

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD
DEL CUSCO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD LENGUA Y LITERATURA**



TESIS

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS
DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMERO
SECUNDARIA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA 118
ZURITE – ANTA, 2024**

PRESENTADO POR:

Br. NELIDA CCAHUAYA PUMA

Br. MILAGROS LENES PACHECO

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA: ESPECIALIDAD LENGUA
Y LITERATURA**

Asesor:

Dr. EDILBERTO ZELA VERA

CUSCO – PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

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

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE SECUNDARIA INSTITUCION EDUCATIVA AGROPECUARIO 118 JURITE ANTA, 2024.

presentado por: NÉLIDA CCAHUOYA PUMA con DNI Nro.: 76305958 presentado por: MILAGROS ZENES PACHICO con DNI Nro.: 76558719 para optar el título profesional/grado académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD LENGUA Y LITERATURA

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 9%.

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, 29 de NOVIEMBRE de 2024



Firma
Post firma Edilberto Zela Vera

Nro. de DNI 73805254

ORCID del Asesor 0000-0003-4737-1960

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid: 27259:410289216

NELIDA CCAHUAYA PUMA MILAGROS LENES PACH... ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMERO SECUND...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:410289216

Fecha de entrega

28 nov 2024, 9:11 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

28 nov 2024, 9:17 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESIS COMPLETA - Dr. Hernán Martín Cari Mamani.docx

Tamaño de archivo

7.3 MB

130 Páginas

25,762 Palabras

145,659 Caracteres

9% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)
- ▶ Fuentes de Internet

Fuentes principales

- 0%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

DEDICATORIA

A Dios, por darme las fuerzas para seguir con mi meta.

A mis padres, Cecilio Ccahuaya Meza y Ricardina Puma Soncco, que son lo más valioso en mi vida, por brindarme su apoyo moral, cuidar de mi bienestar y asegurar mi educación.

A mis hermanos; Elida, Cleofe y Jorge, por su apoyo y animo en el transcurso de mi carrera universitaria.

Nelida

Este trabajo está dedicado a mis padres, Pablo Lenes Quispe y Carme Pacheco Pfuyo, lo máspreciado en mi vida, por ofrecerme su apoyo moral. Su amor y dedicación han sido mi mayor fuente de fortaleza en este recorrido.

Milagros

AGRADECIMIENTOS

Expreso mi sincero agradecimiento a mis docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, que nos guiaron durante todo el proceso de formación personal.

A mi asesor, Dr. Edilberto Zela Vera, por el apoyo brindado durante el proceso de la elaboración de esta investigación.

Al director y profesores de la I.E Agropecuaria 118 Zurite-Anta por la colaboración brindada durante la aplicación de este proyecto de investigación.

Nelida y Milagros

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Ámbito de estudio: Localización política y geográfica	1
1.2 Descripción de la realidad problemática.....	2
1.3 Formulación del problema	7
1.3.1 Problema general.....	7
1.3.2 Problemas específicos	7
1.4 Justificación de la investigación	8
1.5 Objetivos de la investigación.....	9
1.5.1 Objetivo general	9
1.5.2 Objetivos específicos.....	9
1.6 Delimitación y limitación de la investigación	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de estudio.....	11
2.1.1 Antecedentes a nivel internacional.....	11
2.1.2 Antecedentes a nivel nacional	13
2.1.3 Antecedentes A nivel local.....	16
2.2. Bases teóricas.....	17
2.2.1. Bases teóricas de las estrategias lúdicas.....	17
2.2.2 Logro de aprendizaje en el área de comunicación.....	30
2.3 Marco conceptual.....	41

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis	45
3.1.1. Hipótesis general	45
3.1.2. Hipótesis específicas	45
3.2. Variables de estudio.....	45
3.2.1. Variable independiente.....	45
3.2.2. Variable dependiente.....	45

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación	48
4.1.1 Tipo de la investigación	48

4.1.2 Nivel de la investigación	48
4.1.3 Diseño de la investigación	48
4.2 Población y unidad de análisis	49
4.2.1. Población.....	49
4.2.2. Unidad de análisis	49
4.3 Tamaño de muestra y técnica de la selección de muestra.....	50
4.3.1. Muestra.....	50
4.3.2. Técnica de selección de muestra	50
4.7. Técnica de recolección de información	50
4.8. Técnicas de análisis e interpretación de la información	52

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Resultados a nivel descriptivo	54
5.2. Resultados a nivel inferencial	62
5.3 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	71
CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIONES	76
Referencias.....	77
ANEXOS	81
a. Matriz de consistencia	82
b. Otros	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	46
Tabla 2 Población de estudio	49
Tabla 3 Muestra de estudio	50
Tabla 4 Baremación de la variable dependiente	53
Tabla 5 Tabla cruzada del “Área de comunicación” pre y postest.	54
Tabla 6 Tabla cruzada Competencia 1 "Se expresa oralmente"	56
Tabla 7 Tabla cruzada competencia 2 "Comprende textos escritos"	58
Tabla 8 Tabla cruzada Competencia 3 "Produce textos escritos"	60
Tabla 9 Prueba de normalidad	62
Tabla 10 Prueba de Wilcoxon hipótesis general.....	63
Tabla 11 Prueba de Wilcoxon Hipótesis específica 1	65
Tabla 12 Prueba de Wilcoxon hipótesis específica 2	67
Tabla 13 Prueba de wilcoxon hipótesis específica 3	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación geográfica de la I.E. Agropecuaria 118	1
--	---

