deben de estar preparados para este mundo cambiante, es por lo que los juegos verbales son una herramienta importante para mejorar las falencias en la expresión oral, de esta manera se contribuirá a mejorar la fluidez al momento de hablar y expresarse, así como desenvolverse de manera adecuada.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juego

Considerada como una actividad donde el individuo se adapta a nuevos desafíos o situaciones que le presenta dicha actividad, pero siempre y cuando esta tenga la finalidad de divertir y entretener al sujeto o individuo. Por consiguiente, “El juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y afrontar sus retos sociales” (López, 2018, p. 8). Asimismo, Montero et al. (2001) señalan que, el juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital, la acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. (p. 25)

Teniendo en cuenta a estos autores se puede afirmar que el juego se da de forma natural poniendo en práctica nuestra actividad creativa, para lograr afrontar actividades como la socialización, aptitudes de liderazgo y participación, a la vez también nos permite afrontar el miedo a los retos sociales. Cabe mencionar que los autores nos dan a entender que el juego debe darse de forma recreativa y libre.

El juego es una actividad de entretenimiento que permite a los niños (as) emplear sus tiempos de ocio de manera divertida con la finalidad de involucrarse con sus pares, por ende:

El juego constituye una actividad importante durante un período de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan, los que las realizan encuentran un placer claro en ejecutarlas y que lo hacen por la satisfacción que les produce (Deval, 1998, p. 520).

Para Sarlé, en su estudio realizado señala que “En el juego, el niño opera con significados separados de las cosas, pero inseparables de la acción real con los objetos reales y, por este motivo, es considerado como un escenario de actividad simbólica y de aprendizaje espontáneo” (2001, p. 44).

De acuerdo con los autores Deval y Sarlé el juego es una acción que se realiza a lo largo de toda la vida, llevando al niño a un punto de disfrute o entretenimiento al momento de realizar dicha actividad, donde el objetivo es lograr un aprendizaje innato de manera que se aporte a la exploración creativa. Los niños crean imágenes mentales de las experiencias vividas en su vida cotidiana los cuales con el tiempo logran representarlas a través de dibujos o juegos que hagan de manera individual o grupal.

El juego es considerado como una acción naturalmente humana, involucradas con las etapas evolutivas del ser humano, por ende “El juego es una conducta humana, forma parte del comportamiento humano, y al igual que el ser humano es niño, adolescente, adulto y anciano, el juego recorre también junto a él y con él todas las etapas evolutivas” (Paredes, 2003, p. 24).

De la misma manera Lopez, asegura que: “El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, se asocia con la infancia, pero se manifiesta a lo largo de la vida del hombre hasta la ancianidad” (2010, p. 19).

Mediante los conceptos antes mencionados se puede deducir que el juego está presente durante el ciclo de vida de todo ser humano, siempre y cuando estos juegos lleguen a tener un grado de dificultad según a su edad, como por ejemplo la primera infancia en donde el juego se presenta de manera sencilla, pero a medida que uno va creciendo se puede observar que el juego aumenta o se presenta con mayor dificultad según la edad del sujeto, en otras palabras el juego evoluciona según el ciclo de vida del hombre.

2.2.1.1 Teorías

- **Clásica**

Vygotsky (como se citó en UPN, 1994) nos dice que “El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio”.

Tomando en cuenta los estudios realizados por Vygotsky sobre la definición del juego, Universidad Pedagógica Nacional (UPN, 1994) sustenta que:

Vygotsky se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetos, como por ejemplo un bastón, sustituyen a otro elemento real (caballo) y esos objetos cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica (p. 15).

Vygotsky resalta el juego simbólico en la infancia y da a entender que el juego estará siempre en constante interacción con la sociedad, donde dicha actividad siempre va a tener un propósito y estará ligada a la imaginación y la creatividad, donde los miembros de dicha comunidad siempre estarán involucrados de manera activa.

- **Psicoanalíticas**

Universidad Pedagógica Nacional (1994), dentro de las teorías psicoanalíticas mencionadas por diversos autores tales como Erikson, Garvey, Lorenz y Miguel, los estudios realizados por dicha institución mencionan que en ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario:

- ✓ El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado posiblemente por el que lo realiza.

- ✓ El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a alguien en particular. En términos utilitarios es inherentemente improductivo.
- ✓ El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- ✓ El juego implica cierta participación por parte del jugador.

El juego dentro de las teorías psicoanalíticas es considerado como una acción amena, agradable y alegre, donde la jocosidad será el mayor pilar de esta actividad. Además, se considera que el juego nace de la motivación de uno mismo en querer recrearse sin esperar que haya una meta u objetivo, uno juega porque así lo quiere o necesita a través de sus impulsos, solo se requiere una participación activa y espontánea por parte del que lo realiza (jugador).

- **Sociológicas**

Héller (como se citó en UPN, 1994) nos dice que el juego puede estar celoso, envidioso, indiferente y cuenta con tres perspectivas, un juego de pura fantasía, mimético y regulado. El análisis que interesa realizar en torno a los planteamientos del texto es en el sentido de reflexionar en cuanto a la libertad subjetiva, la interacción entre vida cotidiana y el juego, la alineación y las características distintas de las tres perspectivas (p. 93).

Tomando en cuenta el estudio realizado por Heller y los aportes dados por la Universidad Pedagógica Nacional, se infiere que, mediante el juego el individuo puede realizar cualquier acción sea esta mala o buena, ya que en la vida real no habrá ninguna consecuencia negativa o positiva hacia el jugador. A medida que el individuo va creciendo su imaginación va evolucionando junto a él y este no cambia del todo, sino más bien toma otras formas, así también

al realizar un cambio de roles o representar a un personaje ficticio le permite empatizar con la sociedad.

Reboredo (como se citó en UPN, 1994) hace referencia a que el juego es analizado como un espacio sociopolítico a través del juguete industrial el cual remite a signos que remiten a contextos sociales y políticos de dominación, donde jugar es imaginar. Cuando se utiliza el supuesto juguete artesanal y el industrial roba al niño el espacio imaginativo y los convierte en seres pasivos (p. 97).

El estudio realizado por Reboredo, con la contribución por parte de la Universidad Pedagógica Nacional, se infiere que, el sujeto de juego pone a volar toda su imaginación y creatividad al momento de elaborar su objeto de juego, el cual lo usara a su manera y en el momento que el desee, pero toda esta libertad se quedara estancada cuando el objeto de juego sea reemplazo por un objeto elaborado de manera mercantil.

2.2.1.2 Importancia del juego

El juego toma un valor muy importante ya que mediante este permite desarrollar distintos aspectos del ser humano, por ello la autora Lopez, (2010) menciona lo siguiente:

- El papel del juego es importante para el desarrollo de las capacidades intelectuales, de la misma forma potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros.
- El juego asimismo es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.
- Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.
- El niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros.

- El juego vincula a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.
- Se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado (p. 19-24).

Por lo mencionado anteriormente, se resalta la importancia del juego en la etapa infantil, teniendo en cuenta aspectos sociales, afectivos, motrices y cognitivos. Por otro lado, la creatividad cumple una función primordial para estimular la imaginación y no limitarla. De esta manera el niño se sentirá capaz de crear e involucrar a todos los miembros (familia y sociedad) para así llegar o lograr el objetivo propuesto.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación de los sentidos - Coordinación oculo-motriz. - Capacidad de imitación. - Coordinación motora 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación de la moralidad. <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

Fuente: Lopez (2010) “El juego en la educación infantil y primaria”

2.2.1.3 Influencia del juego en la personalidad

Lopez (2010) menciona en su trabajo de investigación que el juego le permite al niño desarrollar y fortalecer su personalidad, esto lo da a entender en sus cinco parámetros de la personalidad:

- **La afectividad:** El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.
- **La motricidad:** proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz.
- **La inteligencia:** dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.
- **La creatividad:** el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.
- **La sociabilidad:** los juegos favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y los prepara para su integración social (p. 22-23).

Cabe mencionar que el juego se involucra con todos los parámetros de la personalidad mencionados por la autora Lopez, permitiendo que el ser humano tenga una interacción más significativa con sus pares. Se resalta que el parámetro de la afectividad es muy importante porque le permite al niño obtener sensaciones y pensamientos positivos ya que le proporciona diversión cuando entra en acción ya sea de manera individual o grupal, además es necesario

mencionar, que el adecuado desarrollo de los otros 4 parámetros restantes, van de mano con el parámetro de la afectividad. En el parámetro de la motricidad, el juego permite que se desarrolle la maduración del sistema nervioso, haciendo que el individuo tenga conciencia de su propio cuerpo, el parámetro de la inteligencia por su parte dependerá mucho de los factores externos ya que estos influenciarán en su desarrollo intelectual. La creatividad tiene que darse de manera natural para lograr desarrollar las habilidades y destrezas que se emplearán más adelante durante el desarrollo del juego, es importante mencionar que la sociabilidad es un parámetro fundamental para la integración de los niños en la sociedad y esto se dará con más eficacia a través del juego.

2.2.1.4 Papel del juego en el desarrollo del niño

Vigotski (como se citó en UPN, 1994) menciona que el juego influye de manera significativa en el desarrollo del niño, por lo cual es importante resaltar lo siguiente:

- El autocontrol del que es capaz un niño cuando se produce el juego.
- La importancia del lenguaje para definir los objetivos y establecer los conceptos.
- Es una actividad conductora la cual determina la evolución del niño.
- Si las necesidades que no pudieron realizarse inmediatamente en su tiempo no surgieran durante los años escolares, no existiría el juego, ya que este parece emerger en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables.
- En la edad escolar la imaginación es un juego sin acción.
- El juego difiere sustancialmente del trabajo y formas de actividad.
- Los juegos puros con reglas son esencialmente imaginarias.
- Las situaciones cotidianas de la conducta de un niño son contrarias a su conducta en el juego.
- El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño.

- Es una actividad conductora que determina la evolución del niño ya que avanza a través de una actividad lúdica.
- El hecho de crear situaciones imaginarias puede considerarse como un medio de desarrollo del pensamiento abstracto.
- En la etapa escolar el juego no desaparece, sino que se introduce en la actitud que el niño adopta frente a la realidad.
- La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual (p. 61-63)

2.2.1.5 Clasificación del Juego

Moyles (2000), considera que los juegos deben ser involucrados en el CNEB, además de que los padres valoren que el juego es un aspecto importante en la formación educativa de sus hijos. El tipo de juego que se ofrecerá en la escuela como en casa, será diferenciada porque posee un mayor rigor y se orienta más académicamente, es por ello que la autora clasifica al juego en las siguientes dimensiones (ver anexo N°1).

Los tipos de juego que se nombran son:

- **Juego físico:** Motor, grueso, motor fino y psicomotor.
- **Juego Intelectual:** lingüístico, científico, simbólico / matemático y creativo.
- **Juego socio emocional:** terapéutico, lingüístico, repetitivo, comprensivo, autoconcepto y lúdico (p. 26 -27).

Por otro lado, los autores Hirsh Pasek & Golinkoff (2011), clasifican a los juegos de la siguiente manera:

- **Juego con objetos:** Formas en las que los niños exploran diferentes objetos, aprenden sobre sus propiedades y los transforman para que tengan nuevas funciones.

- **Juego imaginativo (sólo o con otros):** También conocido como juego de hacer-creer, de fantasía, juego simbólico, juego socio-dramático o juego dramático, en el cual los niños experimentan con diferentes roles sociales.
- **Juego físico brusco:** Que incluye todo desde un juego de “escondidas” de un niño de 6 meses hasta el juego libre durante un descanso.
- **Juego dirigido:** Donde los niños participan en actividades agradables y aparentemente espontáneas bajo la dirección sutil de los adultos.

Los autores Hirsh Pasek y Golinkoff, dan a entender mediante su clasificación, que los niños durante su etapa evolutiva exploran diferentes objetos a los cuales les asignarán diferentes funciones, esto se dará a través de la experimentación social con otros. Estos juegos abarcarán desde la etapa inicial del niño con la supervisión de los adultos mayores hasta llegar a la edad adulta correspondiente, donde el juego ya no es del todo recreativo sino más bien va teniendo un objetivo a medida que el ser humano evoluciona.

En cuanto a Russel (como se citó en Lopez, 2010), resalta que el juego es la base existencial de la infancia y clasifica el juego en cuatro grandes modalidades que se interrelacionan entre sí:

- **Juego configurativo:** En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

- **Juego de entrega:** Hay siempre una relación de variable entre configuración y entrega, además existe gran variedad de juegos de entrega: como los bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.
- **El juego de representación de personajes:** Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención.
- **El juego reglado:** Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar (p. 29).

De acuerdo a lo citado, según el autor Russel se afirma que el niño en la etapa de la infancia desarrolla actividades como armar objetos o piezas pensando en la forma que está obteniendo en su momento, más que en el resultado que obtendrá al concluir su actividad o juego; es decir el niño hace disfrute del juego en el proceso más no en el resultado. Por otro lado, se menciona que el tipo de juego de entrega consiste en que el niño tiene que obtener el objeto (juego, juguete) para su disfrute. Cabe precisar que Russel, en su investigación sobre los tipos de juegos, hace referencia al juego de roles, donde el niño se divierte a través de la interpretación de personajes que le hayan llamado particularmente su atención, esto le permite trasladarse a un mundo creado por su imaginación. Finalmente nos mencionan un tipo de juego denominado el

juego reglado, en este los niños en el periodo de la infancia respetan las reglas que les imponen los adultos, sin embargo, esta acción va cambiando a lo largo del desarrollo del niño, es decir cuando llegan a una edad madura se enfocan más en la forma de ganar que en las reglas impuesta.

Jean Piaget (como se citó en Lopez, 2010), estableció el desarrollo de los comportamientos de juego acumulativa y jerarquizada, clasificándolo de la siguiente manera (p.30):

- **Los juegos de ejercicio:** Se da en el periodo Sensoriomotor (0-2 años). Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Este tipo de juego se desarrolla en la etapa inicial de la niñez, teniendo como objetivo el disfrute de la acción, de modo que se activa distintos sentidos como el tacto, el gusto, el oído y la vista que le permiten al niño explorar las formas, olores, tamaños y texturas del objeto con el cual este jugando.

- **Los juegos simbólicos:** Aparece en la etapa preconceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. Estas formas de juego

evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensoriomotor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares. Por otro lado, encontramos la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social.

En base a lo expuesto, se deduce que, el juego simbólico está compuesto por 2 etapas (preconceptual e intuitiva), en la primera se afirma que los niños dan vida a los materiales inertes sustituyéndolos por personas, objetos, animales, etc., de la vida real. En la segunda etapa se va a dar un juego social, es decir; el niño involucrará en su actividad imaginativa a otros niños de su misma edad y esto contribuirá para que esta actividad sea más amena.

- **Los juegos de construcción o montaje:** Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de

las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

Se ratifica que, en esta etapa del juego de montaje, el objeto que en un inicio era usado de manera simbólica y simple para representar un objeto o persona, ahora será elaborado de manera concreta de modo que se usen más piezas para su construcción, en este proceso pondrán en práctica su motricidad fina y su creatividad para llevar a cabo de manera eficaz la elaboración de su juguete imaginado.

- **Los juegos de reglas:** Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños y niñas desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan

también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Por lo mencionado se argumenta que, durante el juego de reglas en la etapa de la infancia, se constituye de reglas simples y fáciles de comprender, mientras que, en la etapa de la adolescencia y adultez, estas reglas van evolucionando y serán más complejas, donde se realiza deducciones, análisis o razonamientos y esto genera que el sujeto recurra a una búsqueda de estrategias para lograr una mayor comprensión de la actividad que está realizando y lograr su objetivo para llegar a la victoria. En definitiva, el juego de reglas evoluciona con las etapas de evolución del hombre.

2.2.2 Juego de mesa

Es una actividad divertida, en la cual se requiere que el estudiante involucre sus capacidades cognitivas, donde la característica principal del juego es sentarse alrededor de la mesa. Por ello se define que:

El elemento principal de la mayoría de ellos es un tablero encima del cual se desarrolla el juego utilizando diversos elementos (fichas, dados, cartas, etc.), Casi todos están diseñados para varios jugadores. Requieren, a la vez que desarrollen, diferentes destrezas y capacidades que pueden combinarse: coordinación, memoria, estrategia, deducción, atención, aunque algunos se basan puramente en el azar (aun así, siempre requieren habilidades). En esencia, no implican actividad física, aunque en algunos hay que levantarse y llevar a cabo alguna acción (Perez, 2021).

En este sentido, el juego de mesa es considerado como una actividad mental más que física, ya que al realizar estos juegos se verán involucrados todas nuestras capacidades cognitivas, sin embargo, en algunas ocasiones se realizará algunos movimientos motrices (óculo

– manual) y cabe recalcar que es necesario la participación activa de todos los integrantes para desarrollar el juego.

El juego de mesa, generaciones atrás tenía una estructura ya definida las cuales no podían sufrir alteraciones, por ende, Navarro menciona que:

El juego de mesa es toda aquella propuesta de entretenimiento en la que se usa normalmente un tablero y algún tipo de complemento, como dados, cartas o fichas. Siguiendo una serie de reglas e instrucciones los participantes tienen que lograr algún objetivo para obtener la victoria. En cada propuesta se emplea alguna destreza intelectual o manual: una buena memoria, una estrategia adecuada en el razonamiento o una cierta rapidez en la toma de decisiones. En ocasiones, el mecanismo del juego se basa en las reglas del azar (2018).

Por lo mencionado anteriormente se puede deducir que, para realizar un buen juego de mesa, es importante tener en claro todas las reglas. La victoria del juego dependerá de la desenvoltura mental que el jugador posea, esto le permitirá obtener resultados favorables para él o el equipo.

Un juego de mesa es aquel que como su nombre lo indica, se juega sobre un tablero o superficie plana; las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar. A lo largo de la historia, los juegos de mesa han representado una de las actividades lúdicas más antiguas del hombre. (Pérez, 2021)

Por ende, durante el desarrollo del juego es necesario la combinación de 3 aspectos fundamentales como la resolución de problemas, destreza manual y la posibilidad de que exista

el perder o ganar durante el juego, teniendo en cuenta que esta premisa viene a lo largo de muchos años, diremos que estos aspectos fueron utilizados, dependiendo del tipo de juego que se realizaba.

2.2.2.1 Dimensiones

- **Scrabble**

En un principio el juego del Scrabble fue elaborado como una actividad de lucro basada en un juego ya existentes llamado “crucigrama” donde simulaba ser un juego sencillo (en la estructura) pero con reglas complejas, por ende, no logro tener el éxito esperado. Alfred Mosher Butts denomino anteriormente al Scrabble como “léxico “donde se jugaba sin tablero, los puntos se anotaban en base a la longitud de las palabras que se iban formando

James Brunot reorganizo la distribución de casillas con premios y simplifico las reglas. En 1948 se registró como Scrabble y gracias a las modificaciones que se dieron en las reglas y la estructura se pudo obtener un mayor éxito en la venta de dicho juego, a tal punto que en 1991 e realizo el primer campeonato mundial de Scrabble en Londres donde su objetivo principal siempre fue formar palabras cruzadas sobre un tablero.

Olivera (2017), define que: “El Scrabble es un juego de sobremesa donde los jugadores intentan ganar la partida formando palabras cruzadas sobre el tablero”

El Scrabble siendo un juego de mesa con reglas ya establecidas, también tiene un aporte significativo en el proceso cognitivo del ser humano, es por ello, que a través de esta investigación hace referencia a que:

Por otro lado, el Scrabble divierte, entretiene y, además, potencia habilidades cognitivas como el aprendizaje y uso del vocabulario, el desarrollo de capacidades como la abstracción y la ordenación espacial, o el ejercicio de la memoria (tan bueno

para todos y, especialmente, para las personas mayores). En definitiva, estimula la actividad mental, promoviendo nuestra salud, permite desarrollar las relaciones sociales, para que resulte mucho más sencillo y cómodo dedicar los ratos de ocio a actividades de carácter individual (YUMPU, 2013).

Por lo mencionado anteriormente podemos decir que el Scrabble es un juego de diversión y entretenimiento, esto a la vez fomenta el desarrollo de las capacidades mentales, trayendo consigo el ampliar nuestro vocabulario. En el juego del Scrabble podemos identificar una parte de un todo desde nuestra perspectiva, esto consiste en primero reconocer la letra y luego formar la palabra para obtener la mayor cantidad de puntos, que es el resultado que se debe de lograr en este juego ya que es su principal objetivo. Por consiguiente, el Scrabble nos ayuda a reconocer nuestro perfil individual (carácter, manera de reaccionar, estrategias para ganar, etc.) para manifestarlo de mejor manera durante la socialización que se da al realizar dicho juego.

- **Bingo**

El bingo llegó a Norteamérica en 1929 fue jugado por primera vez en un carnaval cerca de Atlanta, Georgia. Edwin Low perfeccionó y rebautizó este juego con el nombre de “bingo” en 1983, se hizo popular y se construyó el primer bingo comercial en Laredo Texas, donde se inició como una actividad en las iglesias para recaudar fondos. “El bingo es una herramienta de gran ayuda en la enseñanza de conceptos básicos de los modelos educativos” (Torrijos & Garcia, 2002, p. 93).

El Bingo como uno de los juegos de mesa más adaptables, beneficiosos y evolutivos dentro de los recursos pedagógicos de fácil acceso y elaboración, contribuye en el aprendizaje significativo del estudiante, por lo tanto, se toma como referencia al estudio realizado por la siguiente autora:

El bingo es un recurso útil y adecuado para las aulas e intervención psicopedagógica. Además, un aspecto fundamental de esta adaptación del clásico bingo, es su gradualidad. Es decir, se puede delimitar su nivel de dificultad según las edades, características de los menores y nivel académico. Esos diferentes niveles, o grados de dificultad, se pueden presentar como; Bingo de letras, Bingo de sílabas, Bingo de palabras, Bingo de palabras e imágenes, con el bingo vamos a percibir de manera auditiva y visual determinados estímulos (letras, sílabas o palabras) (Campos, 2021).

Estos juegos beneficiarán en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de la siguiente manera:

- ✓ Sencillo de emplear en aula.
- ✓ Uso para grupo grande o pequeño, así como intervención individual.
- ✓ Fácil de explicar.
- ✓ Posibilidad de adaptaciones según necesidades y contenidos trabajados.
- ✓ Vinculado con contenidos académicos.
- ✓ Contribuye al aprendizaje y refuerzo de procesos cognitivos importantes (Campos, 2021).

Por lo mencionado anteriormente, podemos deducir que el bingo es una herramienta que dará un aporte importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el nivel de dificultad se dará dependiendo a la edad del sujeto, esto se dará con las diferentes dimensiones que presenta el bingo como (letras, sílabas, palabras e imágenes). Durante el desarrollo del juego, se fortalecerán los estilos de aprendizaje básicos como el visual, auditivo y kinestésico.