RESUMEN

La investigación se realizó con el fin de: determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024. La metodología de la investigación responde al enfoque cuantitativo, el diseño fue pre experimental, la población estuvo conformada por 28 estudiantes de primero de secundaria, ya que así se estableció en el título de la investigación, la muestra censal a los 28 estudiantes de primero A y B de secundaria, los instrumentos fueron un pre y postest y sesiones de aprendizaje. Los resultados refieren que el porcentaje de estudiantes en el nivel en proceso aumentó del 21,4% al 35,7%, indicando un progreso desde el nivel inicial, aunque no alcanzaron el nivel logrado. Además, el porcentaje de estudiantes en el nivel logrado aumentó significativamente del 28,6% al 64,3%, lo que sugiere una mejora sustancial después de las sesiones. Como conclusión se tiene: se destaca el papel fundamental de las estrategias lúdicas en el desarrollo de competencias en comunicación para estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, respaldando la eficacia de intervenciones educativas centradas en métodos lúdicos para mejorar el rendimiento académico en este ámbito.

Palabras clave: Lúdico, estrategias, área curricular, comunicación.

ABSTRACT

The research was carried out with the purpose: to determine how recreational strategies influence the development of skills in the area of communication in first-year secondary school students of the Agricultural Educational Institution 118 of Zurite – Anta, 2024. The research methodology responds to the quantitative approach, the design was pre-experimental, the population was made up of 28 students from the I.E. The sample was of convenience, choosing 28 first-year high school students, the instruments were a pre- and post-test and learning sessions. The results indicate that the percentage of students at the level in process increased from 21.4% to 35.7%, indicating progress from the initial level, although they did not reach the achieved level. Furthermore, the percentage of students at the achieved level increased significantly from 28.6% to 64.3%, suggesting substantial improvement after the sessions. The asymptotic significance was 0.000, which indicates a highly significant impact of the sessions on the advancement of the communication area. These results highlight the fundamental role of playful strategies in the development of communication skills for first-grade secondary school students at the Agricultural Educational Institution 118 of Zurite – Anta, supporting the effectiveness of educational interventions focused on playful methods to improve academic performance. in this ambit.

Keywords: Playful, strategies, curricular area, communication.

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea enfrenta el desafío de adaptar métodos pedagógicos que respondan efectivamente a las necesidades y características de los estudiantes actuales. En este contexto, la aplicación de estrategias lúdicas ha emergido como una metodología prometedora para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de competencias, especialmente en áreas críticas como la comunicación. Las estrategias lúdicas, que incorporan elementos de juego y actividades recreativas, no solo facilitan un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, sino que también promueven la participación activa, el compromiso y la motivación de los estudiantes.

La competencia en el área de comunicación es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que abarca habilidades esenciales como la lectura comprensiva, la expresión oral y escrita, y la capacidad de interpretar y producir textos de manera efectiva. Estas habilidades son cruciales no solo para el éxito académico, sino también para la vida cotidiana y el futuro profesional de los estudiantes.

Este estudio se centra en evaluar el impacto de la implementación de estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias comunicativas de estudiantes de primer año de secundaria en la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, en el año 2024. La investigación busca determinar si estas estrategias pueden mejorar significativamente la capacidad de los estudiantes para leer, comprender y producir textos en su lengua materna.

Para ello, se han diseñado y aplicado sesiones educativas que integran diversos métodos lúdicos, como juegos de roles, actividades de escritura creativa y debates guiados. El impacto de estas intervenciones se ha medido mediante pruebas pre y post intervención, permitiendo un análisis comparativo de los progresos alcanzados.

Los resultados preliminares indican una mejora notable en las competencias de comunicación de los estudiantes, sugiriendo que las estrategias lúdicas pueden desempeñar un papel crucial en la educación secundaria. Esta investigación no solo aporta evidencia sobre la eficacia de las estrategias lúdicas, sino que también proporciona una base para futuras investigaciones y prácticas educativas que busquen innovar en los métodos de enseñanza para optimizar el aprendizaje y el desarrollo de competencias esenciales.

Asimismo, la investigación se estructura de la manera que sigue:

I: Planteamiento del problema. En el presente se realizó la presentación de la problemática y apartados que permiten describir la génesis para realizar la investigación.

II: Marco teórico. En la sección se presentó todo el desarrollo de la parte teórica, así como los trabajos que antecedieron.

III: Hipótesis y variables. Se presenta los supuestos de la investigación y la tabla de operacionalización de las variables.

IV: Metodología. En la presente se determinó la metodología de estudio, donde se determinó el ámbito de estudio, como el tipo, nivel así como la población y la determinación de la muestra, en consecuencia se hizo detalle de los instrumentos y técnicas de estudios.

V: Resultados. Se hizo el desarrollo de la presentación de los resultados desde el aspecto descriptivo, corroboración de hipótesis. Discusión. Los resultados de la investigación se triangularon con los resultados de los antecedentes, asimismo se reportaron los principales hallazgos y se contrastaron con la literatura del marco teórico.

Conclusiones. Estas se dieron luego de la aplicación de la investigación, resaltando los hallazgos importantes.