- **Stop**

En Alemania se conoce al menos desde el siglo XIX. Algunos autores dicen que proviene de la época colonial. Este juego es muy popular, jugado en casi todos los países. En inglés se le conoce como “Categorías” pero en español el nombre varía según la región en el que se juegue. “El juego del Stop o Tutti Frutti es un juego de lápiz más conocidos y populares entre niños, jóvenes y adulto, es fácil de aprender y jugar, apropiado para jugar en fiestas, con familia o amigos” (Vela, 2017) . El objetivo del juego es conseguir el mayor número de puntos completando con palabras, que empiezan por una letra determinada, las diferentes categorías que se proponen.

Teniendo en cuenta a este autor, el juego del Stop es una actividad sencilla y entretenida para todo tipo de edad, no es necesario el uso de muchos materiales para su ejecución, además este juego pondrá en juego nuestros saberes previos, por consiguiente, será necesario que se involucren nuestras capacidades mentales. Este juego consiste en llenar categorías que dependerán de la letra asignada que se pondrá como reto para todos los jugadores, donde la rapidez y la habilidad del jugador tomará un papel esencial para poner en aprietos a los demás jugadores ya que debe obtener la mayor cantidad de puntaje al finalizar el juego.

2.2.3 Área de Comunicación

Esta área pedagógica es una de las más fundamentales dentro del CNEB para llevar a cabo un proceso comunicativo eficaz con los miembros que integran una comunidad educativa y su contexto sociocultural, por consiguiente:

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. Ministerio de Educación (MINEDU, 2016, p. 144)

Por lo tanto, se infiere que, la comunicación nace de la necesidad que tiene el estudiante de interactuar con sus pares y con la sociedad, con el objetivo de desarrollar sus destrezas comunicativas. El lenguaje juega un papel muy importante durante este proceso, ya que el estudiante a través de la interacción con otros individuos podrá involucrarse con su mundo real y podrá desprenderse de su mundo imaginario, durante la interacción con la sociedad, se dará la adquisición de saberes, para que el individuo actúe de manera ética y que sea participe en la resolución de problemas, brindando alternativas de solución.

2.2.3.1 Enfoque

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 MINEDU (2016), por ello se menciona que:

- 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 (p. 145).

Es importante resaltar que el enfoque de esta área, es comunicativo, por ende, este es un factor muy importante para el desarrollo de la comprensión y la producción de textos en sus diferentes presentaciones, ya sean físicas o digitales. Durante este enfoque se presentarán situaciones retadoras para que el estudiante pueda usar su lengua (materna) con el propósito de conseguir un beneficio propio, la interacción social es muy importante para lograr dicho beneficio. El aspecto sociocultural es un factor clave para que se dé un proceso comunicativo, porque cada contexto e individuo posee una lengua diferente y propia de su identidad cultural, por lo tanto, la comunicación será rica y fructífera durante la interacción con los miembros que integran su sociedad.

2.2.3.2 Características del enfoque comunicativo

La comunicación tiene cualidades que lo hacen peculiar para establecer una comunicación entre dos o más individuos, MINEDU (2006):

- El contexto es determinante en todo acto comunicativo. La lengua se enseña y se aprende en pleno funcionamiento.
- El texto es la unidad básica de comunicación.
- Los textos deben responder a las necesidades e intereses de los alumnos.
- La enseñanza de la lengua toma en cuenta las variedades dialectales y los diferentes registros de uso lingüístico.

2.2.3.3 Definiciones clave del Perfil de egreso

- **Estándar**

En la EBR los estándares de aprendizaje son considerados como referentes que describen la evolución en cuanto a los conocimientos adquiridos que posee el estudiante para lograr un nivel de aprendizaje esperado y así cumplir con los objetivos establecidos por el CNEB, de esta manera se define al estándar como:

Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Los estándares de aprendizaje tienen por propósito ser los referentes para la evaluación de los aprendizajes tanto a nivel de aula como a nivel de sistema; evaluaciones nacionales, muestrales o censales (MINEDU, 2014, p. 25).

Los estándares de aprendizaje son objetivos que se deben de lograr durante el proceso de enseñanza - aprendizaje teniendo en cuenta que estos serán gradualmente modificados según la complejidad de cada ciclo, de esta manera garantizarán el progreso del estudiante en cuanto al desarrollo de la competencia. Debemos de tener en cuenta que los estándares de aprendizaje se desarrollan de manera holística, porque van de la mano junto con las competencias, capacidades

y desempeños, mediante ello se logrará el objetivo que busca la Educación Peruana, esto se identificará durante el desarrollo de las evaluaciones proporcionadas por el Ministerio de Educación. El resultado de estas evaluaciones permitirá verificar el nivel de aprendizaje de cada estudiante, caso contrario que el estudiante no llegue al estándar esperado, permitirá al docente realizar una retroalimentación oportuna de acuerdo a las necesidades del estudiante, en beneficio de este.

- **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” (MINEDU, 2014, p. 21).

Un ser humano es competente cuando está apto para resolver las situaciones problemáticas de su entorno, poniendo en juego las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, la combinación de estas, permitirá buscar soluciones alternativas para un determinado problema. El desarrollo de las competencias hace también que el ser humano interactúe con sus pares y que puedan buscar de manera conjunta soluciones específicas a determinados problemas.

- **Capacidad**

“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” (MINEDU, 2014, p. 21)

Las capacidades hacen referencia a los conocimientos que posee cada ser humano como los saberes previos que son adquiridos durante el proceso de aprendizaje en un aula o por influencia de la sociedad, asimismo las habilidades y actitudes permiten que el sujeto sea capaz

de afrontar situaciones retadoras. La combinación de estas herramientas (conocimientos, habilidades y actitudes), permitirán al estudiante explorar y desenvolverse en diferentes contextos.

- **Desempeño**

“Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos” (MINEDU, 2014, p. 26).

Los desempeños son indicadores que nos ayudarán en la elaboración de la experiencia de aprendizaje, debido a que en este se harán descripciones de las actividades propuestas para cumplir un determinado objetivo, de esta manera el desempeño logrará que una competencia específica se realice de manera eficaz.

2.2.3.4 Estándar del Área de Comunicación

Para cumplir el estándar es necesario la combinación de las diferentes capacidades que integran la competencia se comunica oralmente en su lengua materna del área de comunicación garantizando así, el cumplimiento de dicha competencia, por ello se toma como referencia los aportes brindados por el Programa de Educación Básica Regular, definiendo al estándar de la siguiente manera:

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; infiere e interpreta hechos, tema y propósito. Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de algunos conectores y referentes, así como de un vocabulario variado. Se apoya en recursos no verbales y paraverbales para enfatizar lo que dice. Reflexiona sobre textos escuchados a partir de sus conocimientos y experiencia. Se expresa adecuándose a situaciones

comunicativas formales e informales. En un intercambio, comienza a adaptar lo que dice a las necesidades y puntos de vista de quien lo escucha, a través de comentarios y preguntas relevantes (MINEDU, 2016, p. 149).

El estándar es el nivel esperado que se debe lograr al final del desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, por ello es fundamental la combinación de las capacidades correspondientes a esta competencia, esto permitirá que los estudiantes participen, se desenvuelvan, se expresen y usen sus habilidades, en situaciones comunicativas de manera eficaz.

2.2.4 Se comunica oralmente en su lengua materna

La comunicación oral es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal, por consiguiente:

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 en la que 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 frente a los medios de comunicación audiovisuales (MINEDU, 2016, p. 146).

Esta competencia se basa principalmente en que el estudiante actúe como hablante y oyente, por ello expresará sus emociones, dando a conocer sus ideas y pensamientos de manera fluida en la interacción con su entorno, haciendo uso del lenguaje oral, de esta forma mostrará

una postura crítica dando a conocer su opinión frente al mensaje emitido, siempre y cuando esto influya de manera positiva en el desarrollo y construcción de sus habilidades personales.

2.2.4.1 Dimensiones

- **Obtiene información del texto oral:**

“El estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores”

(MINEDU, 2016, p. 146).

Durante esta dimensión los estudiantes obtendrán y clasificarán la información de forma directa, en este proceso el estudiante extraerá información para luego expresar sus ideas y emociones durante un intercambio comunicativo, de acuerdo al texto y al contexto.

- **Infiere e interpreta información del texto oral:**

Para llevar a cabo esta dimensión con mayor eficiencia es necesario poner en práctica las habilidades cognitivas, es así que el Programa de EBR, hace énfasis en lo siguiente:

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 (MINEDU, 2016, p. 146).

En este proceso los estudiantes identificarán información de forma directa y sugerida para obtener una nueva información, a partir de estas premisas iniciales, el estudiante le dará sentido al texto, haciendo uso de los recursos verbales (entonación, claridad y enlaces) y paraverbales (gestos, mímicas, tono de voz). Teniendo en cuenta el propósito comunicativo, el estudiante tendrá como finalidad relacionar el texto con su contexto sociocultural.

- **Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada:**

Durante este proceso el estudiante selecciona información relevante para construir una opinión certera y asertiva, por lo tanto:

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 (MINEDU, 2016, p. 146).

Cabe resaltar que el estudiante durante este proceso, se expresará poniendo en práctica un vocabulario adecuado según a la situación comunicativa, teniendo en cuenta la variación lingüística de su entorno, por consiguiente, el texto que expresará deberá ser claro y preciso, haciendo uso adecuado de los conectores lógicos el cual garantizará el sentido del texto.

- **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” (MINEDU, 2016, p. 146).

Durante esta dimensión es necesario el uso adecuado de las herramientas no verbales y paraverbales, esto implica que el estudiante resalte sus habilidades y conocimientos en cuanto al texto oral, poniendo en práctica sus movimientos corporales, tono de voz con precisión, así como los silencios al expresarse, esto permitirá que el receptor se interese en el mensaje que emite el estudiante.

- **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” (MINEDU, 2016, p. 146).

Cuando hablamos de interactuar, nos referimos a que el estudiante es un ser netamente social, por ello es necesario que se involucre en el acto comunicativo cumpliendo dos funciones, el de emisor y receptor, con el único propósito de involucrarse en un diálogo intercultural.

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

Para este proceso, el estudiante recurrirá a sus saberes previos, combinándolos con información nueva para mostrar una posición crítica durante el acto comunicativo, es así que:

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, 2016, p. 147).

Durante este proceso, el estudiante debe ser capaz de expresar sus puntos de vista, partiendo de la reflexión y evaluación del texto oral que ha ido compartiendo con los interlocutores, para ello recurrirá a experiencias vividas, el contexto en el que se encuentra, así como las diversas fuentes de información, para crear su propia idea del contenido del texto, es decir que no dependerá en su totalidad de la primera fuente de información, que es el texto oral.

Por consiguiente, estas dimensiones trabajarán conjuntamente ya que el estudiante en un primer momento obtendrá información del texto oral presentado con la intención de que infiera e interprete dicha información, para adecuar, organizar y desarrollar sus ideas en torno al texto mencionado. A partir de esto, el estudiante expresará la nueva información adquirida poniendo en práctica sus movimientos corporales, silencios y tono de voz para interactuar estratégicamente con los interlocutores, esto permitirá cumplir la función de oyente y hablante. Finalmente reflexionará y evaluará el contenido, la forma y el contexto del texto oral para concluir con una opinión personal.

2.2.4.2 Lengua materna

“Son todas aquellas lenguas que se empleaban con anterioridad a la difusión del idioma español y que se preservan y emplean en el ámbito del territorio nacional” (MINEDU, 2022).

“Lengua nativa o primera lengua, es la primera lengua que una persona aprende, se trata de la lengua adquirida de forma natural, a través de la interacción con el entorno inmediato, sin intervención pedagógica sin una reflexión lingüística consciente” (Yataco, 2010).

Una lengua originaria genera un sentimiento de identidad colectiva. En un primer momento el niño tendrá el primer contacto de socialización con los miembros de su familia, a través del cual se adquirirá el idioma, valores, costumbres, tradiciones que le permitirá más adelante una interacción activa con su sociedad.

2.3 Marco conceptual

a) Juego

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, se asocia con la infancia, pero se manifiesta a lo largo de la vida del hombre hasta la ancianidad.

b) Juego de mesa

El juego de mesa es aquel que como su nombre lo indica, se juega sobre un tablero o superficie plana; las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar.

c) Scrabble

Es un juego que divierte, entretiene y, además, potencia habilidades cognitivas como el aprendizaje y uso del vocabulario, el desarrollo de capacidades como la abstracción y la ordenación espacial, o el ejercicio de la memoria.

d) Bingo

Es un recurso útil y adecuado para las aulas e intervención psicopedagógica. Además, un aspecto fundamental de esta adaptación del clásico bingo, es su gradualidad. Es decir, se puede delimitar su nivel de dificultad según las edades, características de los menores y nivel académico.

e) Stop

Este juego consiste en llenar categorías que dependerán de la letra asignada que se pondrá como reto para todos los jugadores, donde la rapidez y la habilidad del jugador tomará un papel esencial para poner en aprietos a los demás jugadores ya que debe obtener la mayor cantidad de puntaje al finalizar el juego.

f) 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” (MINEDU, 2014)

g) Comunicación oral

“Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones” (MINEDU, 2014). 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.

h) Lengua materna

La lengua materna, lengua nativa o primera lengua, es la primera lengua que una persona aprende. También se trata de la lengua adquirida de forma natural, a través de la interacción con el entorno inmediato, sin intervención pedagógica sin una reflexión lingüística consciente.

i) Capacidad

“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” (MINEDU, 2014)

2.4 Hipótesis de estudio**2.4.1 Hipótesis general**

El uso de los juegos de mesa como estrategia influye de manera significativa en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.

2.4.2 Hipótesis específicas

- El uso de los juegos de mesa como estrategia influye de manera significativa en el logro de la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.
- El uso de los juegos de mesa como estrategia influye de manera significativa en el logro de la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.
- El uso de los juegos de mesa como estrategia influye de manera significativa en el logro de la capacidad adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.
- El uso de los juegos de mesa como estrategia influye de manera significativa en el logro de la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.
- El uso de los juegos de mesa como estrategia influye de manera significativa en el logro de la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.
- El uso de los juegos de mesa como estrategia influye de manera significativa en el logro de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los

estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera - Cusco.

2.5 Variables de estudio

2.5.1 Variables

- **Variable independiente:** Juegos de mesa
- **Variable dependiente:** Se comunica oralmente en su lengua materna.

2.5.2 Operacionalización de variables

VARIABLE 1	DIMENSIONES	SUB INDICADORES		SESIONES / TALLERES	
JUEGOS DE MESA	SCRABBLE Juego que divierte y entretiene promoviendo la comunicación con sus pares potenciando habilidades cognitivas durante la conformación de palabras cruzadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuye en el progreso del vocabulario. • Enriquece el habla y mejora significativamente la ortografía. • Fortalece las relaciones espaciales • Refuerza sus habilidades de estrategias del pensamiento 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesión de aprendizaje “Dialogamos sobre los alimentos” 2. Sesión de aprendizaje “Debatimos sobre las vitaminas” 3. Sesión de aprendizaje: “Nos comunicamos para ubicarnos en el mapa del mundo” 4. Sesión de aprendizaje: “Hablamos sobre las loncheras saludables” 5. Sesión de aprendizaje: “Te narro y tú me respondes” 6. Sesión de aprendizaje: “Sigue mi rima” 7. Sesión de aprendizaje: “Generamos ideas sobre acciones que realizamos en nuestra vida diaria” 8. Sesión de aprendizaje: “Dialogamos sobre los tiempos verbales” 9. Sesión de aprendizaje: “Expresamos nuestros conocimientos sobre los sinónimos y antónimos” 10. TALLER N° 1: Construimos palabras cruzadas 11. TALLER N° 2: Memoria Fotográfica 12. TALLER N° 3: ABC dilo 	
	BINGO Recurso útil y adecuado para las aulas e intervención psicopedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> • Estimula la coordinación óculo manual • Involucra a sus pares durante la realización del juego • Incrementa su autoestima • Fortalece la atención y concentración • Mejora el lenguaje oral 			
	STOP Juego que interviene para la adquisición de nuevos conocimientos de la misma forma impulsa al sujeto a recurrir a sus saberes previos, puesto que, la finalidad es obtener mayor número de puntos completando con palabras.	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere nuevos conocimientos • Hace uso de sus habilidades • Fomenta el aprendizaje cooperativo • Estimula la participación activa • Refuerza la expresión oral y escrita • Contribuye en el control de sus emociones como el miedo, la frustración y enojo. 			
VARIABLE 2	DIMENSIONES	INDICADORES	SUB INDICADORES	PREGUNTAS	INSTRUMENTO
SE COMUNICA EN SU LENGUA MATERNA (Minedu, 2016)	Obtiene información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Localiza e identifica información que presenta el interlocutor de manera explícita sin necesidad de hacer inferencias. A partir de esta, discrimina la que requiere según su interés y propósito. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identifica...</i> • <i>Extrae...</i> • <i>Discrimina...</i> 	Ficha de observación

	<p>Infiere e interpreta información del texto oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce relaciones lógicas entre las ideas del texto oral, a partir de información explícita e implícita del mismo. • Señala las características y cualidades implícitas de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y de expresiones con sentido figurado cuando hay algunas pistas en el texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Realiza...</i> • <i>Explica...</i> • <i>Se comunica...</i> • <i>Recorre...</i> 	<p>Ficha de observación</p>
	<p>Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Adecúa su texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y algunas características del género discursivo, manteniendo el registro formal e informal y adaptándose a sus interlocutores y al contexto; para ello, recurre a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Formula...</i> • <i>Se expresa...</i> • <i>Realiza...</i> 	<p>Ficha de observación</p>
	<p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. • Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Realiza...</i> • <i>Mantiene...</i> • <i>Emplea...</i> • <i>Elabora...</i> 	<p>Ficha de observación</p>
	<p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambia los roles de hablante y oyente, alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. • Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Participa...</i> • <i>Formula...</i> • <i>Considera...</i> • <i>Participación activa...</i> 	<p>Ficha de observación</p>

	<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El proceso de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos orales en los que participa. • Compara y contrasta los aspectos formales y de contenido con su experiencia, el contexto donde se encuentra las diversas fuentes de información. • Emite una opinión personal sobre los aspectos formales, el contenido y la intención de los interlocutores con los que interactúa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en diversos intercambios orales alternando roles como oyente y hablante. • Formula preguntas haciendo comentarios relevantes al tema. • Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural. • Opina sobre ideas, hechos y temas de los textos orales, del ámbito escolar, social o de medios de comunicación a partir de su experiencia y del contexto en que se desenvuelve. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Se involucra...</i> • <i>Opina...</i> 	<p>Ficha de observación</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------

CAPITULO III

Metodología de la investigación

3.1 Tipo de investigación

El presente trabajo está ubicado en la investigación aplicada, el cual es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes cuantificables. Sierra Bravo (1994), menciona que la investigación aplicada se centra en el análisis y la solución del problema. El objetivo de la investigación fue determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de cuarto grado de primaria de la Institución Mixta de Aplicación Educativa Fortunato Luciano Herrera, del distrito del Cusco.

3.2 Nivel de investigación

Según Hernández et al. (2014), el presente trabajo de investigación alcanzó el nivel experimental, porque se aplicó los juegos de mesa como una estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, de esta forma se transformará la condición inicial de la muestra para alcanzar un nivel óptimo en los alumnos, y así se demostró la validez de los juegos de mesa como una estrategia para trabajar la comunicación oral.

3.3 Diseño de investigación

Según Hernández et al. (2014), El trabajo está ubicado en el nivel preexperimental debido a que se trabajó con un solo grado y sección donde se aplicó una prueba de entrada, luego se realizó sesiones y talleres de aprendizaje para reforzar la competencia en estudio, se comunica oralmente en su lengua materna, aplicando como estímulo los juegos de mesa.

Finalmente se volvió a realizar una prueba para comprobar los resultados, la misma que fue aplicada al inicio.

Se esquematizo de la siguiente forma:

M: O₁ ————— X ————— O₂

Donde:

M: Es la muestra y representa la cantidad de estudiantes (25) del cuarto grado de primaria de la IE Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera.

O₁: Representa la prueba de entrada o pretest que se aplicó a los estudiantes de cuarto grado de primaria de la IE Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera.

X: Representa el estímulo o los juegos de mesa que se aplicó en las sesiones de aprendizaje y talleres.

O₂: Representa la prueba final que se aplicó a la muestra, pero esta prueba fue la misma que se realizó en el pretest, de esta manera se comprobó la eficacia de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

3.4 Población y muestra de la investigación

3.4.1 Población

En este trabajo de investigación, se consideró a la población de estudio conformada por 171 estudiantes del nivel de Educación Primaria, de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, Cusco, dónde: 27 alumnos pertenecen a primer grado, 28 alumnos pertenecen a segundo grado, 29 alumnos pertenecen a tercer grado, 25

alumnos pertenecen a cuarto grado, 31 alumnos pertenecen quinto grado y 31 alumnos pertenecen a sexto grado.

Nivel	Grado	Cantidad
Primaria	1°	27
	2°	28
	3°	29
	4°	25
	5°	31
	6°	31
TOTAL		171

Fuente: Nomina de matrícula de la Institución Educativa de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, 2022 – Cusco.

3.4.2 Muestra

El presente trabajo de investigación estuvo conformado por 25 estudiantes, del cuarto grado, del nivel de Educación Primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, Cusco. Estos estudiantes representan el 15% del tamaño de la población y esta muestra es de tipo no probabilístico, porque se determinó de manera intencionada a los estudiantes que participaron en la aplicación de este trabajo de investigación.

GRADO Y SECCIÓN	SEXO		TOTAL	PORCENTAJE
	VARON	MUJER		
4° “Único”	13	12	25	15%

Fuente: Nomina de matrícula de la Institución Educativa de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, 2022 – Cusco.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para esta investigación se empleó las técnicas de observación y experimentación, la técnica de observación utilizó como instrumento la ficha de observación estructurada y la técnica de experimentación aplicó como instrumentos los juegos de mesa, sesiones de aprendizaje, talleres y fichas de evaluación.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<p>Técnicas Didácticas de la investigación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión de aprendizaje “Dialogamos sobre los alimentos” • Sesión de aprendizaje “Debatimos sobre las vitaminas” • Sesión de aprendizaje: “Nos comunicamos para ubicarnos en el mapa del mundo” • Sesión de aprendizaje: “Hablamos sobre las loncheras saludables” • Sesión de aprendizaje: “Te narro y tú me respondes” • Sesión de aprendizaje: “Sigue mi rima” • Sesión de aprendizaje: “Generamos ideas sobre acciones que realizamos en nuestra vida diaria” • Sesión de aprendizaje: “Dialogamos sobre los tiempos verbales” • Sesión de aprendizaje: “Expresamos nuestros conocimientos sobre los sinónimos y antónimos” • TALLER N° 1: Construimos palabras cruzadas • TALLER N° 2: Memoria Fotográfica • TALLER N° 3: ABC dilo
<p>Observación</p>	<p>Prueba de Pre – Post test</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación estructurada

3.5.1 Técnica

El presente trabajo de investigación optó por la técnica de la observación, por ello: “La observación participante es una técnica utilizada comúnmente en los estudios cualitativos, este tipo de técnica requiere que el investigador se integre al grupo que se pretende estudiar y se relacione con estos lo más que se pueda” (Arias, 2020, p. 81).