Recomendaciones. En base a las conclusiones se realizaron las sugerencias.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Ámbito de estudio: Localización política y geográfica

La Institución Educativa Agropecuaria es mixta, albergando aproximadamente a 180 estudiantes, denominado como rural 3, se encuentra en el Distrito de Zurite, Provincia de Anta; Departamento Cusco. Perteneciente a la UGEL – Anta.

Limites

- a) **Norte:** Huarcoondo
- b) **Sur:** Chinchaypucjo
- c) **Este:** Anta
- d) **Oeste:** Ancahuasi

Figura 1

Ubicación geográfica de la I.E. Agropecuaria



Nota: Google maps.

1.2 Descripción de la realidad problemática

La implementación de estrategias lúdicas en la educación ha cobrado una creciente importancia debido a su capacidad para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes. En particular, el área de comunicación en estudiantes de primer grado de secundaria presenta desafíos específicos que pueden abordarse de manera efectiva a través de enfoques pedagógicos que integren elementos lúdicos.

En la actualidad, se tiene que en un entorno educativo marcado por la diversidad de estilos de aprendizaje y la influencia de las tecnologías de la información y comunicación. Las estrategias lúdicas no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también fomentan la participación activa, el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades sociales, aspectos cruciales en el proceso de comunicación.

A modo de dar a conocer la problemática se calcula que alrededor del 80% de los estudiantes de sexto grado en América Latina y el Caribe no alcanzarán el nivel mínimo de comprensión lectora, según un informe reciente publicado por el Banco Mundial, UNICEF y en colaboración con la UNESCO (UNICEF, 2018) . A pesar de que la región ya enfrentaba una crisis educativa antes de la pandemia, esta situación se ha agravado significativamente. Además, la inquietante nueva estimación sugiere que, tras dos años de cierre de escuelas en la región debido a la COVID-19, los logros educativos podrían haber retrocedido más de una década. La evidencia que respalda esta preocupación se ha manifestado en toda América Latina; asimismo los estudiantes por la afinidad que tienen los aparatos electrónicos los estudiantes tienen inclinación hacia el aprendizaje a través de los juegos y generan hastío con el aprendizaje tradicional.

En cuanto a nivel nacional, según los resultados de PISA (2022), de los 79 países participantes en el programa internacional de evaluación de estudiantes, se tuvo un puntaje mayor al del 2018, es decir en lectura los estudiantes del nivel secundario obtuvieron 408,7 puntos por encima de los resultados del 2018, donde se obtuvo 401 puntos, “Se evidencia que 49,6% de estudiantes evaluados se encuentran en nivel 2 y niveles superiores; PISA señala nivel 2 línea de base o el punto de partida del dominio del área que es requerido para participar en la sociedad actual” (PISA, 2022, p. 8). A pesar de la mejora en los resultados, un análisis detallado sobre el aprendizaje de los estudiantes revela las secuelas significativas de los dos años de educación virtual, durante los cuales se produjo un notable retroceso en los aprendizajes. La interrupción y las limitaciones inherentes a la modalidad virtual afectaron gravemente la adquisición de conocimientos y habilidades, evidenciado por el desempeño actual de los estudiantes.

El análisis de los datos muestra que un 4,6% de los estudiantes se encuentran en el nivel 1C, que está muy por debajo de la línea esperada de rendimiento académico. Este grupo de estudiantes presenta grandes dificultades para alcanzar los estándares mínimos de aprendizaje, reflejando una grave deficiencia en la asimilación de los contenidos educativos durante el periodo de educación virtual. Esta situación es preocupante, ya que estos estudiantes requieren intervenciones educativas urgentes y específicas para poder avanzar y no quedar rezagados en su desarrollo académico (PISA, 2022).

Adicionalmente, un 16,8% de los estudiantes se sitúan en el nivel 1B, lo que indica que aunque han logrado un progreso ligeramente superior al nivel 1C, todavía se encuentran considerablemente por debajo del estándar adecuado. Este grupo también muestra un déficit significativo en sus aprendizajes, lo que sugiere la

necesidad de estrategias de enseñanza más enfocadas y personalizadas para ayudarlos a mejorar su rendimiento. Por último, un 29,1% de los estudiantes están en el nivel 1A, el cual, aunque representa una mejoría respecto a los niveles 1B y 1C, sigue siendo insuficiente para alcanzar los niveles óptimos de aprendizaje. Este segmento de estudiantes se encuentra en una posición de vulnerabilidad educativa, donde el riesgo de no cumplir con las expectativas curriculares es elevado. La acumulación de estudiantes en estos niveles bajos pone de manifiesto la necesidad de una revisión profunda de las estrategias pedagógicas implementadas y un refuerzo sustancial en los métodos de enseñanza y apoyo académico (PISA, 2022).

En relación con la problemática local, se identifica que los estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución Educativa Agropecuaria N° 118, ubicada en el distrito de Zurite, perteneciente a la provincia de Anta, donde se presenta la situación problemática que enfrentan los estudiantes de primero de secundaria en el área de comunicación está relacionada con la persistencia del uso de estrategias de enseñanza tradicionales, lo cual está afectando su desarrollo de competencias comunicativas. Estas estrategias suelen centrarse en métodos pasivos de enseñanza, como la exposición teórica por parte del docente y la memorización de conceptos, sin fomentar la participación activa de los estudiantes ni su capacidad crítica y reflexiva. Como resultado, los alumnos presentan dificultades para expresar sus ideas de manera clara y coherente, tanto en forma oral como escrita.