De esta manera la técnica que se utilizó en la investigación fue la observación ya que dentro del desarrollo de la búsqueda de indagación se aplicó un pre test como evaluación inicial, y posteriormente un post test como evaluación final, en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera que fueron la muestra de investigación.

3.5.2 Instrumento

El trabajo de investigación tuvo un análisis cualitativo, donde el instrumento utilizado fue la ficha de observación estructurada, el cual fue diseñado con ítems acorde al nivel cognitivo de los estudiantes, dicho instrumento se diseñó teniendo en cuenta las dimensiones de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna. Cabe resaltar que fue validado por un grupo de expertos pertenecientes a la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, especialistas en Educación Primaria y Lengua y literatura, contando además con un nivel de confiabilidad del 75, 80 y 95 % para ser aplicable en el grupo de estudio. Para la validación de dicho instrumento, se le entregó a cada experto, la tabla de operacionalización de variables, la matriz de consistencia de la investigación, así como el instrumento de la investigación, que en este caso es la ficha de observación estructurada, acompañada finalmente por un formato de revisión y validación del instrumento de investigación, en el cual se especificaba sus datos específicos, los mismos

que fueron abalados con firmas y sellos correspondientes a su especialidad para la aprobación del instrumento (ver anexo N°4)

3.6 Procesamiento de datos

El procesamiento de datos contó con una serie de pasos estructurados, primero se aplicó una previa evaluación al grupo de estudio, seguido de ello se aplicó la estrategia de los juegos de mesa durante las sesiones de clase al grupo experimental para finalmente evaluarlos, los datos recabados en las fichas de observación serán procesados a través de EXCEL Y SPSS, asimismo se recurrió al Test de Mc Nemar – Bowker.

CAPITULO IV

Presentación, análisis e interpretación de los resultados

4.1 Descripción de los resultados

En la aplicación del procesamiento de información, se aplicó una evaluación cualitativa durante el pre test a 25 estudiantes, para lo cual se trabajó con nueve sesiones de aprendizaje y se concluyó con tres talleres de juegos de mesa que forman parte de la investigación. En el post test se aplicó la misma evaluación cualitativa para obtener los resultados esperados y como influyo en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a través de los juegos de mesa.

4.2 Descripción de la prueba de aplicación

El instrumento que se aplicó para esta investigación fue una ficha de observación estructurada, la cual estuvo compuesta por 20 ítems obtenidos de las dimensiones correspondientes a la segunda variable dependiente.

Cada ítem conto con una escala de calificación (AD, A, B, C) que nos permitió evaluar de manera cualitativa los niveles del logro alcanzado por los estudiantes durante la aplicación de los juegos de mesa como estrategia en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, las cuales serán detallados en la siguiente tabla:

ESCALA DE CALIFICACION	
AD	Destacado
A	Esperado
B	En proceso
C	En inicio

Fuente: MINEDU

4.3 Presentación de resultados de las dimensiones de la variable se comunica oralmente en su lengua materna

Para el procesamiento de datos estadísticos se aplicó el Test de Mc Nemar que permite identificar modificaciones dentro de una variable categórica (competencia y/o capacidades en el área de comunicación) a través del tiempo. Este test requiere de dos medidas, una antes del tratamiento experimental (pre test) y otra después del tratamiento experimental (post test).

4.3.1 Procesamiento estadístico: Hipótesis general

Influencia de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

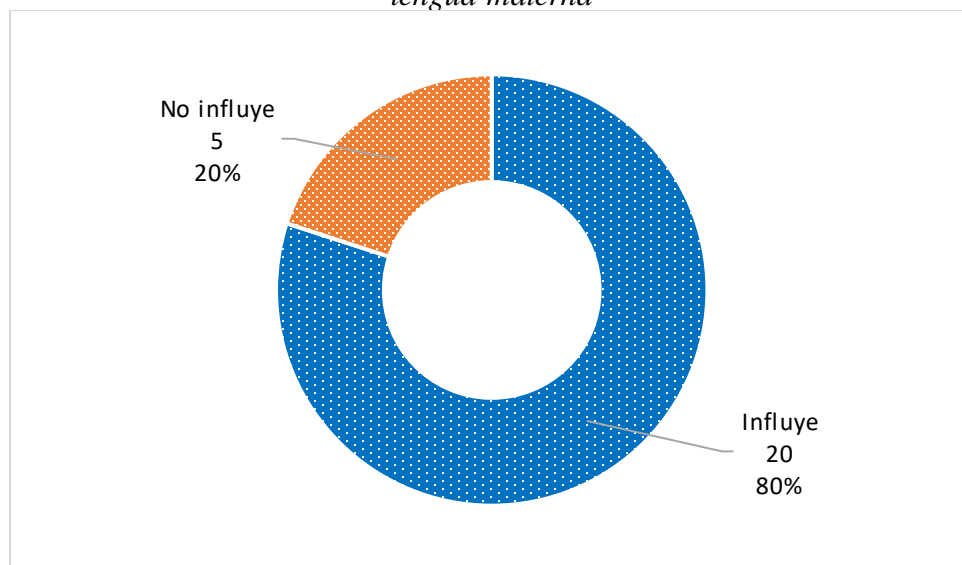
Tabla 1: Influencia de los juegos de mesa en la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”

Estudiantes	Nivel de logro		Influencia de los juegos de mesa
	pre test	post test	
E 1	B	A	Influye
E 2	B	A	Influye
E 3	A	AD	Influye
E 4	A	A	No influye
E 5	B	A	Influye
E 6	B	B	No influye
E 7	B	A	Influye
E 8	B	A	Influye
E 9	B	A	Influye
E 10	B	A	Influye
E 11	B	A	Influye
E 12	B	A	Influye
E 13	B	A	Influye
E 14	B	A	Influye
E 15	B	A	Influye
E 16	A	AD	Influye
E 17	A	A	No influye
E 18	A	A	No influye
E 19	C	B	Influye

E 20	B	A	Influye
E 21	B	A	Influye
E 22	A	A	No influye
E 23	B	A	Influye
E 24	B	A	Influye
E 25	B	AD	Influye

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 1: Influencia de los juegos de mesa en la competencia comunicativa oralmente en su lengua materna



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al aplicar el post test, se encontró que los estudiantes demostraron mejores desempeños luego de la implementación de los juegos de mesa. De los resultados que se muestra en la tabla y el gráfico precedentes, se advierte que 20 estudiantes, que corresponde al 80%, alcanzaron niveles de logro superiores a los mostrados en el pre test, lo que es atribuible a la implementación de los juegos de mesa.

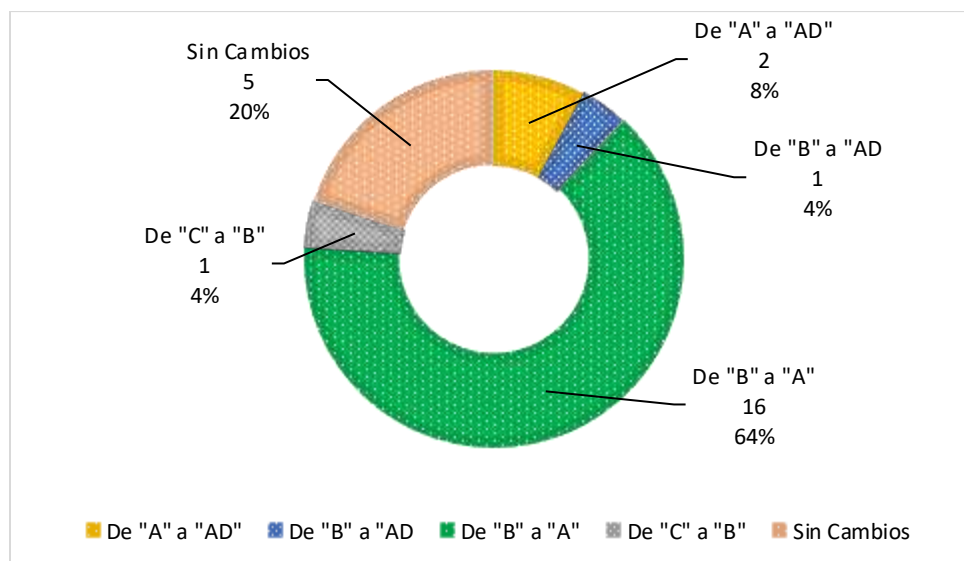
Debe señalarse que, en ninguno de los casos, el nivel de desempeño disminuye respecto de los resultados encontrados en el pre test.

Tabla 2: Competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa

Cambios	fi	hi	pi
De "A" a "AD"	2	0.08	8.00
De "B" a "AD"	1	0.04	4.00
De "B" a "A"	16	0.64	64.00
De "C" a "B"	1	0.04	4.00
Sin Cambios	5	0.20	20.00
Total	25	1.00	100.00

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 2: Competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al analizar los cambios en el nivel de logro de la competencia, se encontró que el mayor porcentaje (64%) corresponde a los estudiantes que pasaron de la valoración “B” (en proceso) a la valoración “A” (logrado), mientras que, 5 estudiantes, que corresponde al 20%, no mostraron cambios en la competencia.

Se advierte además que 2 estudiantes (8%) pasaron de la valoración “A” (logrado) a la valoración de desempeño “AD” (logro destacado), que un estudiante paso de la valoración “B” (en proceso) a “AD” (logro destacado) lo que también implica mejoras.

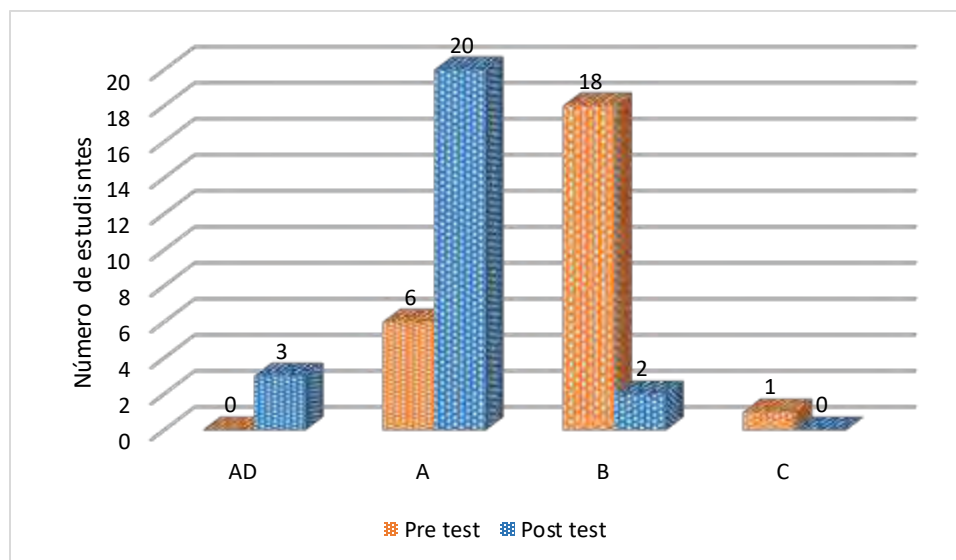
Estos resultados son atribuibles a la implementación de los juegos de mesa con los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco.

Tabla 3: Competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”: pre test y post test

Niveles de logro	Pre test	Post test
AD	0	3
A	6	20
B	18	2
C	1	0
total	25	25

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 3: Competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”: pre test y post test



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Los resultados que se muestran en la tabla y gráfico anteriores, dejan ver que los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, incrementaron los desempeños en la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” respecto de los resultados encontrados en el pre test.

El mayor incremento se da en el nivel logrado “A”, donde se advierte que 20 estudiantes alcanzan, este desempeño. Resulta importante señalar que 3 estudiantes alcanzan el nivel “AD” o destacado, lo que resulta relevante si se advierte que en el pre test, ningún estudiante logró este nivel. Resalta además que en el post test, ningún estudiante muestra nivel “C” o en inicio, respecto de la valoración general de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”.

Prueba de hipótesis

Ho: El uso de los juegos de mesa **no influye** de manera significativa en el logro de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

H1: El uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

Tabla 4: Referencia cruzada pre test – post test: competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”

		Post test			Total	
		A	AD	B		
Pre test	A	Recuento	4	2	0	6
		% del total	16,0%	8,0%	0,0%	24,0%
	B	Recuento	16	1	1	18
		% del total	64,0%	4,0%	4,0%	72,0%
	C	Recuento	0	0	1	1
		% del total	0,0%	0,0%	4,0%	4,0%
Total		Recuento	20	3	2	25
		% del total	80,0%	12,0%	8,0%	100,0%

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Según la tabla de contingencia anterior, en el pretest, 6 estudiantes (24%) obtuvieron la calificación de “A”, 18 estudiantes (72%) obtuvieron la calificación de “B”, y 1 estudiante (4%) obtuvo la calificación de “C”; se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación mayor “AD”.

Por su parte, en el post test, 3 estudiantes (12%) obtuvieron la calificación de “AD”, 20 estudiantes (80%) obtuvieron la calificación de “A”, y 2 estudiantes (8%) obtuvieron la calificación de “B”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación menor, “C”.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Prueba de McNemar-Bowker	.	.	0.002
N de casos válidos	25		

Fuente: Software estadístico SPSS.

P valor encontrado = 0,002

Como **0,000** < 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna, es decir, que a un nivel de confianza del 95%, existe evidencia estadística de que el uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco.

4.3.2 Análisis para la dimensión obtiene información del texto oral

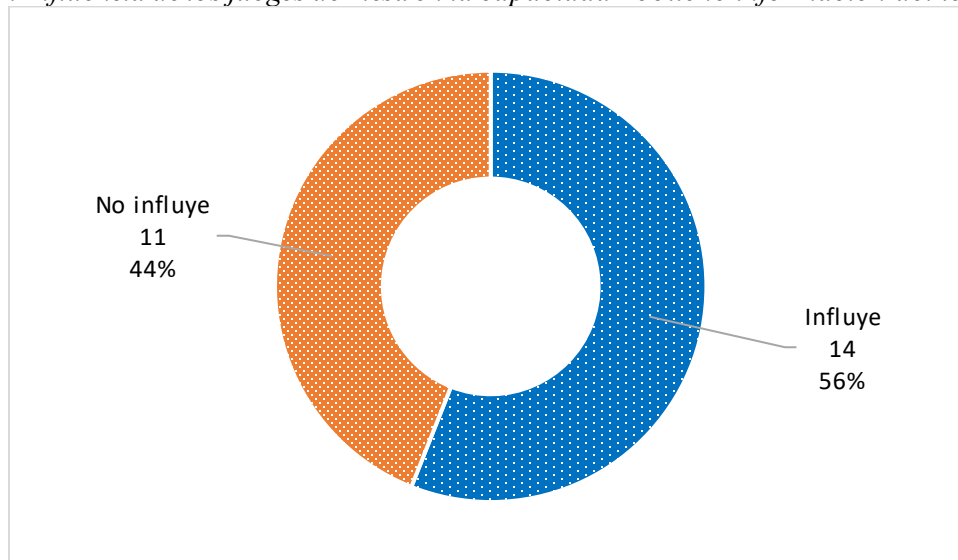
INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA EN EL LOGRO DE LA CAPACIDAD OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADODE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA – CUSCO, 2022.

Tabla 5: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “obtiene información del texto oral”

Estudiantes	Nivel de logro		Influencia de los juegos de mesa
	pre test	post test	
E 1	B	A	Influye
E 2	B	A	Influye
E 3	A	AD	Influye
E 4	A	A	No influye
E 5	C	B	Influye
E 6	B	B	No influye
E 7	B	B	No influye
E 8	B	A	Influye
E 9	A	A	No influye
E 10	A	A	No influye
E 11	B	A	Influye
E 12	B	A	Influye
E 13	C	B	Influye
E 14	B	A	Influye
E 15	A	A	No influye
E 16	A	A	No influye
E 17	A	A	No influye
E 18	A	A	No influye
E 19	C	B	Influye
E 20	B	A	Influye
E 21	B	B	No influye
E 22	A	A	No influye
E 23	B	A	Influye
E 24	B	A	Influye
E 25	A	AD	Influye

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 4: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “obtiene información del texto oral”



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al aplicar la post prueba, se encontró que los estudiantes demostraron mejores desempeños en la capacidad luego de la implementación de los juegos de mesa. De los resultados que se muestra en la tabla y el gráfico precedentes, se advierte que 14 estudiantes, que corresponde al 56%, alcanzaron niveles de logro superiores a los mostrados en el pre test, lo que es atribuible a la implementación de la variable independiente (juegos de mesa).

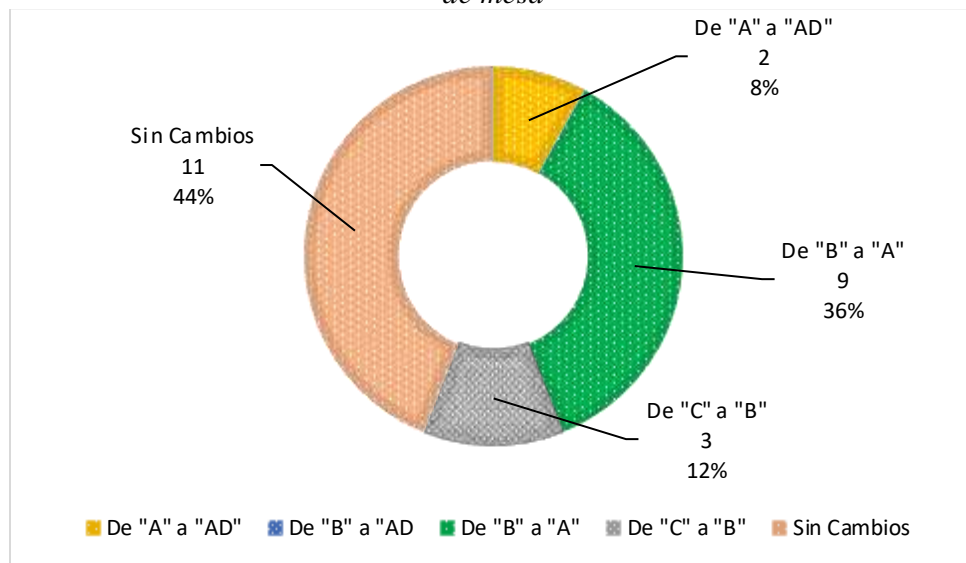
Debe señalarse que, en ninguno de los casos, el nivel de desempeño disminuye respecto de los resultados encontrados en el pre test.

Tabla 6: Capacidad “obtiene información del texto oral”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa

Cambios	fi	hi	pi
De "A" a "AD"	2	0.08	8.00
De "B" a "AD"	0	0.00	0.00
De "B" a "A"	9	0.36	36.00
De "C" a "B"	3	0.12	12.00
Sin Cambios	11	0.44	44.00
Total	25	1.00	100.00

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 5: Capacidad “obtiene información del texto oral”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al analizar los cambios en el nivel de logro de la capacidad, se encontró que el mayor porcentaje (44%) corresponde a los estudiantes que no mostraron mejora. Sin embargo, se advierte que 9 estudiantes (36%), pasaron de la valoración “B” (en proceso) a la valoración “A” (logrado), mientras que 3 estudiantes (12%) pasaron de la valoración “C” (en inicio) a la valoración “B” en proceso. Se advierte además que 2 estudiantes (8%) pasaron de la valoración “A” (logrado) a la valoración de desempeño “AD” (logro destacado) lo que implican mejoras.

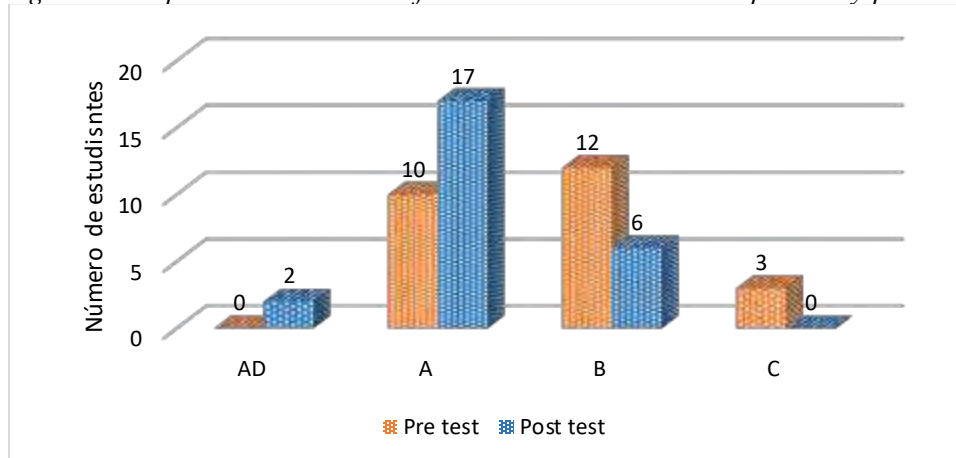
Estos resultados son atribuibles a la implementación de los juegos de mesa en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera.

Tabla 7: Capacidad “obtiene información del texto oral”: pre test y post test

Niveles de logro	Pre test	Post test
AD	0	2
A	10	17
B	12	6
C	3	0
total	25	25

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación .

Figura 6: Capacidad “obtiene información del texto oral”: pre test y post test



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación .

INTERPRETACIÓN: Los resultados que se muestran en la tabla y gráfico anteriores, dejan ver que los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, incrementaron los desempeños en la capacidad “obtiene información del texto oral” respecto de los resultados encontrados en el pre test.

El mayor incremento se da en el nivel logrado “A”, donde se advierte que 17 estudiantes alcanzan, este desempeño. Resulta importante señalar que 2 estudiantes alcanzan el nivel “AD” o destacado, lo que resulta relevante si se advierte que en el pre test, ningún estudiante logró este nivel.

Resalta además que en el post test, ningún estudiante muestra nivel “C” o en inicio, respecto de la valoración general de la capacidad.