Estas metodologías tradicionales no permiten a los estudiantes interactuar de manera significativa con los contenidos ni aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales, lo que limita el desarrollo de habilidades esenciales, como la comprensión lectora y la producción de textos. Además, la falta de actividades que promuevan la interacción y el trabajo colaborativo genera un ambiente de aprendizaje

poco motivador, donde los estudiantes no se sienten comprometidos ni involucrados en el proceso de aprendizaje.

A continuación, se procede a describir la situación problemática de la competencia oral de los estudiantes de primero de secundaria enfrenta varias dificultades, como la falta de confianza para exponer en público, problemas de pronunciación, vocabulario limitado y estructuras gramaticales inadecuadas. También suelen desconocer las normas discursivas necesarias para intervenir correctamente en actividades académicas y tienen dificultades para organizar sus ideas de manera coherente. Además, las distracciones del entorno escolar, la falta de modelos de comunicación efectiva fuera del aula y el uso predominante de redes sociales afectan su capacidad para comunicarse de manera eficaz en situaciones orales. En conjunto, estos desafíos dificultan su capacidad de expresarse con claridad y organizar sus pensamientos.

La problemática sobre los bajos niveles de desempeño en la competencia de la comprensión lectora, evidencia la deficiencia de los estudiantes para poder identificar la idea principal y secundaria del texto, asimismo a ello se agrega deficiencias en la lectura, ya que cortan la lectura a mitad de oración, no respetan los signos de puntuación, ni tienen fluidez al momento de leer, aspectos que limitan la comprensión de la lectura.

Con relación a la competencia de la producción de textos los estudiantes evidencian que no siguen adecuadamente los momentos previos a la escritura final, producto de ello, los escritos no tienen coherencia, presentan redundancia, las oraciones carecen de sintaxis, además el contacto que tienen con la lengua materna que es el quechua, hace que se aglutinen las palabras y no presentan textos adecuados al ciclo que cursan.

Por tanto, la problemática en las competencias como la lectura comprensiva, la producción de textos y la expresión verbal reflejan la ineficacia de las estrategias tradicionales para enfrentar los desafíos educativos actuales. Esto resulta en una baja participación de los estudiantes, quienes se muestran desinteresados y desmotivados, y en una brecha significativa entre el nivel de competencia esperado para su grado y el nivel real que demuestran. Es necesario, por tanto, incorporar enfoques pedagógicos innovadores que promuevan la participación activa, el pensamiento crítico, y la aplicación práctica del conocimiento, para mejorar el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes en el área de comunicación.

Si la situación actual continúa, los estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución Educativa Agropecuaria N° 118 en el distrito de Zurite, provincia de Anta, seguirán experimentando una percepción de obsolescencia en las sesiones educativas convencionales después de su experiencia con la educación virtual. Esta percepción podría llevar a una deficiencia constante en la adquisición de competencias en el área de comunicación, debido a que la falta de dispositivos electrónicos restringe la capacidad de innovar mediante el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs).

Como alternativa para mejorar esta situación, se propone la implementación de estrategias lúdicas que respondan a las necesidades y demandas expresadas por los estudiantes. Estas estrategias estarán orientadas a aumentar la motivación e interés de los estudiantes, con el objetivo de desarrollar competencias en comprensión mediante actividades diseñadas específicamente para mejorar estas habilidades. Además, se integrarán juegos que faciliten el desarrollo de competencias en expresión oral y producción de textos.

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Problema general

¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024?

1.3.2 Problemas específicos

- a) ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024?
- b) ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia lee diversos textos en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024?
- c) ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia escribe diversos textos escritos en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024?

1.4 Justificación de la investigación

Justificación teórica

Este trabajo se basó en una fundamentación teórica, ya que la sistematización del marco teórico se orienta hacia su integración en el ámbito educativo. De manera minuciosa, se llevó a cabo la organización de la información, extrayendo los elementos relevantes del tema con la finalidad de generar nuevos conceptos para su incorporación en el campo de las ciencias educativas. La intención subyacente era establecer un modelo teórico que pudiera fungir como punto de referencia para investigaciones posteriores vinculadas con la temática abordada.

Justificación Práctica

La fundamentación práctica de este estudio se centró en consideraciones concretas, dado que los resultados obtenidos fueron compartidos con todos los docentes y estudiantes de la Institución Educativa. El objetivo principal es establecer un modelo aplicable tanto en modalidades de enseñanza virtual como presencial, con la finalidad de abordar la problemática identificada e implementar nuevas estrategias educativas.

Justificación Metodológica

En este contexto, la justificación de la investigación se basó en la elección de una metodología fundamentada en el paradigma cuantitativo y en un diseño preexperimental. Se llevaron a cabo pruebas antes y después, así como talleres, para evaluar la situación de los estudiantes en relación con las competencias del área de comunicación que poseían. También se aplicó un examen diagnóstico. En este sentido, la metodología utilizada puede resultar útil para investigaciones venideras.

Justificación Social

La aplicación de estrategias lúdicas en el área de Comunicación para estudiantes de primero de secundaria de la I.E. N° 118, en el distrito de Zurite - Anta, se justifica

socialmente por la necesidad de mejorar las habilidades comunicativas en un contexto donde la interacción y la expresión efectiva son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. La educación secundaria es una etapa crucial en la formación de los adolescentes, ya que sienta las bases para su desarrollo personal, social y académico. En este contexto, la implementación de actividades lúdicas se presenta como una herramienta pedagógica innovadora que facilita el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. De este modo, las estrategias lúdicas contribuyen no solo al rendimiento académico, sino también al fortalecimiento del tejido social, al formar individuos capaces de interactuar de manera constructiva en su comunidad.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

1.5.2 Objetivos específicos

- a) Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo en la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.
- b) Especificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo en la competencia lee diversos textos en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

- c) Interpretar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo en la competencia escribe diversos textos escritos en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

1.6 Delimitación y limitación de la investigación

a. Delimitación

La investigación tiene como delimitación temporal el año 2024, ya que la recopilación de datos se realizó con los estudiantes matriculados durante ese período escolar. En cuanto a la delimitación espacial, el estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta. La delimitación del estudio consideró como muestra a los estudiantes de primero de secundaria.

b. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones de este estudio incluyeron los siguientes aspectos:

- Falta de experiencia en investigación: Esto prolongó el tiempo necesario para completar la investigación.
- Falta de experiencia en el trámite documentario: Debido a esta carencia, hubo demoras en la tramitación correspondiente por la ausencia de varios documentos necesarios.
- Desconocimiento inicial de la parte estadística: Esta falta de conocimiento impidió la correcta comprensión de los resultados al principio del estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1 Antecedentes a nivel internacional

Gutiérrez, D. et al. (2021) presentan una investigación titulada: “*Estrategia lúdica para fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes del grado Undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux*” Presentada para obtener el título de Especialista en Pedagogía Lúdica en la Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, la investigación tuvo como objetivo “Determinar la influencia de la estrategia lúdica para fortalecer las competencias comunicativas”. El estudio utilizó un enfoque cualitativo y se enmarcó en el tipo de investigación descriptiva. Las actividades propuestas se alinearon con las competencias del área de Lectura Crítica, siguiendo los criterios de evaluación de las pruebas Saber Pro, distribuidas a lo largo del año escolar en cada uno de los períodos académicos. En última instancia, esta propuesta busca mejorar y evaluar la capacidad de los estudiantes para comprender, interpretar y adoptar una postura crítica frente a textos relevantes en su vida diaria o en el ámbito académico. Además, se pretende desarrollar un instrumento que permita evaluar la eficacia de la estrategia y mejorar los resultados en el área de Lectura Crítica de las pruebas Saber Pro.

El texto presenta una propuesta con un enfoque claro y específico: mejorar y evaluar la capacidad de los estudiantes para comprender, interpretar y adoptar una postura crítica frente a textos relevantes en su vida diaria o en el ámbito académico. Este objetivo es relevante y significativo, ya que promueve habilidades fundamentales para el desarrollo académico y profesional de los estudiantes. Además, la propuesta busca desarrollar un

instrumento de evaluación que permita medir la eficacia de la estrategia propuesta y mejorar los resultados en el área de Lectura Crítica de las pruebas Saber Pro. Esta iniciativa demuestra un enfoque práctico y orientado hacia resultados, ya que no solo se centra en la implementación de la estrategia, sino también en la evaluación de su impacto y en la mejora continua de los resultados. En resumen, el texto presenta una propuesta bien estructurada y enfocada en el desarrollo de habilidades críticas y en la mejora de los resultados académicos, lo que lo hace relevante y valioso en el contexto educativo.

Sánchez, C. (2021) En su investigación titulada *"Guía de ejercicios lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños de preparatoria de la escuela 'Carlos Freile Larrea'"*, Con el objetivo general de diseñar una guía de ejercicios lúdicos para mejorar la expresión oral en estudiantes de preparatoria de la Escuela Carlos Freile Larrea durante el año lectivo 2019-2020, se utilizó una metodología descriptiva y se realizó una investigación de campo. La población y muestra incluyeron a 13 estudiantes y 2 docentes. Para la recolección de datos, se emplearon las técnicas de encuesta y observación. Como conclusión, se destacó que las actividades lúdicas, utilizadas como estrategia metodológica de intervención en el aula, demostraron ser herramientas muy útiles, permitiendo a los docentes implementarlas en la práctica mediante el juego y el arte.

La conclusión resalta la eficacia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica en el ámbito educativo. Destaca que estas actividades no solo son efectivas, sino también muy útiles para los docentes, ya que les brindan la posibilidad de implementarlas en el aula de manera práctica y accesible, a través del juego y el arte. Esta afirmación subraya la importancia de la creatividad y la innovación en la enseñanza, al reconocer el valor pedagógico de las actividades lúdicas para estimular el aprendizaje significativo y el compromiso de los estudiantes. En general, la conclusión respalda la idea

de que las actividades lúdicas pueden mejorar la experiencia educativa y contribuir al éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.2 Antecedentes a nivel nacional

La autora Machare, S. (2023) realiza una investigación titulada *“Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura. 2020”*. Presentada para obtener el título profesional de Licenciado en Educación en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, la investigación tuvo como objetivo “Determinar cómo las estrategias lúdicas contribuyen a la mejora de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E. N° 073 'Mi segundo hogar', del distrito de Sullana, 2020”. Se utilizó una metodología aplicada con un enfoque descriptivo y un diseño preexperimental para desarrollar el estudio. La muestra consistió en 24 niños y niñas de 5 años. La recopilación de datos se realizó mediante la técnica de observación, utilizando una lista de cotejo como instrumento. Los resultados revelaron que, en el pretest, el 75% de los estudiantes se encontraba en el nivel inicial en cuanto al desarrollo de sus habilidades de expresión oral. Tras la aplicación de estrategias lúdicas como juegos de rimas, trabalenguas, expresión de textos narrativos e imitación de sonidos, en la evaluación del posttest, el 91,67% alcanzó el nivel de logro esperado. En consecuencia, se aceptó la hipótesis del investigador, concluyendo que las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar las habilidades de expresión oral de los estudiantes.