Prueba de hipótesis

Ho: El uso de los juegos de mesa **no influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “obtiene información del texto oral” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

H1: El uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “obtiene información del texto oral” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

Tabla 8: Referencia cruzada pre test – post test: capacidad “obtiene información del texto oral”

		Post test			Total	
		A	AD	B		
Pre test	A	Recuento	8	2	0	10
		% del total	32,0%	8,0%	0,0%	40,0%
	B	Recuento	9	0	3	12
		% del total	36,0%	0,0%	12,0%	48,0%
	C	Recuento	0	0	3	3
		% del total	0,0%	0,0%	12,0%	12,0%
Total	Recuento	17	2	6	25	
	% del total	68,0%	8,0%	24,0%	100,0%	

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Según la tabla de contingencia anterior, en el pretest, 10 estudiantes (40%) obtuvieron la calificación de “A”, 12 estudiantes (48%) obtuvieron la calificación de “B”, y 3 estudiantes (12%) obtuvieron la calificación de “C”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación mayor “AD”.

Por su parte, en el post test, 2 estudiantes (8%) obtuvieron la calificación de “AD”, 17 estudiantes (68%) obtuvieron la calificación de “A”, y 6 estudiantes (24%) obtuvieron la calificación de “B”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación menor, “C”.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Prueba de McNemar-Bowker	.	.	0.041
N de casos válidos	25		

Fuente: Software estadístico SPSS.

P valor encontrado = 0,041

Como **0,041** < 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna, es decir, que a un nivel de confianza del 95%, existe evidencia estadística de que “El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa en el logro de la capacidad “obtiene información del texto oral” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022”.

4.3.3 Análisis para la dimensión *Infiere e interpreta información del texto oral*

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA EN EL LOGRO DE LA CAPACIDAD INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA – CUSCO, 2022.

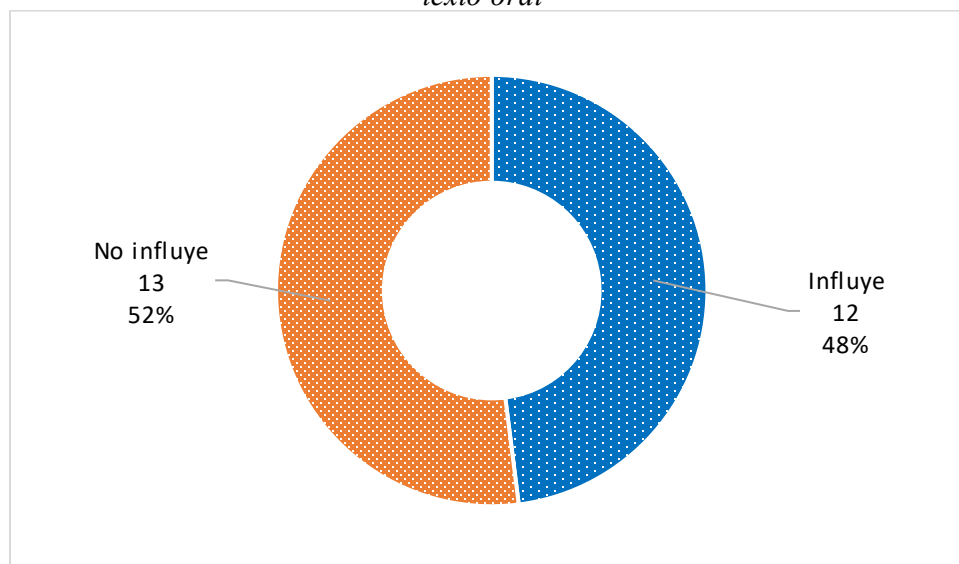
Tabla 9: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “*infiere e interpreta información del texto oral*”

Estudiantes	Nivel de logro		Influencia de los juegos de mesa
	pre test	post test	
E 1	B	B	No influye
E 2	B	A	Influye
E 3	A	A	No influye
E 4	A	A	No influye
E 5	C	B	Influye
E 6	B	B	No influye
E 7	B	B	No influye
E 8	B	B	No influye
E 9	B	B	No influye
E 10	B	A	Influye

E 11	B	A	Influye
E 12	B	B	No influye
E 13	C	B	Influye
E 14	B	B	No influye
E 15	B	A	Influye
E 16	B	A	Influye
E 17	A	A	No influye
E 18	A	A	No influye
E 19	C	B	Influye
E 20	B	A	Influye
E 21	B	B	No influye
E 22	A	A	No influye
E 23	B	A	Influye
E 24	B	A	Influye
E 25	A	AD	Influye

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 7: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “infiere e interpreta información del texto oral”



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al aplicar la post prueba, se encontró que el 52% de los estudiantes, no demostraron mejores desempeños en la capacidad luego de la implementación de los juegos de mesa. De los resultados que se muestra en la tabla y el gráfico precedentes, se advierte que 12 estudiantes, que corresponde al 48%, alcanzaron

niveles de logro superiores a los mostrados en el pre test, lo que es atribuible a la implementación de la variable independiente (juegos de mesa).

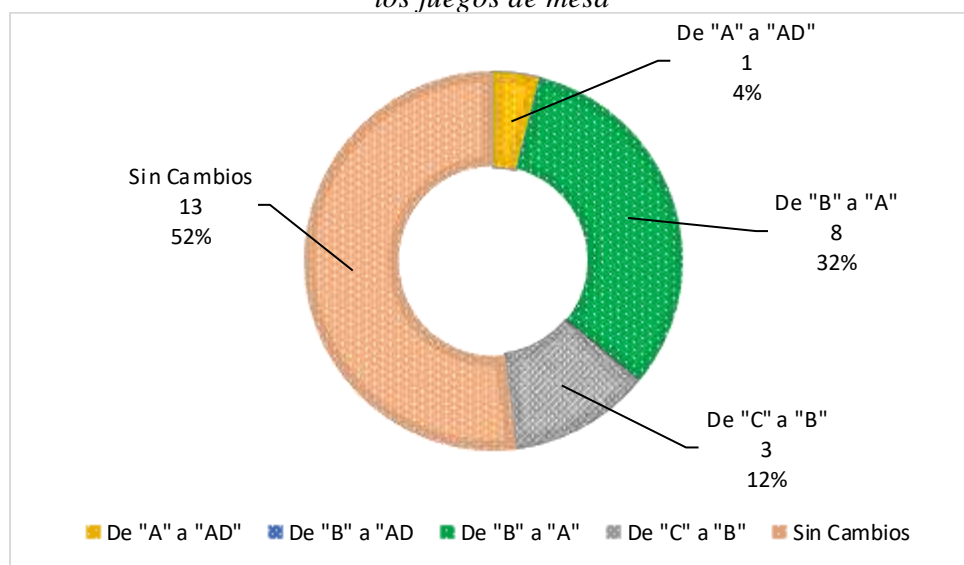
Si bien no se identificó mejora en la mayoría de los estudiantes, debe señalarse que, en ninguno de los casos, el nivel de logro de la capacidad disminuye respecto de los resultados encontrados en el pre test.

Tabla 10: Capacidad "infiere e interpreta información del texto oral": cambios a consecuencia de los juegos de mesa

Cambios	fi	hi	Pi
De "A" a "AD"	1	0.04	4.00
De "B" a "AD"	0	0.00	0.00
De "B" a "A"	8	0.32	32.00
De "C" a "B"	3	0.12	12.00
Sin Cambios	13	0.52	52.00
Total	25	1.00	100.00

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 8: Capacidad "infiere e interpreta información del texto oral": cambios a consecuencia de los juegos de mesa



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al analizar los cambios en el desarrollo de la capacidad, se encontró que el mayor porcentaje (52%) corresponde a los estudiantes que no demostraron mejora.

Sin embargo, se identifica que 8 estudiantes (32%) pasaron de la valoración “B” (en proceso) a la valoración “A” (logrado), mientras que 12% de los estudiantes pasaron de la valoración “C” (en inicio) a “B” (en proceso) lo que implica mejora.

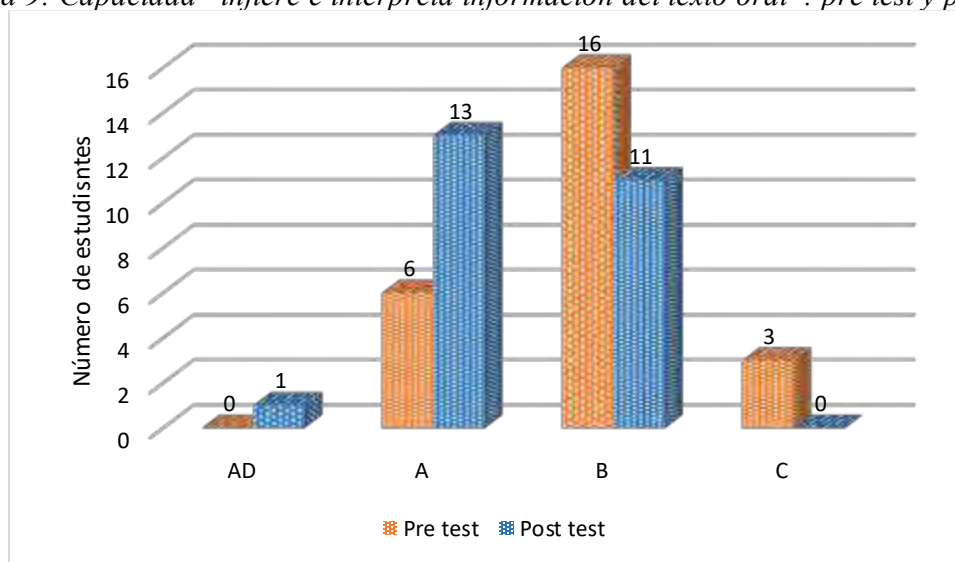
Según estos resultados, no se advierte que la variable independiente haya generado mejoras en el desarrollo de la capacidad “infiere e interpreta información del texto oral”, en la mayoría de los estudiantes.

Tabla 11: Capacidad “infiere e interpreta información del texto oral”: pre test y post test

Niveles de logro	Pre test	Post test
AD	0	1
A	6	13
B	16	11
C	3	0
Total	25	25

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 9: Capacidad “infiere e interpreta información del texto oral”: pre test y post test



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Los resultados que se muestran en la tabla y gráfico anteriores, dejan ver limitados incrementos en el desarrollo de la capacidad “infiere e interpreta información del texto oral”.

El mayor incremento se da en el nivel logrado “A”, donde se advierte que 13 estudiantes alcanzan, este desempeño. Resulta, sin embargo, importante señalar que 1 estudiante alcanzó el nivel “AD” o destacado. Resalta además que en el post test, ningún estudiante muestra nivel “C” o en inicio, respecto de la valoración de la capacidad “infiere e interpreta información del texto oral”.

Prueba de hipótesis

Ho: El uso de los juegos de mesa **no influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “infiere e interpreta información del texto oral” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

H1: El uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “infiere e interpreta información del texto oral” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

Tabla 12: Referencia cruzada pre test – post test: capacidad “infiere e interpreta información del texto oral”

		Post test			Total	
		A	AD	B		
Pre test	A	Recuento	5	1	0	6
		% del total	20,0%	4,0%	0,0%	24,0%
	B	Recuento	8	0	8	16
		% del total	32,0%	0,0%	32,0%	64,0%
	C	Recuento	0	0	3	3
		% del total	0,0%	0,0%	12,0%	12,0%
Total		Recuento	13	1	11	25
		% del total	52,0%	4,0%	44,0%	100,0%

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Según la tabla de contingencia anterior, en el pretest, 6 estudiantes (24%) obtuvieron la calificación de “A”, 16 estudiantes (64%) obtuvieron la calificación de “B”, y 3 estudiantes (12%) obtuvieron la calificación de “C”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación mayor “AD”.

Por su parte, en el post test, 1 estudiante (4%) obtuvo la calificación de “AD”, 13 estudiantes (52%) obtuvieron la calificación de “A”, y 11 estudiantes (44%) obtuvieron la calificación de “B”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación menor, “C”.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Prueba de McNemar-Bowker	.	.	0.05211
N de casos válidos	25		

Fuente: Software estadístico SPSS.

P valor encontrado = 0,05211

Como **0,5211** > 0,05, entonces se rechaza la hipótesis alterna y se adopta la hipótesis nula, es decir, que a un nivel de confianza del 95%, existe evidencia estadística de que “El uso de los juegos de mesa **no influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “infiere e interpreta información del texto oral” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022”.

4.3.4 Análisis para la dimensión Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

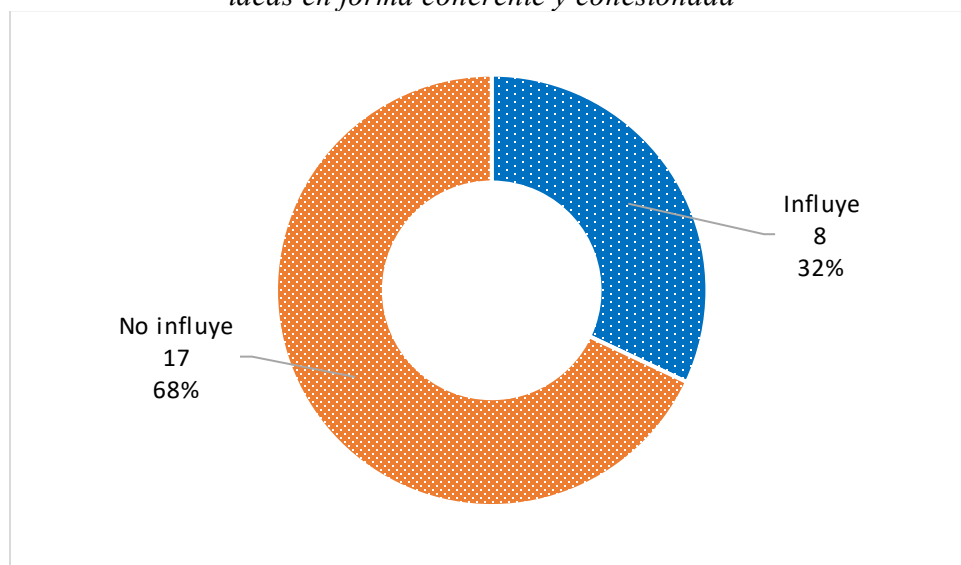
INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA EN EL LOGRO DE LA CAPACIDAD ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA LAS IDEAS EN FORMA COHERENTE Y COHESIONADA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA – CUSCO, 2022.

Tabla 13: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada”

Estudiantes	Nivel de logro		Influencia de los juegos de mesa
	pre test	post test	
E 1	A	A	No influye
E 2	A	A	No influye
E 3	A	AD	Influye
E 4	A	A	No influye
E 5	B	A	Influye
E 6	B	B	No influye
E 7	A	A	No influye
E 8	A	A	No influye
E 9	A	A	No influye
E 10	A	A	No influye
E 11	A	A	No influye
E 12	A	A	No influye
E 13	B	A	Influye
E 14	A	A	No influye
E 15	B	A	Influye
E 16	A	AD	Influye
E 17	B	A	Influye
E 18	A	AD	Influye
E 19	B	B	No influye
E 20	A	A	No influye
E 21	A	A	No influye
E 22	A	A	No influye
E 23	A	A	No influye
E 24	A	A	No influye
E 25	B	A	Influye

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 10: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada”



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al aplicar la post prueba, se encontró que únicamente 8 estudiantes (32%) demostraron mejores desempeños en la capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada” luego de la implementación de los juegos de mesa.

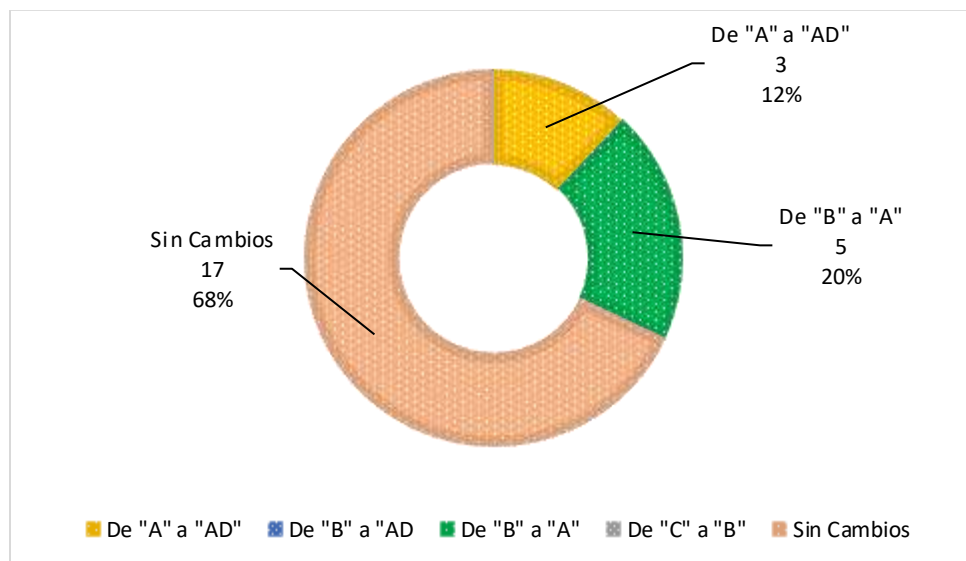
Si bien, en ninguno de los casos, el nivel de desempeño disminuye respecto de los resultados encontrados en el pre test, no se evidenció mejora en la mayoría de los estudiantes.

Tabla 14: Capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa

Cambios	fi	hi	Pi
De "A" a "AD"	3	0.12	12.00
De "B" a "AD"	0	0.00	0.00
De "B" a "A"	5	0.20	20.00
De "C" a "B"	0	0.00	0.00
Sin Cambios	17	0.68	68.00
Total	25	1.00	100.00

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 11: Capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación .

INTERPRETACIÓN: Al analizar el desarrollo de la capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada”, antes y después de la implementación de la variable independiente, se encontró que el mayor porcentaje (68%) corresponde a los estudiantes en los que no se identificó mejoras.

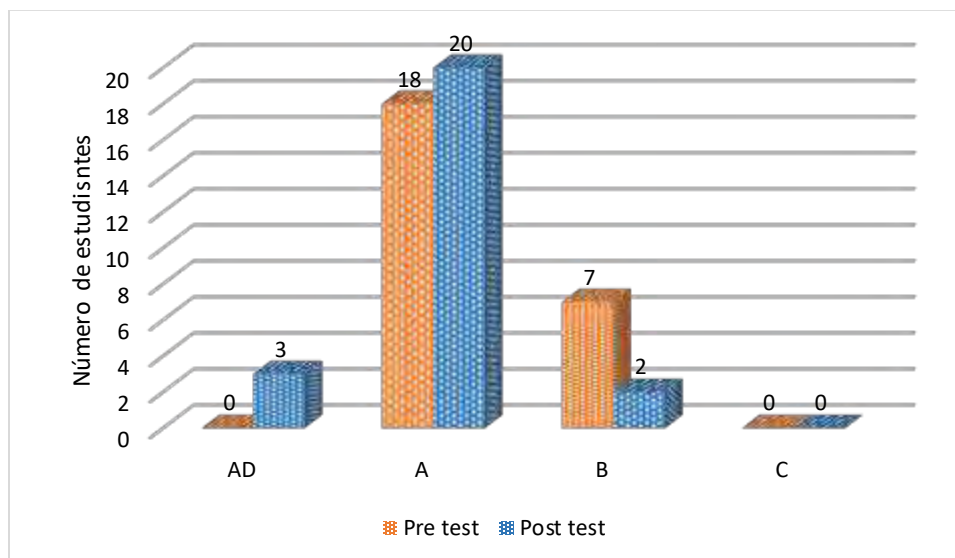
Sin perjuicio de lo anterior, se encontró que 5 estudiantes (20%) pasaron de la valoración “B” (en proceso) a la valoración “A” (logrado), mientras que 3 estudiantes (12%) pasaron de la valoración “A” (logrado) a la valoración de desempeño “AD” (logro destacado).

Tabla 15: Capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada”: pre test y post test

Niveles de logro	Pre test	Post test
AD	0	3
A	18	20
B	7	2
C	0	0
Total	25	25

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación .

Figura 12: Capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada”: pre test y post test



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Los resultados que se muestran en la tabla y gráfico anteriores, dejan ver que los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, incrementaron ligeramente los desempeños en la capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada respecto de los resultados encontrados en el pre test.

El mayor incremento se da en el nivel logrado “AD”, donde se advierte que 3 estudiantes alcanzan, este desempeño respecto de 0 en el pre test.

Resalta además que en el post test, ningún estudiante muestra nivel “C” o en inicio, respecto de la valoración general de la capacidad.

Prueba de hipótesis

Ho: El uso de los juegos de mesa **no influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada” en

los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

H1: El uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

Tabla 16: Referencia cruzada pre test – post test: capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada”

		Post test			Total	
		A	AD	B		
Pre test	A	Recuento	15	3	0	18
		% del total	60,0%	12,0%	0,0%	72,0%
	B	Recuento	5	0	2	7
		% del total	20,0%	0,0%	8,0%	28,0%
Total		Recuento	20	3	2	25
		% del total	80,0%	12,0%	8,0%	100,0%

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación .

Según la tabla de contingencia anterior, en el pretest, 18 estudiantes obtuvieron la calificación de “A” y 7 la calificación de “B” Por su parte, en el post test, 3 estudiantes (12%) obtuvieron la calificación de “AD”, 20 estudiantes (80%) obtuvieron la calificación de “A”, y 2 estudiantes (8%) obtuvieron la calificación de “B”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación menor, “C”.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Prueba de McNemar-Bowker	.	.	0.07365
N de casos válidos	25		

Fuente: Software estadístico SPSS.

P valor encontrado = 0,07365

Como $0,07365 > 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis alterna y se adopta la hipótesis nula, es decir, que a un nivel de confianza del 95%, existe evidencia estadística de que “uso de los juegos de mesa **no influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “adecúa, organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y cohesionada” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera.

4.3.5 Análisis para la dimensión utiliza recursos verbales y paraverbales de forma estratégica

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA EN EL LOGRO DE LA CAPACIDAD UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA – CUSCO, 2022.

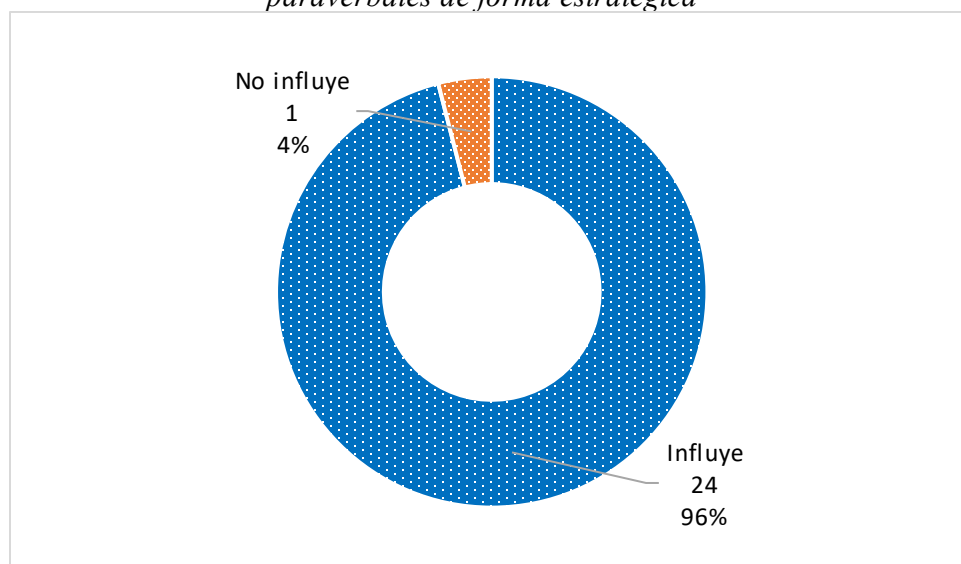
Tabla 17: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”

Estudiantes	Nivel de logro		Influencia de los juegos de mesa
	pre test	post test	
E 1	B	A	Influye
E 2	B	A	Influye
E 3	A	A	No influye
E 4	B	A	Influye
E 5	B	A	Influye
E 6	B	A	Influye
E 7	B	A	Influye
E 8	B	A	Influye
E 9	B	A	Influye
E 10	B	A	Influye
E 11	B	A	Influye
E 12	B	A	Influye
E 13	B	A	Influye
E 14	B	A	Influye
E 15	C	B	Influye
E 16	A	AD	Influye
E 17	A	AD	Influye
E 18	B	A	Influye
E 19	B	A	Influye

E 20	B	A	Influye
E 21	B	A	Influye
E 22	B	A	Influye
E 23	B	A	Influye
E 24	B	A	Influye
E 25	B	A	Influye

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 13: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al aplicar la post prueba, se encontró que los estudiantes demostraron mejores desempeños luego de la implementación de la variable independiente (juegos de mesa). De los resultados que se muestra en la tabla y el gráfico precedentes, se advierte que 24 estudiantes, que corresponde al 96%, alcanzaron niveles de logro superiores a los mostrados en el pre test, lo que es atribuible a la implementación de los juegos de mesa.

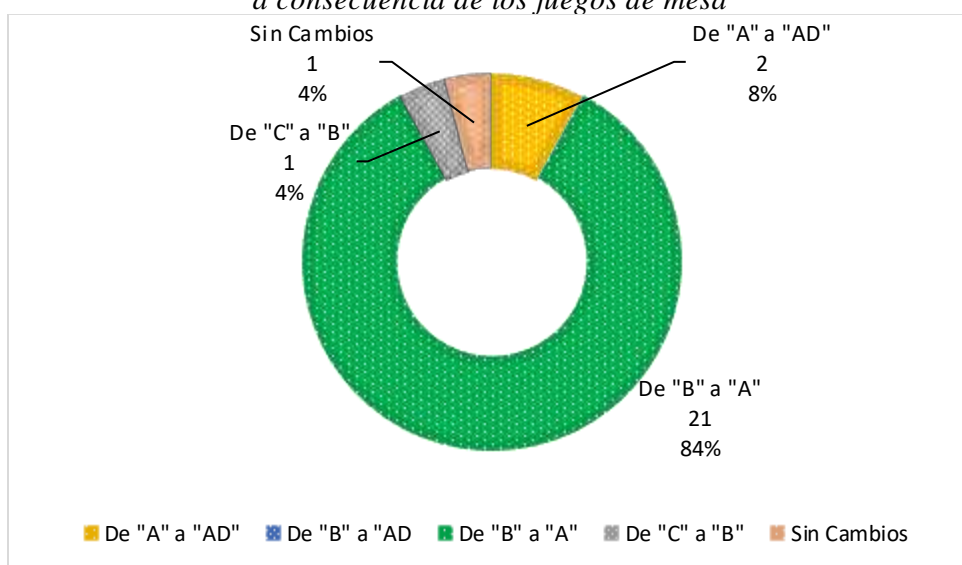
Debe señalarse que, en ninguno de los casos, el nivel de desempeño de la capacidad disminuye respecto de los resultados encontrados en el pre test.

Tabla 18: Capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa

Cambios	fi	hi	Pi
De "A" a "AD"	2	0.08	8.00
De "B" a "A"	21	0.84	84.00
De "C" a "B"	1	0.04	4.00
Sin Cambios	1	0.04	4.00
Total	25	1.00	100.00

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 14: Capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al analizar los desempeños en la capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”, se encontró que el mayor porcentaje (84%) corresponde a los estudiantes que pasaron de la valoración “B” (en proceso) a la valoración “A” (logrado), mientras que 8% de los estudiantes pasaron de la valoración “A” (logrado) a la valoración de desempeño “AD” (logro destacado). Se advierte además que únicamente 1 estudiante (4%) no mostró cambios en su desempeño en la capacidad.

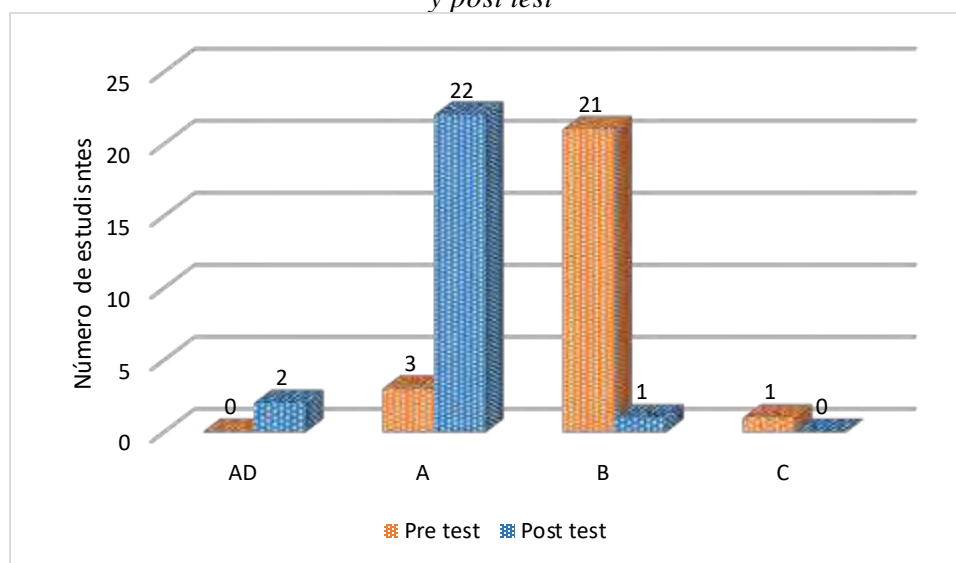
Estos resultados son atribuibles a la implementación de la variable independiente (juegos de mesa) con los estudiantes materia de este estudio.

Tabla 19: Capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”: pre test y post test

Niveles de logro	Pre test	Post test
AD	0	2
A	3	22
B	21	1
C	1	0
total	25	25

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 15: Capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”: pre test y post test



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Los resultados que se muestran en la tabla y gráfico anteriores, dejan ver que los estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, incrementaron los desempeños en la capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica” respecto de los resultados encontrados en el pre test.

El mayor incremento se da en el nivel logrado “A”, donde se advierte que 22 estudiantes alcanzan, este desempeño. Resulta importante señalar que 2 estudiantes alcanzan el nivel

“AD” o destacado, lo que resulta relevante si se advierte que en el pre test, ningún estudiante logró este nivel.

Resalta además que en el post test, ningún estudiante muestra nivel “C” o en inicio, respecto de la capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”.

Prueba de hipótesis

Ho: El uso de los juegos de mesa **no influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

H1: El uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

Tabla 20: Referencia cruzada pre test – post test: capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica”

		Post test			Total	
		A	AD	B		
Pre test	A	Recuento	1	2	0	3
		% del total	4,0%	8,0%	0,0%	12,0%
	B	Recuento	21	0	0	21
		% del total	84,0%	0,0%	0,0%	84,0%
	C	Recuento	0	0	1	1
		% del total	0,0%	0,0%	4,0%	4,0%
Total		Recuento	22	2	1	25
		% del total	88,0%	8,0%	4,0%	100,0%

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Según la tabla de contingencia anterior, en el pretest, 3 estudiantes (12%) obtuvieron la calificación de “A”, 21 estudiantes (84%) obtuvieron la calificación de “B”, y 1 estudiante (4%) obtuvo la calificación de “C”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación mayor “AD”.

Por su parte, en el post test, 2 estudiantes (8%) obtuvieron la calificación de “AD”, 22 estudiantes (88%) obtuvieron la calificación de “A”, y 1 estudiante (4%) obtuvo la calificación de “B”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación menor, “C”.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Prueba de McNemar-Bowker	.	.	0.000
N de casos válidos	25		

Fuente: Software estadístico SPSS.

P valor encontrado = 0,000

Como **0,000** < 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna, es decir, que a un nivel de confianza del 95%, existe evidencia estadística de que “El uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022”.

4.3.6 Análisis para la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

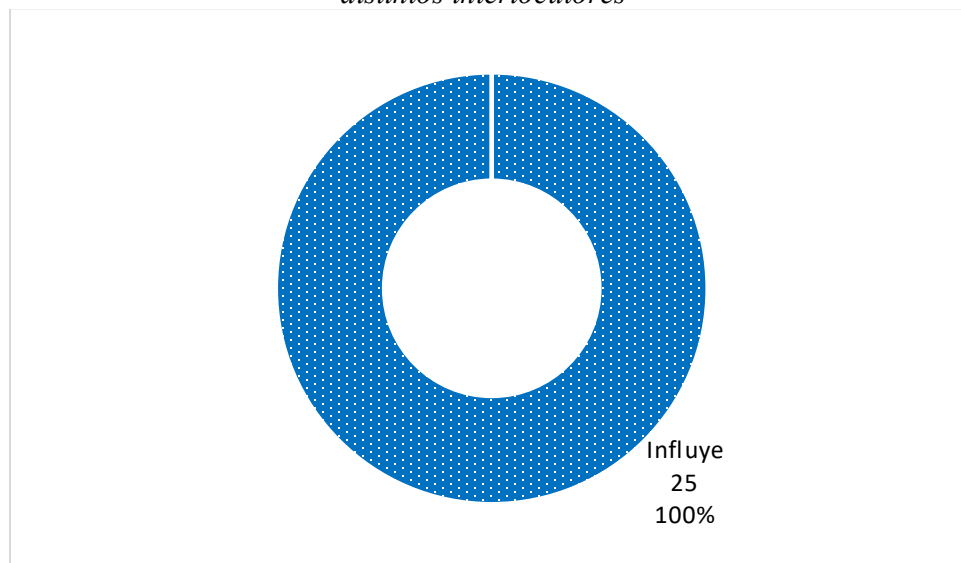
INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA EN EL LOGRO DE LA CAPACIDAD INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA – CUSCO, 2022.

Tabla 21: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”

Estudiantes	Nivel de logro		Influencia de los juegos de mesa
	pre test	post test	
E 1	C	B	Influye
E 2	C	B	Influye
E 3	B	A	Influye
E 4	B	A	Influye
E 5	C	B	Influye
E 6	C	B	Influye
E 7	C	B	Influye
E 8	B	A	Influye
E 9	B	A	Influye
E 10	C	B	Influye
E 11	B	A	Influye
E 12	B	A	Influye
E 13	B	A	Influye
E 14	A	AD	Influye
E 15	A	AD	Influye
E 16	A	AD	Influye
E 17	B	AD	Influye
E 18	B	A	Influye
E 19	C	B	Influye
E 20	C	B	Influye
E 21	B	A	Influye
E 22	B	A	Influye
E 23	B	A	Influye
E 24	C	B	Influye
E 25	A	AD	Influye

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 16: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

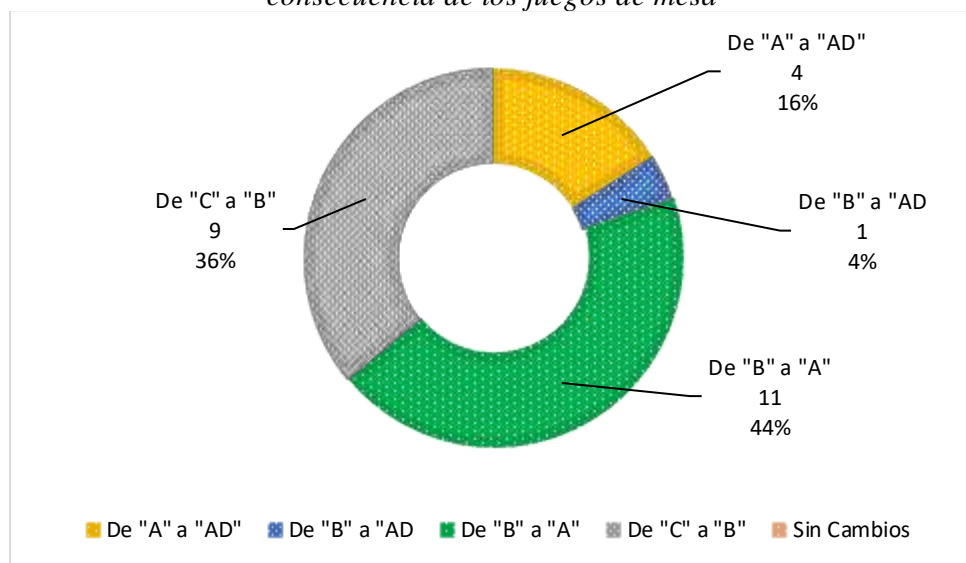
INTERPRETACIÓN: Al aplicar la post prueba, se encontró que la totalidad de los estudiantes demostraron mejores desempeños luego de la implementación de los juegos de mesa.

Tabla 22: Capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa

Cambios	fi	hi	Pi
De "A" a "AD"	4	0.16	16.00
De "B" a "AD"	1	0.04	4.00
De "B" a "A"	11	0.44	44.00
De "C" a "B"	9	0.36	36.00
Sin Cambios	0	0.00	0.00
Total	25	1.00	100.00

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 17: Capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

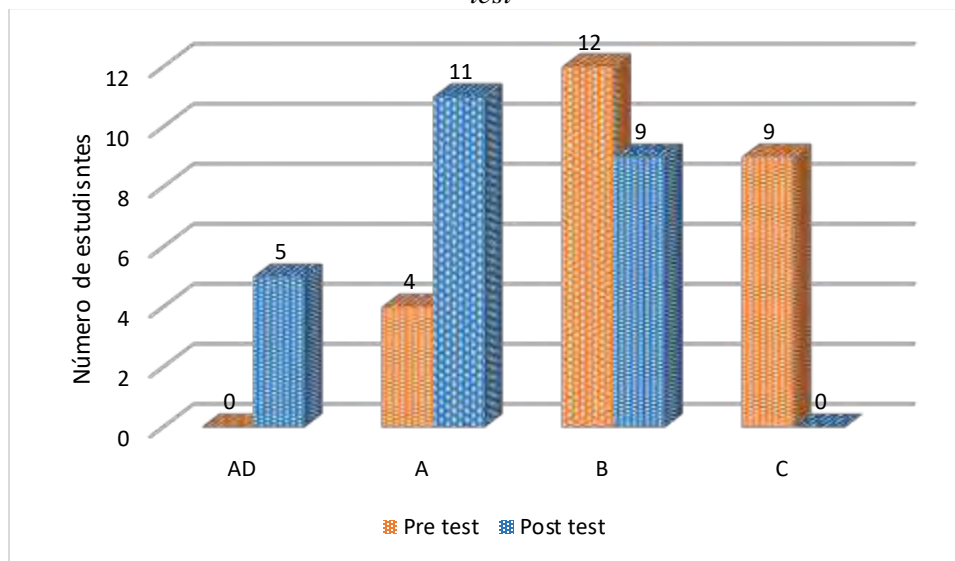
INTERPRETACIÓN: Al analizar los cambios en la capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”, se encontró que el mayor porcentaje (44%) corresponde a los estudiantes que pasaron de la valoración “B” (en proceso) a la valoración “A” (logrado), mientras que 36% de los estudiantes pasaron de la valoración “C” (en inicio) a “B” (en proceso) lo que también implica una mejora. Se advierte además que 4 estudiantes (16%) pasaron de la valoración “A” (logrado) a la valoración de desempeño “AD” (logro destacado). Estos resultados son atribuibles a la implementación de la variable independiente en los estudiantes objeto de estudio.

Tabla 23: Capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”: pre test y post test

Niveles de logro	Pre test	Post test
AD	0	5
A	4	11
B	12	9
C	9	0
Total	25	25

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 18: Capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”: pre test y post test



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Los resultados que se muestran en la tabla y gráfico anteriores, dejan ver que los estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, incrementaron los desempeños en la capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” respecto de los resultados encontrados en el pre test.

El mayor incremento se da en el nivel logrado “A”, donde se advierte que 11 estudiantes alcanzan, este desempeño. Resulta importante señalar que 5 estudiantes alcanzan el nivel “AD” o destacado, lo que resulta relevante si se advierte que en el pre test, ningún estudiante logró este nivel.

Resalta además que en el post test, ningún estudiante muestra nivel “C” o en inicio, respecto de la valoración general de la capacidad.

Prueba de hipótesis

Ho: El uso de los juegos de mesa **no influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

H1: El uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

Tabla 24: Referencia cruzada pre test – post test: capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”

		Post test			Total	
		A	AD	B		
Pre test	A	Recuento	0	4	0	4
		% del total	0,0%	16,0%	0,0%	16,0%
	B	Recuento	11	1	0	12
		% del total	44,0%	4,0%	0,0%	48,0%
	C	Recuento	0	0	9	9
		% del total	0,0%	0,0%	36,0%	36,0%
Total	Recuento	11	5	9	25	
	% del total	44,0%	20,0%	36,0%	100,0%	

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Según la tabla de contingencia anterior, en el pretest, 4 estudiantes (16%) obtuvieron la calificación de “A”, 12 estudiantes (48%) obtuvieron la calificación de “B”, y 9 estudiantes (36%) obtuvieron la calificación de “C”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación mayor “AD”.

Por su parte, en el post test, 5 estudiantes (20%) obtuvieron la calificación de “AD”, 11 estudiantes (44%) obtuvieron la calificación de “A”, y 9 estudiantes (36%) obtuvieron la calificación de “B”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación menor, “C”.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Prueba de McNemar-Bowker	.	.	0.000
N de casos válidos	25		

Fuente: Software estadístico SPSS.

P valor encontrado = 0,000

Como **0,000** < 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna, es decir, que a un nivel de confianza del 95%, existe evidencia estadística de que “el uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022”.

4.3.7 Análisis para la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA EN EL LOGRO DE LA CAPACIDAD REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA – CUSCO, 2022.

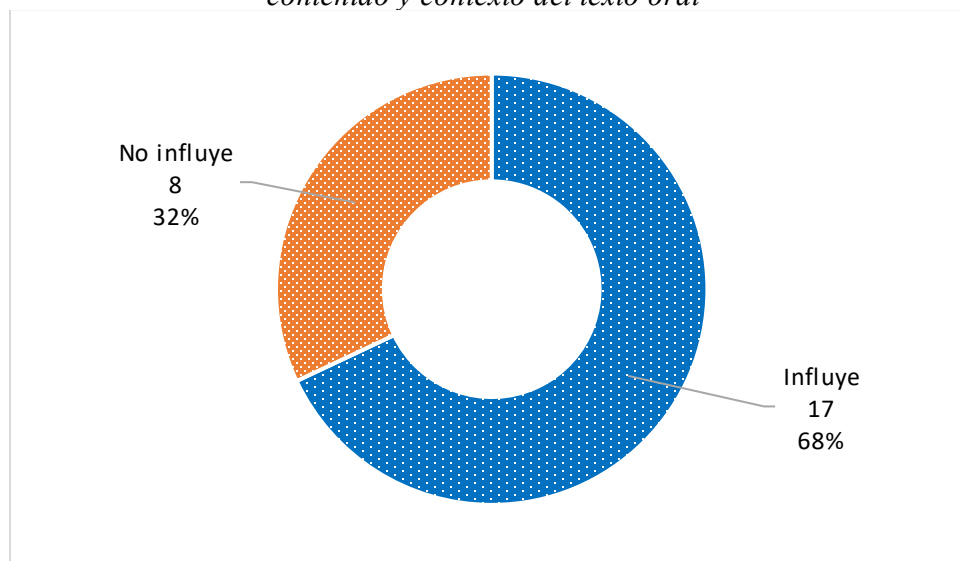
Tabla 25: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”

Estudiantes	Nivel de logro		Influencia de los juegos de mesa
	pre test	post test	
E 1	B	A	Influye
E 2	C	B	Influye
E 3	A	AD	Influye
E 4	A	A	No influye
E 5	B	A	Influye

E 6	B	A	Influye
E 7	B	A	Influye
E 8	A	A	No influye
E 9	C	B	Influye
E 10	B	B	No influye
E 11	B	B	No influye
E 12	C	B	Influye
E 13	C	B	Influye
E 14	B	A	Influye
E 15	B	A	Influye
E 16	B	A	Influye
E 17	A	A	No influye
E 18	A	A	No influye
E 19	C	B	Influye
E 20	B	B	No influye
E 21	C	B	Influye
E 22	B	B	No influye
E 23	C	B	Influye
E 24	C	B	Influye
E 25	B	A	Influye

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 19: Influencia de los juegos de mesa en la capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Al aplicar la post prueba, se encontró que los estudiantes demostraron mejores desempeños luego de la implementación de la variable independiente

(juegos de mesa). De los resultados que se muestra en la tabla y el gráfico precedentes, se advierte que 17 estudiantes, que corresponde al 68%, alcanzaron niveles de logro superiores a los mostrados en el pre test, lo que es atribuible a la implementación de la variable independiente.

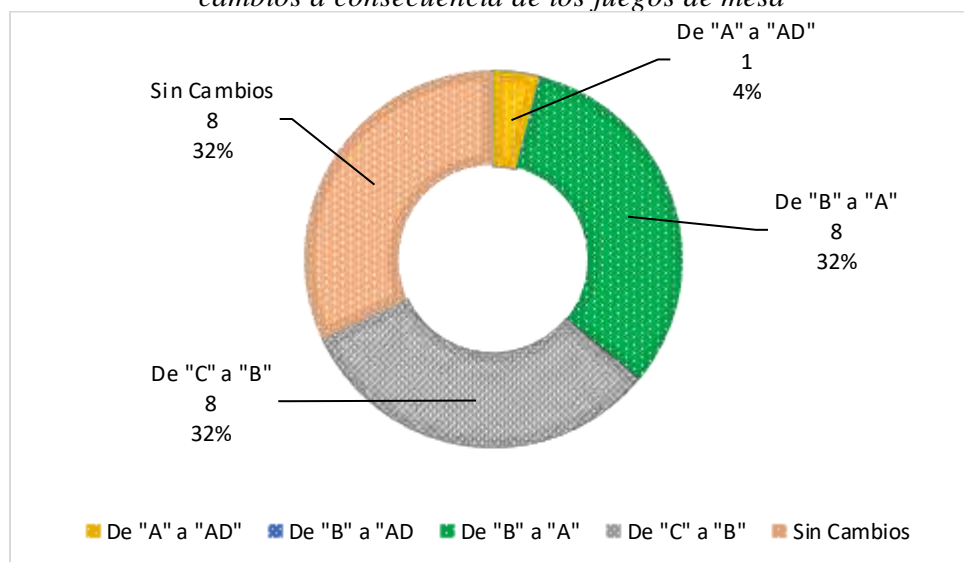
Debe señalarse que, en ninguno de los casos, el nivel de desempeño disminuye respecto de los resultados encontrados en el pre test.