El texto presenta resultados significativos que respaldan la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades de expresión oral en los estudiantes. La comparación entre el pretest y el posttest muestra un aumento notable en el porcentaje de estudiantes que alcanzaron el nivel de logro esperado, pasando del 75% al 91,67%. Este incremento evidencia el impacto positivo de las actividades lúdicas, como juegos de rimas

y trabalenguas, en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes. Además, la aceptación de la hipótesis del investigador refuerza la validez de los resultados obtenidos y respalda la conclusión de que las estrategias lúdicas son efectivas para este propósito. En resumen, el texto proporciona evidencia sólida de la eficacia de las estrategias lúdicas en el contexto del desarrollo de habilidades de expresión oral, lo que sugiere su relevancia y utilidad en el ámbito educativo.

Santacruz, E. (2021) presentó su tesis: *“Actividades lúdicas y desarrollo de la expresión oral en niños de tres años, en la cual se propuso como objetivo general: diseñar actividades lúdicas de expresión oral en los niños de 3 años”*. El propósito de la investigación fue establecer la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la expresión oral. El estudio se enmarcó dentro de la investigación descriptiva propositiva y utilizó un enfoque cuantitativo. La población analizada incluyó a 22 niños, que conformaron la muestra utilizada en la investigación. Para la recolección de datos, se aplicó el test PLON R, obteniéndose los siguientes resultados: en la dimensión de forma, el 54.5% se ubicó en el nivel de retraso; en la dimensión de contenido, el 31.8% presentó un nivel de retraso; y en la dimensión de uso, el 45.5% alcanzó el nivel considerado normal. En consecuencia, se concluyó que los niños de 3 años en la institución educativa mostraron un nivel de desarrollo de la expresión oral por debajo de lo esperado para su edad. Como respuesta a esto, se desarrollaron doce actividades lúdicas como propuesta para mejorar su expresión oral.

El texto presenta una evaluación detallada del nivel de desarrollo de la expresión oral en niños de 3 años en una institución educativa. Los resultados muestran que una proporción significativa de los niños se encontraba por debajo del nivel esperado para su edad en las tres dimensiones evaluadas: forma, contenido y uso. Específicamente, el 54.5%

de los niños mostró retraso en la dimensión de forma, el 31.8% en la dimensión de contenido, y el 45.5% en la dimensión de uso. Estos hallazgos sugieren que existe una necesidad de intervención para mejorar las habilidades de expresión oral de los niños en la institución educativa. En respuesta a estos resultados, se desarrollaron doce actividades lúdicas como propuesta para abordar esta necesidad. Esta propuesta demuestra un enfoque proactivo por parte de los educadores para abordar las deficiencias identificadas y promover el desarrollo de habilidades de comunicación oral en los niños. En resumen, el texto proporciona una evaluación precisa del nivel de desarrollo de la expresión oral en niños de 3 años y propone una estrategia de intervención basada en actividades lúdicas para abordar las áreas de mejora identificadas.

Briones, S. (2021) en su tesis: *“Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 303 – Nuevo Chimbote 2021”*, Se propuso como objetivo general determinar si el programa de juegos verbales mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 303, Nuevo Chimbote, en el año 2021. En cuanto a la metodología, se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño experimental de tipo preexperimental. La población y muestra consistieron en 20 estudiantes, a quienes se les administró una lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Los resultados indicaron que antes de la aplicación de los juegos verbales, el 85% de los niños se encontraba en un nivel regular; sin embargo, después de la implementación de los juegos verbales, el 30% alcanzó un nivel eficiente. En resumen, se concluye que los juegos verbales mejoran la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 303, Nuevo Chimbote, en el año 2021.

El texto presenta resultados claros y significativos que respaldan la eficacia de los juegos verbales en la mejora de la expresión oral en niños y niñas de 5 años en una

institución educativa específica. La comparación entre el estado inicial y el posterior a la implementación de los juegos muestra un cambio notable en el rendimiento de los niños: del 85% en un nivel regular antes de los juegos, al 30% alcanzando un nivel eficiente después de su aplicación. Estos resultados sugieren que los juegos verbales tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades de expresión oral en este grupo de edad. La conclusión del estudio es clara y directa, señalando que los juegos verbales son efectivos para mejorar la expresión oral en el contexto específico de la institución educativa mencionada y el año 2021. En resumen, el texto proporciona evidencia sólida y relevante sobre el beneficio de los juegos verbales como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades de comunicación oral en niños y niñas de 5 años.