Tabla 26: Capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa

Cambios	fi	Hi	Pi
De "A" a "AD"	1	0.04	4.00
De "B" a "AD"	0	0.00	0.00
De "B" a "A"	8	0.32	32.00
De "C" a "B"	8	0.32	32.00
Sin Cambios	8	0.32	32.00
Total	25	1.00	100.00

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 20: Capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”: cambios a consecuencia de los juegos de mesa



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

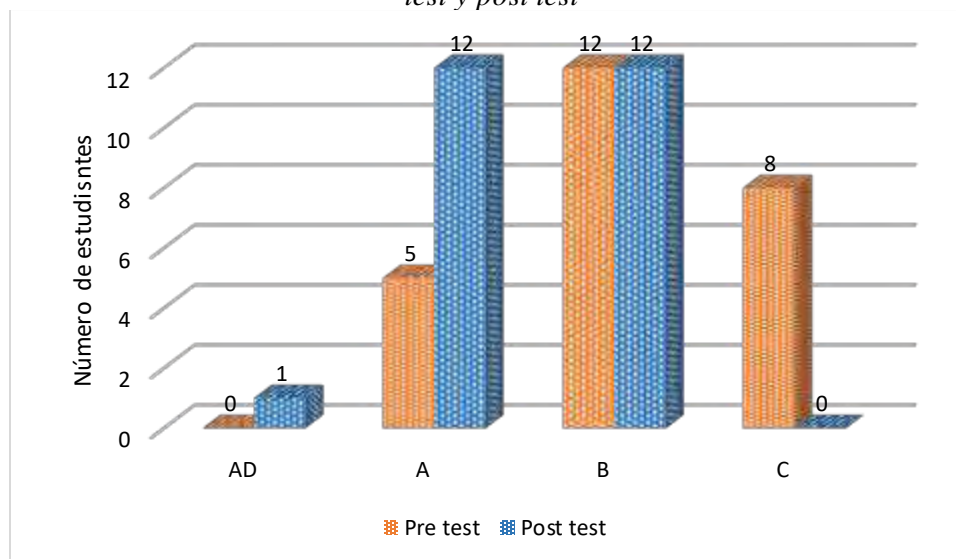
INTERPRETACIÓN: Al analizar los cambios en la capacidad, se encontró que el 32% corresponde a los estudiantes que pasaron de la valoración “B” (en proceso) a la valoración “A” (logrado), y de la valoración “C” (en inicio) a “B” (en proceso) lo que también implica una mejora. Sin embargo, en el mismo porcentaje (32%) de estudiantes, no mostraron cambios en su desempeño en la Capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”. Estos resultados son atribuibles a la implementación de la variable independiente.

Tabla 27: Capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”: pre test y post test

Niveles de logro	Pre test	Post test
AD	0	1
A	5	12
B	12	12
C	8	0
total	25	25

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 21: Capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”: pre test y post test



Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

INTERPRETACIÓN: Los resultados que se muestran en la tabla y gráfico anteriores, dejan ver que los estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, incrementaron los desempeños en la capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral” respecto de los resultados encontrados en el pre test.

El mayor incremento se da en el nivel logrado “A”, donde se advierte que 12 estudiantes alcanzan, este desempeño. Resulta importante señalar que 1 estudiante alcanzó el nivel “AD” o destacado, lo que resulta relevante si se advierte que en el pre test, ningún estudiante logró este nivel.

Resalta además que en el post test, ningún estudiante muestra nivel “C” o en inicio, respecto de la valoración de la capacidad.

Prueba de hipótesis

Ho: El uso de los juegos de mesa **no influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

H1: El uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.

Tabla 28: Referencia cruzada pre test – post test: capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”

		Post test			Total	
		A	AD	B		
Pre test	A	Recuento	4	1	0	5
		% del total	16,0%	4,0%	0,0%	20,0%
	B	Recuento	8	0	4	12
		% del total	32,0%	0,0%	16,0%	48,0%
	C	Recuento	0	0	8	8
		% del total	0,0%	0,0%	32,0%	32,0%
Total		Recuento	12	1	12	25
		% del total	48,0%	4,0%	48,0%	100,0%

Fuente: elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Según la tabla de contingencia anterior, en el pretest, 5 estudiantes (20%) obtuvieron la calificación de “A”, 12 estudiantes (48%) obtuvieron la calificación de “B”, y 8 estudiantes (32%) obtuvieron la calificación de “C”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación mayor “AD”.

Por su parte, en el post test, 1 estudiante (4%) obtuvo la calificación de “AD”, 12 estudiantes (48%) obtuvieron la calificación de “A”, y 12 estudiantes (48%) obtuvieron la calificación de “B”. Se identifica que ningún estudiante obtuvo la calificación menor, “C”.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Prueba de McNemar-Bowker	.	.	0.0142
N de casos válidos	25		

Fuente: Software estadístico SPSS.

P valor encontrado = 0,0142

Como **0,0142** < 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna, es decir, que a un nivel de confianza del 95%, existe evidencia estadística de que “el uso de los juegos de mesa **influye** de manera significativa en el logro de la capacidad “reflexiona y

evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022”.

4.3.8 Discusión de resultados

En referencia al antecedente realizado por Colmenares (2012), titulada “Juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura”, afirmó que la aplicación de estos juegos es de suma relevancia para desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas, las cuales garantizan que el estudiante tenga un aprendizaje más complejo durante su formación académica. Por consiguiente, tomando en cuenta estas conclusiones, se asevera que la aplicación de los juegos de mesa, siendo un recurso didáctico, son efectivas para el desarrollo de habilidades cognitivas, el incremento de la atención y concentración, estimulando la coordinación óculo manual, las cuales influyeron de manera significativa en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

El trabajo investigativo realizado por Guamán (2013), titulada “Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grado de la escuela particular Carlos María de la Condamine de la ciudad de Ambato”, llegó a la conclusión, que el uso de los juegos verbales atribuyen significativamente en el proceso de aprendizaje, por lo tanto se afirma que durante el desarrollo de la presente investigación, se observó que los juegos de mesa siendo una estrategia didáctica, son un complemento necesario y enriquecedor para lograr con mayor efectividad los juegos verbales, ya que estos benefician el desarrollo de la comprensión e incrementan su vocabulario, haciendo

que el estudiante tenga una comunicación oral más adecuada con una pronunciación y fluidez para expresar sus ideas.

Citando al antecedente de Arias, C. Buitrag, M. Camacho, P. & Venegas, Y. (2014), titulada “Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa”, demostró que los juegos de mesa contribuyen significativamente en el desarrollo de habilidades comunicativas orales y escritas, en consecuencia, en esta investigación se coincide que los juegos de mesa desarrollan habilidades sociales para la interacción con distintos interlocutores, adecuando, organizando y desarrollando las ideas de forma coherente y cohesionada, utilizando recursos no verbales y paraverbales.

La investigación realizada por Muñoz, (2014) titulada, “Los juegos de mesa como recurso en la implantación del aprendizaje cooperativo en primaria”, demostró que el juego es una actividad importante en la vida cotidiana y en el aprendizaje del estudiante, haciendo que esta, a través del juego desarrolle habilidades y capacidades, por lo que encierra un potencial motivador enorme, por lo tanto, mediante esta investigación se coincide con los resultados obtenidos por Muñoz, debido a que se precisa que los juegos de mesa son acciones que realiza el estudiante para aprender y entretenerse con actividades que realiza en su vida cotidiana, también fortaleciendo el trabajo cooperativo con sus pares, mejorando así la comunicación oral entre ellos.

Respecto al antecedente Cruz, L. & Hernández, G. (2016) titulada, “Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor”, evidenciaron que los juegos de mesa son herramientas de gran ayuda en el proceso de enseñanza de

conceptos básicos de los modelos educativos, por consiguiente, se ha corroborado mediante este trabajo de investigación que usar estrategias didácticas como los juegos de mesa, juegan un papel importante para la adquisición de nuevos conceptos básicos durante el proceso de aprendizaje, manifestándose en la reflexión, contenido y forma del texto oral que realiza el estudiante.

Citando a Casanova, R. (2012) en su trabajo titulado “Aplicación del juego del Bingo, para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en los alumnos del 2° grado de Educación Primaria de la I.E. Señor de los Milagros”, se demostró que el juego del Bingo tuvo una efectividad del 88% en la mejora del área de matemática, por ello en esta investigación, se destaca que los juegos de mesa son adaptables y modificables para cualquier área del CNEB, cabe resaltar que la influencia de los juegos de mesa mejoraron en un 80% principalmente en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna correspondiente al área de comunicación.

CONCLUSIONES

Según los datos obtenidos, se deriva a las siguientes conclusiones:

Primera: La aplicación de los juegos de mesa como estrategia influye de manera significativa en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, obteniendo resultados positivos en el post test, debido a que se logró un 80% de influencia las cuales están representadas en 20 estudiantes y el otro 20% que representa 5 estudiantes del cuarto grado de primaria. Como $0,000 < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se adopta la hipótesis alterna, es decir, que a un nivel de confianza del 95%, existe evidencia estadística de que el uso de los juegos de mesa como estrategia **influye** de manera significativa en el logro de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco.

Segunda: En la dimensión obtiene información del texto oral, se logró una influencia del 68% en el nivel de logro esperado (escala de calificación “A”), por ello; se puede afirmar que los juegos de mesa como estrategia, contribuyeron a que los estudiantes logaran identificar, extraer y discriminar la información presentada por los interlocutores durante el proceso comunicativo; cabe mencionar que el 8% de estudiantes alcanzaron el nivel “AD” o destacado, lo que resulta relevante si se advierte que en el pre test, ningún estudiante logró este nivel.

Tercera: Los resultados en la dimensión infiere e interpreta información del texto oral, muestran una influencia del 52% en el nivel esperado (escala de calificación “A”), en los estudiantes del cuarto grado de primaria.

Por consiguiente, la aplicación de los juegos de mesa como estrategia, contribuyeron a que los estudiantes logren realizar inferencias y expliquen el sentido del texto oral. Se precisa que un 4% (escala de calificación “AD”) logro posicionarse en el nivel de logro destacado.

Cuarta: En cuanto a la dimensión adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, influye en un 80% en el nivel de logro esperado (escala de calificación “A”). Por lo tanto, los juegos de mesa como estrategia, contribuyeron a que los estudiantes logren formular ideas para expresar y realizar distinciones lingüísticas en un registro formal e informal, teniendo en cuenta el contexto en el que se encuentran. De la misma forma se obtuvo un 12% de estudiantes que lograron el nivel de logro destacado (escala de calificación “AD”), es importante resaltar el incremento de estudiantes que alcanzaron este nivel respecto al pre test.

Quinta: Para la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, la aplicación de los juegos de mesa como estrategia, influyó en un 88% ubicándose en el nivel de logro esperado (escala de calificación “A”). Por consiguiente, la variable independiente contribuyo que los estudiantes realicen movimientos kinestésicos, manteniendo contacto visual y empleando el volumen, entonación y ritmo de su voz, para lograr una comunicación oral, de la misma forma recurrieron a conectores habituales para mejorar dicho acto comunicativo. Cabe resaltar que un 8% de estudiantes se sitúan en el nivel de logro destacado (escala de calificación “AD”), lo que resulta relevante si se advierte que ningún estudiante logro alcanzar este nivel en el pre test.

Sexta: En referencia a la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, se muestra que un 44% de estudiantes lograron el nivel de logro esperado

(escala de calificación “A”), por consiguiente; los juegos de mesa como estrategia, influyeron de manera efectiva para que los estudiantes participen en conversaciones como oyentes y hablantes, también les permitió realizar comentarios relevantes en cuanto a la situación comunicativa, empleando normas de cortesía y garantizando una participación activa. Por otro lado, resulta importante señalar que un 20% de estudiantes lograron alcanzar un nivel de logro destacado (escala de calificación “AD”), demostrando así, que se logró un incremento positivo respecto al pre test.

Séptima: Para la dimensión reflexiona y evalúa, la forma, el contenido y el contexto del texto oral, se logró que un 48% de estudiantes alcancen el nivel de logro esperado (escala de calificación “A”), de esta manera se evidencia que los juegos de mesa como estrategia, influyen de manera significativa, haciendo que los estudiantes se involucren y opinen de manera eficaz en diversos temas de su contexto, alternando roles de hablante y oyente.

Con respecto al nivel se logró destacado se obtuvo un 4% (escala de calificación “AD”) con respecto al pre test.

En conclusión, se afirma que los juegos de mesa como estrategia contribuyen de manera eficaz en el logro significativo en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, por ello es importante incluir dichos juegos durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

SUGERENCIAS

PRIMERA: La finalidad de esta investigación llevó a afirmar, que la relación que existe entre los juegos de mesa como una estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna evidencia resultados significativos en cuanto a la mejora de dicha competencia, por ende, se sugiere a las UGELES y los diferentes estamentos encargados de la capacitación y orientación docente, implementar los juegos de mesa como una estrategia dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, de esta manera se garantizará un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta las inteligencias múltiples que posee cada estudiante. Por consiguiente, la aplicación de los juegos de mesa beneficiará en la mejora de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, superando esquemas de la timidez y vergüenza en cuanto expresar sus ideas frente a sus pares.

SEGUNDA: Los resultados positivos que dieron esta investigación, sustentan que la movilización de las diversas dimensiones que pertenecen a la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, hace más enriquecedora el proceso comunicativo, por ello se propone a los directores de las Instituciones Educativas teniendo una labor esencial dentro de este ente educativo de orientador y capacitador, incluir los juegos de mesa para la planificación y programación de las diferentes actividades educativas, de esta manera se logrará que los estudiantes de los diferentes niveles enriquezcan y amplíen su vocabulario, también influirá de manera positiva en la dicción durante el acto comunicativo.

TERCERA: En base a los resultados obtenidos en cuanto a las dimensiones Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, así como, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral, siendo estas de mayor complejidad,

se sugiere a los docentes de aula que son los guías y orientadores durante la formación educativa de los estudiantes, incluir los juegos de mesa durante la planificación de sus experiencias de aprendizaje para fortalecer dichas dimensiones, ya que la presente investigación ha demostrado resultados regulares en referencia a estas dimensiones que son parte de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en el área de comunicación, cabe resaltar que mediante la aplicación de los juegos de mesa como estrategia, se puede abordar diferentes temas que beneficien la comunicación de los estudiantes con sus pares haciendo esta situación más enriquecedora y significativa para cada estudiante. Por lo tanto, es importante resaltar que los juegos de mesa son aplicables para cualquier área pedagógica mostrando así que, es un material didáctico adaptable para cualquier tema o propósito a tratar.

CUARTA: La presente investigación llegó a observar las pocas horas académicas que se atribuye a la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a diferencia de las otras competencias del área de comunicación, por consiguiente, se propone a los docentes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, incluir en su planificación anual más horas pedagógicas para fortalecer la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, teniendo como herramienta didáctica los juegos de mesa, además, que incluyan dentro de la elaboración de sus sesiones de aprendizaje dicha herramienta didáctica, con la finalidad de fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes, de esta forma logran mejorar significativamente el lenguaje oral de manera creativa y responsable, estableciendo una posición crítica frente a lo expresado, del mismo modo atribuye a que el estudiante construya una identidad y desarrollo personal.

Aspectos Administrativos

A. Asignación de recursos

a) Recursos Humanos

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación fue necesario contar con el siguiente equipo de trabajo:

- Las tesisistas
- Una asesora de la Universidad
- Un asesor estadista
- Dos dictaminantes

b) Recursos materiales

Para llevar a cabo el desarrollo de esta investigación, se contó con los siguientes materiales:

- Dispositivos electrónicos
- Material de escritorio
- Material de impresión
- Libros (fuentes bibliográficas)

c) Recurso de bienes

El presente trabajo de investigación fue desarrollado con los siguientes servicios.

- Internet
- Impresiones.
- Fotocopias.
- Movilidad.

B. Presupuesto

El presupuesto total que se necesitó para ejecutar la siguiente investigación asciende al monto de S/. 1000 que fueron financiados con recursos propios de las tesisistas.

Referencias bibliográficas

- Arias, L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*.
- Campos, M. (24 de Mayo de 2021). *Maria Jesus Campos*. Obtenido de Maria Jesus Campos:
<https://www.mariajesuscampos.es/el-bingo-de-palabras/>
- Deval, J. (1998). *El desarrollo humano*. España: Siglo XXI.
- Diaz, V. (2001). *Diseño y elaboración de cuestionarios para la elaboración comercial*.
- Fabregues, J., Rodriguez, D., & Helene, M. (2016). *Técnicas de investigación social y educativas*.
- Hirsh, K. y Golinkoff RM. (2011). *Por qué juego - Aprendizaje*.
- Huaman, H. (2005). *Manual de Técnicas de Investigación*.
- Lopez, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria, (23).
- López, P. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The LEGO foundation - Unicef*, (36).
- Lopez, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria, (pp. 19-24).
- Minedu. (2014). *Curriculo Nacional de Educación Básica*.
- Minedu. (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*.
- MINEDU. (2022). *Ministerio de Educación*. Obtenido de
<http://www.minedu.gob.pe/campanias/lenguas-originarias-del-peru.php#popup1>
- Montero, Monge y Ángeles, D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico, (123).
- Moyles, R. (2000). *El juego en la educación infantil y primaria*.

Navarro, J. (julio de 2018). *DefiniciónABC*. Obtenido de DefiniciónABC:

<https://www.definicionabc.com/social/juego-mesa.php>

Olivera, R. (2017). *"Un joc d'Scrabble"*.

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*.

Perez, M. (25 de Octubre de 2021). *Concepto definición* . Obtenido de

<https://conceptodefinition.de/juego-mesa/>

Pérez, M. (25 de Octubre de 2021). *ConceptoDefición*. Obtenido de ConceptoDefición:

<https://conceptodefinition.de/juego-mesa/>

Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*.

Sierra, R. (1994). *Técnicas de investigación social*.

Torrijos, & Garcia. (2002). *Juegos de mesa*.

Universidad Pedagógica Nacional. (1994). *El Juego*.

Vela, L. (7 de Noviembre de 2017). *Slideshare*. Obtenido de Slideshare:

<https://es.slideshare.net/LeslieLizethVelaBucu/el-juego-stop-81681992>

Yataco, M. (2010). *Linguistic*. Obtenido de

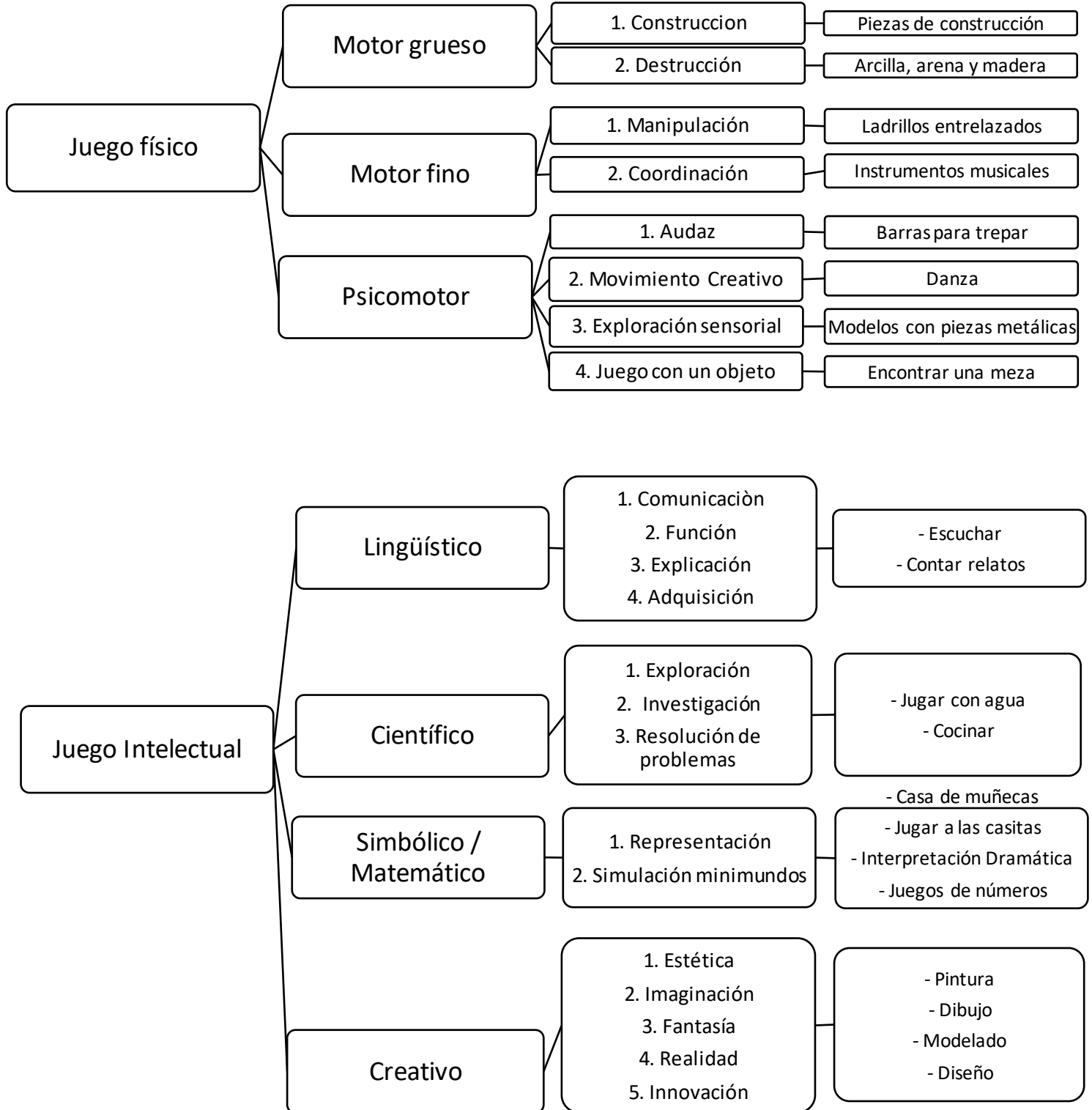
http://www.linguistic-rights.org/miryam-yataco/Lengua_materna_Miryam_Yataco.pdf

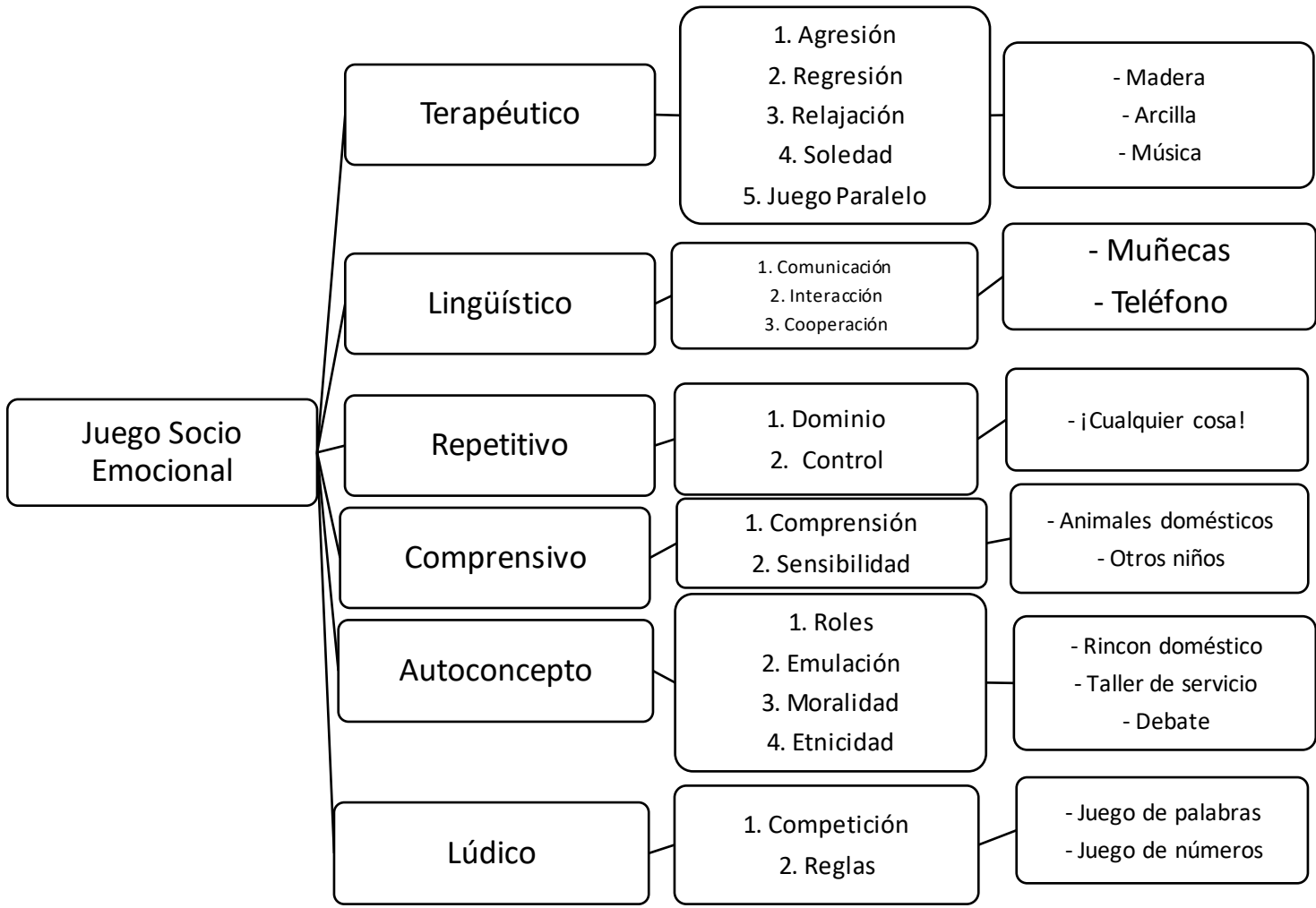
YUMPU. (08 de 05 de 2013). Obtenido de YUMPU:

<https://www.yumpu.com/es/document/view/14215333/guia-practica-para-el-jugador-de-scrabble>

ANEXOS

Anexo 01. El juego como una propuesta didáctica





Anexo 02. Matriz de Consistencia

TITULO: JUEGOS DE MESA Y LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO LUCIANO HERRERA - CUSCO 2022			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	VI = Juegos de mesa VD = Se comunica oralmente en su lengua materna
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	METODOLOGIA
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	TIPO: Aplicativo NIVEL: Experimental DISEÑO: Preexperimental ÁREA: -Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera. POBLACIÓN: 172 estudiantes del nivel primario. MUESTRA: -No probabilístico - 25 estudiantes del 4º grado de educación primaria
MAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad de infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022.
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPOTESIS ESPECIFICA
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPOTESIS ESPECIFICA
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022.

Anexo 03. Matriz de instrumentos: Ficha de observación estructurada

TÍTULO: JUEGOS DE MESA Y LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA - 2022						
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA						
DIMENSIONES	ÍTEMS	NIVEL				OBSERVACIONES
		Inicio	Proceso	Esperado	Destacado	
		C	B	A	AD	
Obtiene información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> Identifica información explícita que presenta el interlocutor. 					
	<ul style="list-style-type: none"> Extrae datos del discurso directo e indirecto. 					
	<ul style="list-style-type: none"> Discrimina información necesaria según sus intereses y al propósito comunicativo. 					
Infiere e interpreta información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> Realiza inferencias a partir de información explícita y/o implícita. 					
	<ul style="list-style-type: none"> Explica el sentido del texto oral a sus interlocutores. 					
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica con relativa fluidez y, aunque haga pausas, es capaz de mantener el ritmo eficazmente. 					
	<ul style="list-style-type: none"> Recurre estructuras o expresiones simples, aunque tenga dudas durante el proceso. 					
Adecua, organiza y desarrolla las ideas de	<ul style="list-style-type: none"> Formula ideas según la situación comunicativa. 					
	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa respetando las características del género discursivo. 					

forma coherente y cohesionada						
	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza distinciones lingüísticas entre un registro formal y/o informal. 					
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos kinestésicos que ayuden para enfatizar su comunicación oral. 					
	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene contacto visual con sus interlocutores para lograr emitir el mensaje con seguridad. 					
	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea adecuadamente el volumen, la entonación y el ritmo de su voz. 					
	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora enunciados enlazados por conectores habituales (ej.: por eso, además). 					
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones con relativa facilidad y eficacia alternando roles de oyente y hablante. 					
	<ul style="list-style-type: none"> • En ocasiones formula preguntas y hace comentarios sobre temas relevantes. 					
	<ul style="list-style-type: none"> • Considera y pone en práctica las normas de cortesía. 					
	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente durante la situación comunicativa. 					
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> • Se involucra de manera eficaz durante la situación comunicativa. 					
	<ul style="list-style-type: none"> • Opina como oyente y hablante sobre diversos temas de su contexto. 					

Anexo 04. Validación de instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Apellidos y nombres del experto : Estrada Chacón Lid Haydee
- 1.2. Cargo o Institución donde labora : Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco
- 1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación : Ficha de observación estructurada
- 1.4. Autor del instrumento : Edith Rocio Alvarez Quispe / Fanny Ayma Gutierrez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara y sencilla.																				✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresada en conducta observable.																				✓
3. ACTUALIDAD	Muestra calificaciones que actualmente se maneja en el sistema.																				✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems, indicadores y dimensiones.																				✓
5. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos considerados en las variables y sus dimensiones.																				✓
6. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos de las variables.																				✓
7. COHERENCIA	Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.																				✓
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.																				✓

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

El instrumento es idoneo para la investigación.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

95

UNSAAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN

Lid Haydee Estrada Chacón
 Mge. Lid Haydee Estrada Chacón
 DOCENTE UNPROFARM

DNI: 23976260

Cusco, 14 de 10 del 2022



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1.1. Apellidos y nombres del experto | : Juan de la cruz Bedoya Mendoza |
| 1.2. Cargo o Institución donde labora | : Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco |
| 1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación | : Ficha de observación estructurada |
| 1.4. Autor del instrumento | : Edith Rocio Alvarez Quispe / Fanny Ayma Gutierrez |

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara y sencilla.													x							
2. OBJETIVIDAD	Esta expresada en conducta observable.																				
3. ACTUALIDAD	Muestra calificaciones que actualmente se manja en el sistema.																				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems, indicadores y dimensiones.																				
5. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos considerados en las variables y sus dimensiones.																				
6. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos de las variables.																				
7. COHERENCIA	Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.																				
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.																				

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

Puede ser aplicado

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

80

J. Bedoya

 Firma del experto

DNI: 23875611

Cusco, 13. de .J.O.. del 2022.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1.1. Apellidos y nombres del experto | : <i>RODRIGUEZ ALVAREZ MUISES</i> |
| 1.2. Cargo o Institución donde labora | : Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco |
| 1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación | : Ficha de observación estructurada |
| 1.4. Autor del instrumento | : Edith Rocio Alvarez Quispe / Fanny Ayma Gutierrez |

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara y sencilla.																				
2. OBJETIVIDAD	Esta expresada en conducta observable.																				
3. ACTUALIDAD	Muestra calificaciones que actualmente se maneja en el sistema.																				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems, indicadores y dimensiones.																				
5. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos considerados en las variables y sus dimensiones.																				
6. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos de las variables.																				
7. COHERENCIA	Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.																				
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.																				

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

[Firma manuscrita]

 Firma del experto

DNI: 23943270

Cusco, 13 de 10 del 2022

FICHA DE VALIDACIÓN**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Apellidos y nombres del experto : Bernardina Villa Quispe
 1.2. Cargo o Institución donde labora : Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco
 1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación : Ficha de observación estructurada
 1.4. Autor del instrumento : Edith Rocio Alvarez Quispe / Fanny Ayma Gutierrez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE			
		0-20				21-40				41-60				61-80				81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara y sencilla.														X						
2. OBJETIVIDAD	Esta expresada en conducta observable.															X					
3. ACTUALIDAD	Muestra calificaciones que actualmente se maneja en el sistema.															X					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems, indicadores y dimensiones.														X						
5. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos considerados en las variables y sus dimensiones.															X					
6. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos de las variables.													X							
7. COHERENCIA	Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.															X					
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.															X					

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

El trabajo de investigación es muy importante. Sin embargo, se le sugiere mejorar la coherencia en la formulación de problemas, objetivos e hipótesis. Ej. En el objetivo general "Determinar cómo influye..." Sería: Determinar la influencia...

Asimismo, realizar corrección de estilo, faltan algunas tildes en la matriz e instrumento.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

70 - 75


 UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABADEL CUSCO
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

 Dra. Bernardina Villa Quispe
 DOCENTE

Firma del experto

DNI: 23890016

Cusco, 15 de octubre del 2022

CONSTANCIA DE APLICACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



SOLICITO: Permiso para poder realizar el trabajo de investigación.

**SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN
 FORTUNATO LUCIANO HERRERA DE CUSCO
 Dr. FEDERICO UBALDO FERNANDEZ SUTTA**

Nosotras Edith Rocio Alvarez Quispe identificada con DNI 77819709 y Fanny Ayma Gutierrez identificada con el DNI 48395150 domiciliadas en el distrito y departamento del Cusco, con grados de Bachiller en educación primaria.

Ante Ud. Respetuosamente nos presentamos y exponemos.


Que, habiendo culminado la carrera profesional de **EDUCACIÓN**, solicitamos a su direccion tenga a bien brindarnos facilidades para realizar el trabajo de investigacion titulado: **"JUEGOS DE MESA Y LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO LUCIANO HERRERA DEL CUSCO AÑO - 2022"**.


Para optar el título profesional de licenciadas en educación, en la especialidad de Educación Primaria de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Para realizar el trabajo de investigacion se requiere aplicar una ficha de observación estructurada acompañada de sesiones de aprendizaje a los estudiantes del cuarto grado de primaria de esta Institución que esta bajo su direccion el cual nos permitirá recoger información para el desarrollo de dicho trabajo de investigacion.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a nuestra petición.

Cusco, 19 de octubre del 2022


 ALVAREZ QUISPE EDITH ROCIO
 DNI: 77819709


 AYMA GUTIERREZ FANNY
 DNI: 48395150

V.O.P.  
 UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
 FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION
 LIC. IRIS YEMA VALDERRAMA
 SUB DIRECTORA PRIMARIA

Lunes 11:35 - 12:30
 Martes ✓
 Viernes ✓

Coordinado
 Autorizado



Anexo 05. Sesiones de Aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1 (JUEGO DEL STOP)

DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa** : **“Fortunato Luciano Herrera”**
- Docentes** : **Alvarez Quispe Edith Rocío / Ayma Gutierrez Fanny**
- Grado y Sección** : **Cuarto (Sección única)**
- Duración** : **60 minutos**
- Fecha** : **24-10-2022**

Experiencia de Aprendizaje N° 8

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Dialogamos sobre los alimentos”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencias/ Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, en forma coherente y cohesionada. Ordena dichas ideas y las desarrolla para ampliar la información sin reiteraciones innecesarias. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial de causa – efecto y consecuencia), a través de algunos referentes y conectores.</p>	<p>Los estudiantes durante esta sesión reconocerán el aporte vitamínico de los alimentos a través del juego del Stop.</p>
		Técnica/Instrumento
		<p>Observación</p> <ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMUN	
Valores	Actitudes y/o acciones observables	
Equidad y Justicia	<p>Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos e los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>	



Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechen, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.
-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Revisar los materiales a utilizar. ➤ Elaboración de la Lista de cotejo. ➤ Elaborar plantillas de alimentos. ➤ Elaborar material informativo de las vitaminas. ➤ Elaborar el juego del Stop. ➤ Revisar los materiales de escritorio: plumones, hojas bond, lapiceros, colores, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materiales de escritorio: lapiceros, colores, hojas de color y bond, reglas, tijeras, goma, plumones, etc. ➤ Material Didáctico: Juego del Stop. ➤ Materiales tecnológicos: Laptop, celular, cámara fotográfica.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a los niños y niñas con alegría. ➤ Recordamos con los estudiantes las normas de convivencia ya establecidas. <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una secuencia de imágenes de los alimentos, los estudiantes escogerán el alimento que mas prefieren en su vida diaria, pegaran cada alimento en la pizarra para saber su elección. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas a los estudiantes: ✓ ¿Qué observan en las imágenes? ✓ ¿Qué alimentos hay en tu localidad? ✓ ¿Qué vitaminas conoces? <p>PROPÓSITO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicamos el propósito de nuestra sesión: “Hoy conoceremos el valor nutricional que poseen nuestros alimentos” <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una situación problemática a los niños y niñas: ¿Conoces cuáles son las vitaminas en los alimentos? 	
DESARROLLO	40 min
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	



1. Antes del discurso

Presentamos a los estudiantes letras móviles relacionadas al tema de trabajo “Las vitaminas”, a partir de esto realizamos las siguientes preguntas:

- ¿Qué observan en las imágenes?
- ¿Recuerdan que vitaminas tenían los alimentos?
- ¿En qué alimento se encuentran estas vitaminas?

Para recordar el tema de las vitaminas ya trabajado por los estudiantes, les entregamos una infografía relacionada al tema de las vitaminas.

2. Durante el discurso

Mediante una lluvia de ideas preguntamos lo siguiente:

- ¿Qué juego realizan en casa?, ¿En la escuela realizan juegos? ¿Cuáles?
- A partir de esto presentamos los juegos de mesa clásicos e invitamos a los estudiantes a conocer el juego del Stop.
- Presentamos a los estudiantes el juego del Stop, se les explicara las características y en que consiste.
Anexo 1
- A través de este juego se reforzará el tema de la vitamina, donde los estudiantes participaran de manera individual, se les entregara una plantilla del juego con las categorías correspondientes al tema “vitaminas”.
- A partir de la participación activa de los estudiantes, se les pedirá que expresen de manera oral las oraciones que pueden formar a partir de las respuestas en las categorías que se completaron.

3. Después del discurso

Abrimos un espacio para el intercambio de opiniones acerca del tema trabajado y de la relación con el juego, realizando las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Les gustaría jugarlo en casa?
- ¿Recomendarías este juego en tu institución educativa?
- ¿Se podrá aumentar más categorías al juego?

CIERRE

10 min

EVALUACIÓN

- Realizamos con los estudiantes el recuento de las actividades que trabajaron en la sesión de hoy.
- Realizamos las siguientes preguntas de metacognición:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
- ¿Cómo lo aprendí?
- ¿Qué dificultades tuve?
- ¿Qué debo hacer para mejorar?



ANEXO N°1

APELLIDOS Y NOMBRES: _____ **FECHA:** _____

GRADO: _____

LETRA	NOMBRE	APELLIDO	VERBO	ALIMENTO	VITAMINA	ORIGEN (ANIMAL, VEGETAL)	PUNTAJE
							TOTAL

ORACIONES:

- _____

RECUERDA:

- Cada categoría tiene un valor de 100 puntos, en caso las respuestas se repitan, la respuesta tendrá un valor de 50 puntos.
- Ten en cuenta que debes de escribir de manera clara tu respuesta para que sea válida.
- Al formar tu oración usa conectores que den sentido y coherencia a tu escrito y luego compártelo con la clase.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4 (JUEGO DEL BINGO)

DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa** : “Fortunato Luciano Herrera”
- Docentes** : Alvarez Quispe Edith Rocio / Ayma Gutierrez Fanny
- Grado y Sección** : Cuarto (Sección única)
- Duración** : 60 minutos
- Fecha** : 31-10-2022

Experiencia de Aprendizaje N° 8

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Hablamos sobre las loncheras saludables”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencias/ Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes al tema (Una lonchera saludable). Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.</p>	<p>Los estudiantes durante esta sesión reconocerán que alimentos son saludables para su lonchera mediante el juego del Bingo.</p>
		Técnica/Instrumento
		<p style="text-align: center;">Observación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMUN	
Valores	Actitudes y/o acciones observables	
Equidad y Justicia	<p>Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos e los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>	
Responsabilidad	<p>Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechen, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.</p>	



¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Revisar los materiales a utilizar. ➤ Elaboración de la Lista de cotejo. ➤ Elaborar imágenes de alimentos. ➤ Elaborar el juego del Bingo de imágenes. ➤ Revisar los materiales de escritorio: plumones, hojas bond, lapiceros, colores, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materiales de escritorio: lapiceros, colores, hojas de color y bond, reglas, tijeras, goma, plumones, etc. ➤ Material Didáctico: Juego del Bingo. ➤ Materiales tecnológicos: Laptop, celular, cámara fotográfica, buffer.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a los niños y niñas con alegría. ➤ Recordamos con los estudiantes las normas de convivencia ya establecidas. <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los estudiantes a participar del juego “Adivina que alimento es”. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas a los estudiantes: ✓ ¿Qué alimentos se mencionó durante las adivinanzas? ✓ ¿Recuerdas que vitamina tenía este alimento? <p><u>PROPÓSITO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicamos el propósito de nuestra sesión: “Hoy dialogaremos sobre que alimentos conforman una lonchera saludable” <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una situación problemática a los niños y niñas: ¿Sabes que alimentos son imprescindibles para una lonchera saludable? 	
DESARROLLO	40 min
<p><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</u></p> <p>4. Antes del discurso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una imagen de una lonchera vacía y realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen? ¿Para que servirá? • Prestamos atención a todas sus respuestas y las anotamos en la pizarra. <p>5. Durante el discurso</p>	



- Se les explicara en que consiste una lonchera saludable y que alimentos la integran.
- Prestamos atención a las expresiones de los estudiantes y sus participaciones de forma oral.
-
- Para complementar la información se les invita a participar en la formación de una lonchera saludable a través de imágenes de alimentos.

De manera individual

- Aplicamos el juego del Bingo de imágenes para fortalecer el tema de la lonchera saludable (marcando con una X en forma de L los alimentos que sean saludables para una lonchera saludable) **Anexo 1.**
- Solicitamos a los estudiantes su participación activa y que recurran a sus saberes previos (vitaminas, alimentos saludables y no saludables).

6. Después del discurso

- Mediante la técnica de la lluvia de ideas, realizamos las siguientes preguntas:
¿Qué aprendimos el día de hoy?
¿Por qué es importante tener una lonchera saludable?
¿Cuál es tu compromiso con tu alimentación saludable?

CIERRE

10 min

EVALUACIÓN

- Realizamos con los estudiantes el recuento de las actividades que trabajaron en la sesión de hoy.
- Realizamos las siguientes preguntas de metacognición:
 - ¿Qué aprendí?
 - ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
 - ¿Cómo lo aprendí?
 - ¿Qué dificultades tuve?
 - ¿Qué debo hacer para mejorar?



















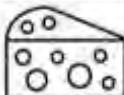







UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION
I.E. FORTUNATO L. HERRERA
[Firma]
PRCA. ANDEA WHIRINY ACHAHUI HUAMAN
COORD. PRIMARIA

ANEXO N°1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CESUDO
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DEL COMERCIO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIONES DEL TPA Y TOLUCÁN (IETPA)

BINGO DE IMÁGENES







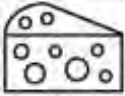















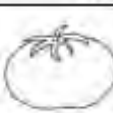

APELLIDOS Y NOMBRES: _____ NÚMERO DE ORDEN: _____
 GRADO: _____ FECHA: _____

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CESUDO
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DEL COMERCIO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIONES DEL TPA Y TOLUCÁN (IETPA)

BINGO DE IMÁGENES

APELLIDOS Y NOMBRES: _____ NÚMERO DE ORDEN: _____
 GRADO: _____ FECHA: _____

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CESUDO
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DEL COMERCIO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIONES DEL TPA Y TOLUCÁN (IETPA)

BINGO DE IMÁGENES

APELLIDOS Y NOMBRES: _____ NÚMERO DE ORDEN: _____
 GRADO: _____ FECHA: _____



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8 (JUEGO DEL SCRABBLE)

DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa** : “Fortunato Luciano Herrera”
- Docentes** : Alvarez Quispe Edith Rocío / Ayma Gutierrez Fanny
- Grado y Sección** : Cuarto (Sección única)
- Duración** : 60 minutos
- Fecha** : 11-11-2022

Experiencia de Aprendizaje N° 8

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
“Dialogamos sobre los tiempos verbales”

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencias/ Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Deduce algunas relaciones lógicas entre las ideas del texto oral, como la secuencia temporal (tiempos verbales), causa – efecto o semejanzas – diferencias, así como las características de personas, personajes, animales, objetos, a partir de la información implícita y explícita del texto.</p>	<p>Los estudiantes durante esta sesión reconocerán los tiempos verbales, relacionándolo con sus acciones cotidianas.</p>
		Técnica/Instrumento
		<p style="text-align: center;">Observación</p> <ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMUN
----------------------------	----------------------------------

Valores	Actitudes y/o acciones observables
----------------	-------------------------------------------

Equidad y Justicia	<p>Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos e los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>
--------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechen, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.
-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Revisar los materiales a utilizar. ➤ Elaboración de la Lista de cotejo. ➤ Elaborar ejemplos con acciones de tiempos verbales. ➤ Preparar el video de los tiempos verbales. ➤ Preparar el juego del Scrabble. ➤ Revisar los materiales de escritorio: plumones, hojas bond, lapiceros, colores, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materiales de escritorio: lapiceros, colores, hojas de color y bond, reglas, tijeras, goma, plumones, etc. ➤ Material Didáctico: Juego del Scrabble. ➤ Materiales tecnológicos: Laptop, celular, cámara fotográfica, buffer.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	10 min
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a los niños y niñas con alegría. ➤ Recordamos con los estudiantes las normas de convivencia ya establecidas. <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los estudiantes la canción “Pasado, presente y futuro”. https://www.youtube.com/watch?v=tpBrIHtR3GA <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas a los estudiantes: ✓ ¿Qué acciones se nombró durante la canción? ✓ ¿Cómo reconocemos estas acciones en presente, pasado y futuro? <p><u>PROPÓSITO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicamos el propósito de nuestra sesión: “Hoy dialogaremos sobre los tiempos verbales y como estas influyen en nuestras acciones diarias” <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una situación problemática a los niños y niñas: ¿A que llamamos tiempos verbales? 	
DESARROLLO	40 min
<p><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</u></p> <p>7. Antes del discurso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un cuento audiovisual “Luan y el tiempo” 	



<https://www.youtube.com/watch?v=4YgDIPION-E>

- Establecemos normas de convivencia para observar el video.