2.1.3 Antecedentes a nivel local

Huamani, S. y Laura, S. (2024) La investigación se titula: *“Uso de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad del área de Matemática en estudiantes de segundo de grado de secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco – 2023”*. El objetivo principal de esta investigación es determinar en qué medida las estrategias lúdicas fortalecen el desarrollo de la competencia para resolver problemas de cantidad en el área de Matemática, en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco, durante el año 2023. La metodología aplicada corresponde a un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un nivel de investigación explicativo y un diseño pre-experimental. La población estuvo compuesta por 160 estudiantes de nivel secundario del turno mañana, de los cuales se seleccionó una muestra de 50 estudiantes de segundo grado de las secciones "A" y "B". Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de la encuesta y se aplicó un cuestionario como instrumento de

investigación. Este cuestionario incluyó 14 preguntas relacionadas con la variable independiente, las estrategias lúdicas, y 17 problemas vinculados a la competencia de resolución de problemas de cantidad, siguiendo las dimensiones y escalas de medición correspondientes. A los estudiantes de segundo grado se les aplicó una prueba de pretest y posttest para obtener los resultados necesarios. El análisis comparativo de estas evaluaciones reveló una diferencia de 615 puntos entre las pruebas, lo que representa una mejora del 61,5% tras la implementación de las sesiones de aprendizaje con estrategias lúdicas. Con base en estos resultados, se concluye que las estrategias lúdicas fortalecen de manera significativa el desarrollo de la competencia para resolver problemas de cantidad en el área de Matemática.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Bases teóricas de las estrategias lúdicas

2.2.1.1 Teorías sobre el juego

Gallardo y Gallardo (2018) se mencionan varias teorías sobre el juego. Una de las más destacadas es la teoría del excedente energético de Herbert Spencer, propuesta en 1855, que sostiene que los niños necesitan desarrollar y liberar su energía potencial principalmente a través de la actividad física. Esta teoría sugiere que las estrategias lúdicas pueden ser dirigidas hacia adolescentes en el ámbito educativo para desarrollar competencias en diversas áreas.

Otra teoría es la de la relajación, propuesta por el psicopedagogo Lazarus, que se refiere al juego como un medio de descanso y recuperación. También está la teoría del pre ejercicio de Karl Groos, propuesta en 1988, que destaca el juego como una preparación para la vida adulta, ayudando a los niños a desenvolverse con mayor autonomía. Por último, la teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall sostiene que el juego

reproduce las formas de vida de las razas humanas primitivas. Por ejemplo, juegos como el escondite reflejan cómo las personas antiguas se protegían o escapaban. Es importante asociar estas teorías en el ámbito educativo e incorporarlas en las sesiones de aprendizaje como estrategias para optimizar las competencias de los estudiantes en diversas áreas.

Según Gallardo y Gallardo (2018), es la del pre ejercicio propuesta por Karl Groos, quien destaca que el juego sirve como una preparación para la vida adulta, permitiendo al niño desarrollarse con mayor autonomía. Por último, la cuarta teoría mencionada es la de la recapitulación, presentada por Granville Stanley Hall. En esta perspectiva, se argumenta que el juego reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Un ejemplo ilustrativo sería la preferencia de los niños en edad escolar por jugar al escondite, manifestando así como las personas en la antigüedad actuaban para protegerse o escapar.

El texto de Gallardo y Gallardo (2018) aborda de manera concisa y clara algunas teorías fundamentales relacionadas con el juego y su impacto en el desarrollo infantil. A continuación, se analiza cada aspecto del texto:

A modo de análisis se cree que el autor destaca que existen varias teorías sobre el juego, lo que indica una comprensión integral del tema. Este enfoque sugiere que el juego es un fenómeno complejo que puede ser analizado desde múltiples perspectivas.

Teoría del Excedente Energético de Herbert Spencer: Se menciona la teoría propuesta por Herbert Spencer en 1855, que sostiene que el juego es crucial para que el niño desarrolle y libere su potencial energético, principalmente a través de la actividad física. Esta perspectiva resalta la importancia del juego como una forma de canalizar la energía excedente de los niños.

Teoría de la Relajación de Lazarus: Se aborda la teoría de Lazarus de 1933, que considera el juego como un medio de descanso y recuperación energética. Esta perspectiva sugiere que el juego no solo es una actividad física, sino también un proceso que contribuye a la restauración de energía y al bienestar general de los niños.

En resumen, el texto presenta un análisis breve pero informativo de teorías relevantes sobre el juego, mostrando la diversidad de perspectivas que existen en relación con este tema. Además, proporciona una base sólida para comprender cómo diferentes teorías abordan la importancia del juego en el desarrollo infantil, desde la liberación de energía hasta la función de relajación y recuperación.

2.2.1.2 Teorías relacionadas con las competencias de comunicación

A. Teoría conductista

Uno de los líderes más destacados de esta corriente teórica fue Skinner, quien formuló su teoría basada en el paradigma del condicionamiento operante, un proceso de aprendizaje que aumenta la probabilidad o frecuencia de una respuesta. Skinner desarrolló y validó esta teoría utilizando un modelo de condicionamiento operante, adaptando animales en sus experimentos. A partir de estos, concluyó que era posible obtener resultados similares al aplicar el proceso de estímulo, respuesta y recompensa en niños y jóvenes.