8. Durante el discurso

- Solicitamos a los estudiantes que observen con atención el video presentado.
- Después de presentar el video realizamos las siguientes preguntas:
¿Sobre qué trata el cuento?, ¿Cómo están dichas las palabras por los personajes?, ¿Tú crees que estén relacionadas con los tiempos verbales?
- Se les explicara sobre los tiempos verbales y como esta se involucra en sus acciones diarias.
- Invitamos a los estudiantes a participar en el juego del Scrabble, se les explicara las reglas y en que consiste dicho juego, para complementar el tema trabajado.
- Despejamos algunas dudas acerca del juego.

De manera grupal

- Dividimos en grupos de 4 a toda la clase con 6 integrantes.
- Aplicamos el juego del Scrabble para fortalecer el tema de los tiempos verbales. **Anexo 1**
- Colocamos un fondo musical para la actividad propuesta con el Scrabble.
- Solicitamos a los estudiantes su participación activa y se les recordará las reglas del juego.

9. Después del discurso

- Expresaran los verbos que formaron en el juego y conjugaran con los distintos tiempos verbales **Anexo 2**
- Generamos un espacio para el intercambio de ideas, para ello, realizamos las siguientes preguntas:
¿Les gusto el juego del Scrabble? ¿Por qué?
¿Se les fue fácil formar palabras o verbos mediante este juego?
¿Lo jugarían en casa con su familia?

CIERRE

10 min

EVALUACIÓN

- Realizamos con los estudiantes el recuento de las actividades que trabajaron en la sesión de hoy.
- Realizamos las siguientes preguntas de metacognición:
 - ¿Qué aprendí?
 - ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
 - ¿Cómo lo aprendí?
 - ¿Qué dificultades tuve?
 - ¿Qué debo hacer para mejorar?



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION
I.E.M.E. FORTUNATO L. HERRERA
.....
PROF. ANDREA WHINNYACHAMUI HUMMAN
COORD. PRIMARIA

ANEXO N°1



ANEXO N°2

TABLERO SCRABBLE

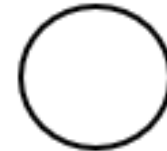
INTEGRANTES:

-
-
-

GRADO: _____

FECHA: _____

GRUPO:



ESCRIBE TU PALABRA	SUMA	CASILLAS CON PREMIO
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
TOTAL		

RECUERDA

- Llenar todos los casilleros con los verbos que formaste.
- Expresa de forma clara y sencilla el verbo que encontraste.
- Utiliza los recursos verbales y paraverbales para conjugar tus verbos en los diferentes tiempos (pasado, presente y futuro).



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
INSTITUCION EDUCATIVA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Juegos de mesa y la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

RESPONSABLES: Edith Rocio Alvarez Quispe y Fanny Ayma Gutierrez

TALLER N° 1
2022

Sede: I.E.Mx de Aplicación Fortunato Luciano Herrera
Profesor (a): Edith Rocio Alvarez Quispe y Fanny Ayma Gutierrez
Integrantes: 25 Estudiantes
Grado: 4°
Nivel: Primaria

Taller 1. Construimos palabras cruzadas

Variable (VD): Se comunica Oralmente en su lengua materna

Objetivo: Utilizar activamente el “Juego de mesa Scrabble” para fomentar habilidades estratégicas del pensamiento, con fines éticos, lúdicos y manipulativos.

Contenido y Metodología

El juego contiene:

- Tablero
- 4 atriles
- 100 fichas (98 fichas con letras y con sus respectivos valores, 2 en blanco)
- Ficha para registrar los valores de cada palabra o letra para ganar el juego
- Cronometro virtual
- Diccionario (4 unidades)



Metodología:

- a) Explicar las reglas del juego
- b) Esta actividad se trabajará con equipos de 4, compuestos por 6 estudiantes
- c) Poner el tablero en medio del área del juego
- d) Se activará el cronometro virtual para dar inicio al juego
- e) Cada estudiante tomará un atril para acomodar sus fichas y lo pondrá en frente de el / ella
- f) Cada estudiante tomara 7 fichas y lo colocara en su atril
- g) Las palabras que formaron solo serán correctas si están en sentido vertical u horizontal
- h) El valor de la letra o palabra varía según el color y valor en cada casilla con premio en el tablero al que llegue
- i) Se iniciará el juego colocando una ficha en la parte central del tablero y así darán rienda suelta a su imaginación y habilidad para formar nuevas palabras
- j) Al formar una palabra nueva dentro de su vocabulario, recurrirán al uso del diccionario para conocer el significado de esta y así enriquecer su conocimiento
- k) El objetivo principal será formar la mayor cantidad de palabras para evitar quedarse con muchas fichas.
- l) El equipo tendrá que restar a su suma general el total de las fichas no jugadas
- m) Gana el equipo con mayor cantidad de puntaje

Evaluación:

Con este juego de mesa se reforzará su conocimiento acerca del sustantivo, verbo, sinónimos y antónimos.



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Juegos de mesa y la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

RESPONSABLES: Edith Rocio Alvarez Quispe y Fanny Ayma Gutierrez

TALLER N° 2 2022

Sede: I.E.Mx de Aplicación Fortunato Luciano Herrera
Profesor (a): Edith Rocio Alvarez Quispe y Fanny Ayma Gutierrez
Integrantes: 25 Estudiantes
Grado: 4°
Nivel: Primaria

Taller 2. Memoria Fotográfica

Variable (VD): Se comunica Oralmente en su lengua materna

Objetivo: Utilizar activamente el “Juego de mesa Bingo (palabras)” para fomentar habilidades óculo – manuales, concentración, atención y memoria, con fines éticos, lúdicos y prácticos.

Contenido y Metodología

El juego contiene:

- Ficha de palabras (6 x 6 espacios)
- Marcadores de diferentes colores
- Mica (2 unidades)
- Juego “Michi tic tac toe”
- Proyector y laptop
- Secuencia de imágenes (alimentos, animales, objetos, personas, etc.)



Metodología:

- n) Explicar las reglas del juego
- o) Se dividirá a la clase en 2 grupos (varones y mujeres)
- p) Pegar las fichas de juego Bingo en la parte frontal de la clase (pizarra)
- q) El juego iniciara con el primer grupo de imágenes proyectadas
- r) Cada estudiante de cada fila, deberá memorizar esta secuencia de imágenes para completar el bingo de palabras
- s) Antes de llegar a marcar el bingo, deberán pasar por un obstáculo denominado “michi tic tac toe”, solo el ganador de este obstáculo lograra avanzar en el juego
- t) Al llegar al bingo deben de marcar con una “X” solo las palabras que indique alimentos saludables en una lonchera escolar (estos están relacionados con la secuencia de imágenes mostradas anteriormente)
- u) Continuaran esta secuencia hasta que participe el ultimo estudiante de cada equipo
- v) Ganará el equipo que forme una “L” normal o invertida
- w) Al finalizar el juego, todo el equipo gritara “BINGO”

Evaluación:

Con este juego de mesa se reforzará su conocimiento acerca de una alimentación saludable y cuáles de estos deben de integrar su lonchera escolar.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
INSTITUCION EDUCATIVA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Juegos de mesa y la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

RESPONSABLES: Edith Rocio Alvarez Quispe y Fanny Ayma Gutierrez

TALLER N° 3
2022

Sede: I.E.Mx de Aplicación Fortunato Luciano Herrera
Profesor (a): Edith Rocio Alvarez Quispe y Fanny Ayma Gutierrez
Integrantes: 25 Estudiantes
Grado: 4°
Nivel: Primaria

Taller 3. ABC dilo

Variable (VD): Se comunica Oralmente en su lengua materna

Objetivo: Utilizar activamente el “Juego de mesa Stop” para fomentar habilidades cognitivas, concentración, memoria, incrementar su vocabulario, con fines éticos, lúdicos y prácticos.

Contenido y Metodología

El juego contiene:

- Tarjeta de preguntas con diferentes categorías
- Abecedario virtual completo
- Proyector y laptop
- Cronometro virtual
- Lista de estudiantes
- Marcador para apuntar la participación del estudiante



Metodología:

- x) Explicar las reglas del juego
- y) Los estudiantes participaran según el orden alfabético según la lista
- z) proyectar el Abecedario y el cronometro virtual
- aa) El juego iniciará con el primer participante de la lista, continuamente se llamará aleatoriamente
- bb) Cada estudiante tendrá que responder las preguntas respetando el orden alfabético
- cc) El docente realizará preguntas con diferentes categorías al estudiante, la cual tendrá que ser respondidas por ellos / ellas
- dd) El estudiante contara con 60 segundos para responder la mayor cantidad de categorías posibles
- ee) El juego termina cuando el cronometro virtual llegue a 0
- ff) Gana el juego el estudiante que llegue a la mayor cantidad de repuestas en el juego del Stop

Evaluación:

Con este juego de mesa se reforzará los diferentes campos del saber, como son alimentos saludables, ubicación geográfica (con tinentes, países, departamentos, ciudades), sustantivos propios y comunes, a la vez recurrirán a sus saberes previos.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de consistencia

TITULO: JUEGOS DE MESA Y LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO LUCIANO HERRERA - CUSCO 2022			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	V I = Juegos de mesa V D = Se comunica oralmente en su lengua materna
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	METODOLOGIA
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad obtiene información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	TIPO: Aplicativo NIVEL: Experimental DISEÑO: Preexperimental ÁREA: -Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera. POBLACIÓN: 172 estudiantes del nivel primario. MUESTRA: -No probabilístico - 25 estudiantes del 4º grado de educación primaria
MAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad de infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad infiere e interpreta información del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	

de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022?			
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022.	
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPOTESIS ESPECIFICA	
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPOTESIS ESPECIFICA	
¿Cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022?	Determinar cómo influye el uso de los juegos de mesa como estrategia en el logro de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2022.	El uso de los juegos de mesa influye de manera significativa como estrategia en el logro de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2022.	

Tabla 2. Operacionalización de variables

VARIABLES 1	DIMENSIONES	SUB INDICADORES		SESIONES / TALLERES	
JUEGOS DE MESA	SCRABBLE Juego que divierte y entretiene promoviendo la comunicación con sus pares potenciando habilidades cognitivas durante la conformación de palabras cruzadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuye en el progreso del vocabulario. • Enriquece el habla y mejora significativamente la ortografía. • Fortalece las relaciones espaciales • Refuerza sus habilidades de estrategias del pensamiento 		13. Sesión de aprendizaje “Dialogamos sobre los alimentos” 14. Sesión de aprendizaje “Debatimos sobre las vitaminas” 15. Sesión de aprendizaje: “Nos comunicamos para ubicarnos en el mapa del mundo” 16. Sesión de aprendizaje: “Hablamos sobre las loncheras saludables” 17. Sesión de aprendizaje: “Te narro y tú me respondes” 18. Sesión de aprendizaje: “Sigue mi rima” 19. Sesión de aprendizaje: “Generamos ideas sobre acciones que realizamos en nuestra vida diaria” 20. Sesión de aprendizaje: “Dialogamos sobre los tiempos verbales” 21. Sesión de aprendizaje: “Expresamos nuestros conocimientos sobre los sinónimos y antónimos” 22. TALLER N° 1: Construimos palabras cruzadas 23. TALLER N° 2: Memoria Fotográfica 24. TALLER N° 3: ABC dilo	
	BINGO Recurso útil y adecuado para las aulas e intervención psicopedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> • Estimula la coordinación óculo manual • Involucra a sus pares durante la realización del juego • Incrementa su autoestima • Fortalece la atención y concentración • Mejora el lenguaje oral 			
	STOP Juego que interviene para la adquisición de nuevos conocimientos de la misma forma impulsa al sujeto a recurrir a sus saberes previos, puesto que, la finalidad es obtener mayor número de puntos completando con palabras.	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere nuevos conocimientos • Hace uso de sus habilidades • Fomenta el aprendizaje cooperativo • Estimula la participación activa • Refuerza la expresión oral y escrita • Contribuye en el control de sus emociones como el miedo, la frustración y enojo. 			
VARIABLE 2	DIMENSIONES	INDICADORES	SUB INDICADORES	PREGUNTAS	INSTRUMENTO
SE COMUNICA EN SU LENGUA MATERNA (Minedu, 2016)	Obtiene información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Localiza e identifica información que presenta el interlocutor de manera explícita sin necesidad de hacer inferencias. A partir de esta, discrimina la que requiere según su interés y propósito. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identifica...</i> • <i>Extrae...</i> • <i>Discrimina...</i> 	Ficha de observación

	<p>Infiere e interpreta información del texto oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce relaciones lógicas entre las ideas del texto oral, a partir de información explícita e implícita del mismo. • Señala las características y cualidades implícitas de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, y determina el significado de palabras según el contexto y de expresiones con sentido figurado cuando hay algunas pistas en el texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Realiza...</i> • <i>Explica...</i> • <i>Se comunica...</i> • <i>Recurre...</i> 	<p>Ficha de observación</p>
	<p>Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Adecúa su texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y algunas características del género discursivo, manteniendo el registro formal e informal y adaptándose a sus interlocutores y al contexto; para ello, recurre a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Formula...</i> • <i>Se expresa...</i> • <i>Realiza...</i> 	<p>Ficha de observación</p>
	<p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. • Mantiene la distancia física con sus interlocutores, así como el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir efectos en el público, como el suspenso y el entretenimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Realiza...</i> • <i>Mantiene...</i> • <i>Emplea...</i> • <i>Elabora...</i> 	<p>Ficha de observación</p>
	<p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambia los roles de hablante y oyente, alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. • Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar, explicar y complementar ideas. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Participa...</i> • <i>Formula...</i> • <i>Considera...</i> • <i>Participación activa...</i> 	<p>Ficha de observación</p>

	<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El proceso de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos orales en los que participa. • Compara y contrasta los aspectos formales y de contenido con su experiencia, el contexto donde se encuentra las diversas fuentes de información. • Emite una opinión personal sobre los aspectos formales, el contenido y la intención de los interlocutores con los que interactúa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en diversos intercambios orales alternando roles como oyente y hablante. • Formula preguntas haciendo comentarios relevantes al tema. • Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural. • Opina sobre ideas, hechos y temas de los textos orales, del ámbito escolar, social o de medios de comunicación a partir de su experiencia y del contexto en que se desenvuelve. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Se involucra...</i> • <i>Opina...</i> 	<p>Ficha de observación</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------

Tabla 3. Resultados Pre test y Post test

ESTUDIANTES	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA (PRE TEST)						
	Obtiene información de texto oral (3)	Infiere e interpreta información del texto oral (4)	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada (3)	Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica (4)	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores (4)	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral (2)	
E 1	B	B	A	B	C	B	B
E 2	B	B	A	B	C	C	B
E 3	A	A	A	A	B	A	A
E 4	A	A	A	B	B	A	A
E 5	C	C	B	B	C	B	B
E 6	B	B	B	B	C	B	B
E 7	B	B	A	B	C	B	B
E 8	B	B	A	B	B	A	B
E 9	A	B	A	B	B	C	B
E 10	A	B	A	B	C	B	B
E 11	B	B	A	B	B	B	B
E 12	B	B	A	B	B	C	B
E 13	C	C	B	B	B	C	B
E 14	B	B	A	B	A	B	B
E 15	A	B	B	C	A	B	B
E 16	A	B	A	A	A	B	A
E 17	A	A	B	A	B	A	A
E 18	A	A	A	B	B	A	A
E 19	C	C	B	B	C	C	C
E 20	B	B	A	B	C	B	B
E 21	B	B	A	B	B	C	B
E 22	A	A	A	B	B	B	A
E 23	B	B	A	B	B	C	B
E 24	B	B	A	B	C	C	B
E 25	A	A	B	B	A	B	B

SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA (POST TEST)

ESTUDIANTES	Obtiene información de texto oral (3)	Infiere e interpreta información del texto oral (4)	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada (3)	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica (4)	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores (4)	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral (2)	
E 1	A	B	A	A	B	A	A
E 2	A	A	A	A	B	B	A
E 3	AD	A	AD	A	A	AD	AD
E 4	A	A	A	A	A	A	A
E 5	B	B	A	A	B	A	A
E 6	B	B	B	A	B	A	B
E 7	B	B	A	A	B	A	A
E 8	A	B	A	A	A	A	A
E 9	A	B	A	A	A	B	A
E 10	A	A	A	A	B	B	A
E 11	A	A	A	A	A	B	A
E 12	A	B	A	A	A	B	A
E 13	B	B	A	A	A	B	A
E 14	A	B	A	A	AD	A	A
E 15	A	A	A	B	AD	A	A
E 16	A	A	AD	AD	AD	A	AD
E 17	A	A	A	AD	AD	A	A
E 18	A	A	AD	A	A	A	A
E 19	B	B	B	A	B	B	B
E 20	A	A	A	A	B	B	A
E 21	B	B	A	A	A	B	A
E 22	A	A	A	A	A	B	A
E 23	A	A	A	A	A	B	A
E 24	A	A	A	A	B	B	A
E 25	AD	AD	A	A	AD	A	AD

ANEXOS: APLICACIÓN DE JUEGOS DE MESA

ANEXO N° 1: Juego del Stop



ANEXO N° 2: Juego del Bingo



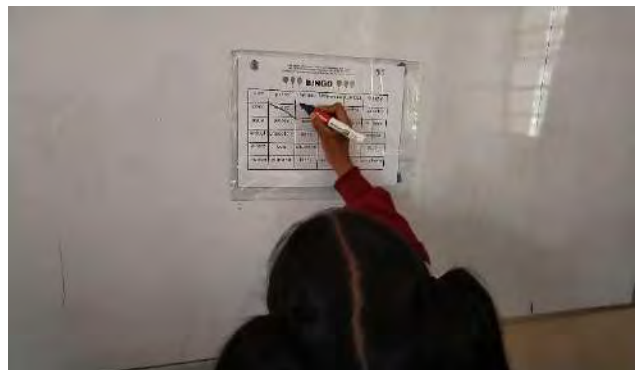
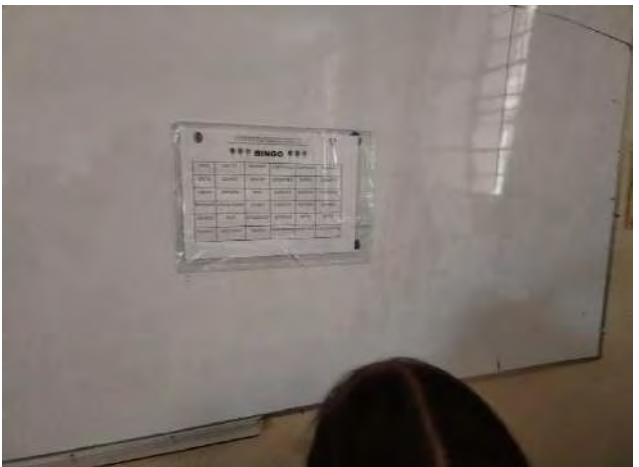
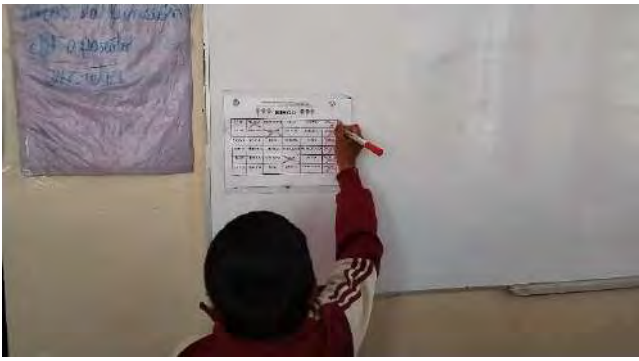
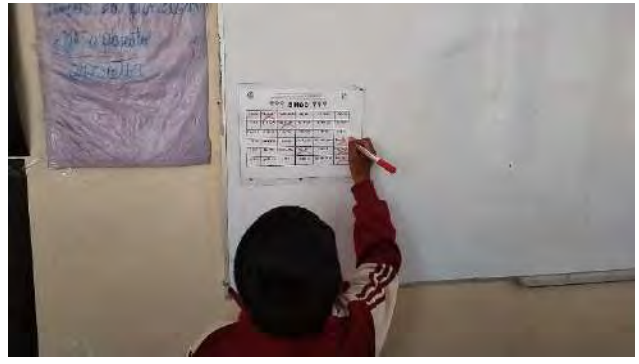
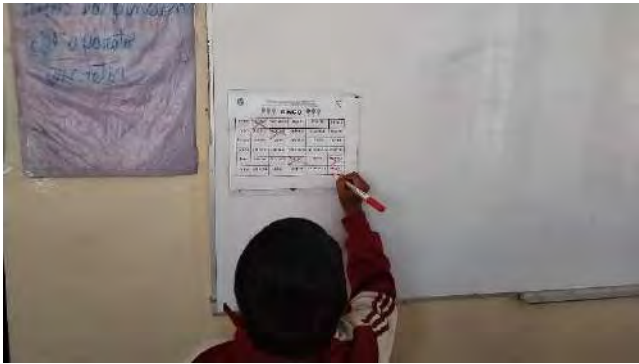
ANEXO N° 2: Juego del Scrabble



TALLER N°1: Juego del Scrabble



TALLER N°2: Juego del Bingo



TALLER N°3: Juego del Stop