En cuanto al ámbito del lenguaje, Skinner argumentó que los niños adquieren el habla mediante un proceso de adaptación a estímulos externos, incluyendo repeticiones y correcciones por parte de los adultos en diversas situaciones, acciones u objetos. De este modo, el niño internaliza respuestas o hábitos aprendidos al recibir estímulos específicos, como el hambre, el dolor u otras necesidades. Además, se sostiene que el aprendizaje del vocabulario y la gramática se lleva a cabo a través del condicionamiento operante. En este

contexto, el adulto interactúa con el niño, recompensando enunciados gramaticalmente correctos, introduciendo nuevas palabras al vocabulario y planteando preguntas y respuestas. De igual manera, se desaprueba cualquier forma de lenguaje incorrecto, ya sea en enunciados gramaticales o el uso de palabras inapropiadas (Ardila, 2012).

2.2.1.3 Definición sobre estrategias lúdicas

El vocablo estrategia tiene su origen en el griego y, desde el punto de vista etimológico, se traduce como "el arte de dirigir las operaciones militares". Aunque en sus orígenes estaba fuertemente vinculado al ámbito militar, en la actualidad ha perdido esa connotación y se ha expandido hacia otros contextos, especialmente en lo que concierne a las acciones emprendidas para alcanzar un objetivo o resolver un problema. En el contexto del aprendizaje, el término estrategia alude a los procedimientos necesarios para el procesamiento de la información, abarcando la captación, codificación o almacenamiento y recuperación del conocimiento adquirido. En este sentido, la noción de estrategia se relaciona con las operaciones mentales destinadas a facilitar el proceso de aprendizaje (Sánchez, 2010).

El texto destaca la evolución semántica de la palabra estrategia, inicialmente asociada al ámbito militar y posteriormente extendida a otros contextos. En el contexto del aprendizaje, se enfoca en los procedimientos mentales que facilitan la asimilación y recuperación de la información adquirida. La interpretación sugiere que, en el ámbito educativo, una estrategia implica una planificación consciente y dirigida hacia la consecución de metas de aprendizaje, enfocándose en procesos cognitivos que optimizan la retención y recuperación de la información.

Seguidamente se tiene el aporte de los autores Ronda (2022) y Roncancio (2023) quienes ofrecen perspectivas sobre el concepto de estrategia. Ronda destaca que las

estrategias, desde un enfoque empresarial, son herramientas de gestión que permiten satisfacer las necesidades del público objetivo mediante una interacción proactiva con el entorno. Estas estrategias implican la aplicación repetitiva de técnicas y procedimientos respaldados por un fundamento científico. Por su lado, Roncancio argumenta que la estrategia actúa como un puente entre objetivos elevados y acciones específicas, y en el ámbito del aprendizaje, se refiere al uso deliberado de procedimientos, tácticas y modelos para adquirir conocimiento y estimular acciones específicas con un objetivo particular.

Asimismo Ronda (2022) define las estrategias como herramientas de gestión que facilitan la satisfacción de las necesidades del público objetivo en el ámbito empresarial. Esto se logra mediante la interacción proactiva de la organización con su entorno, aplicando de manera integral y repetitiva técnicas y procedimientos respaldados por un fundamento científico. A pesar de que el término estrategia tiene diversas interpretaciones, algunas indican que implica la formulación de políticas y objetivos para alcanzar metas amplias, así como la manera en que se espera lograr esos objetivos.

Por otro lado, Roncancio (2023) sostiene que la estrategia funciona como un nexo entre los objetivos más altos y las acciones o tácticas específicas que conducen a la consecución de dichos objetivos. En el contexto del aprendizaje, el término estrategia se refiere al uso consciente e intencional de procedimientos, tácticas y modelos para adquirir conocimiento y promover acciones específicas con un propósito definido. Es importante destacar que, para que un procedimiento de aprendizaje se considere una estrategia, debe realizarse de forma deliberada y con un objetivo claro.

Por tanto, de acuerdo con Rubicela (2018), la expresión estrategias lúdicas, se refiere a un conjunto de prácticas que engloban juegos educativos, empleo de dramatizaciones, dinámicas de grupo, juegos de mesa, entre otras actividades. Estas herramientas son

aplicadas en entornos escolares con el propósito de potenciar los procesos de aprendizaje, el desarrollo de competencias y la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes, ya sea dentro o fuera del salón de clases.

En consecuencia, a modo de interpretación la perspectiva de Rubicela (2018) sobre las estrategias lúdicas constituyen un conjunto diverso de técnicas, como juegos educativos y dinámicas interactivas, que son empleadas en el ámbito escolar con un enfoque dual: fortalecer tanto el aprendizaje de contenidos específicos como el desarrollo de habilidades y competencias. Estas prácticas van más allá de la enseñanza tradicional, incorporando elementos lúdicos para hacer que el proceso educativo sea más dinámico y atractivo. La interpretación destaca la versatilidad de estas estrategias, que pueden ser aplicadas tanto dentro como fuera del aula, con el objetivo de mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

2.2.1.4 Estrategias lúdicas para la competencia se expresa en su lengua materna

En las instituciones educativas se implementan diversas estrategias para mejorar las habilidades de expresión oral, siendo las siguientes las más frecuentemente utilizadas:

a. Juego de rimas: Cabell-Rosales y Pérez-Azahuanche (2021) “Describe este juego como la repetición acústica, entre dos o más versos, de una cantidad específica de fonemas o sonidos, partiendo desde la última vocal acentuada” (p. 23). Este se considera un elemento rítmico en textos en verso y se aplica comúnmente en canciones, trabalenguas, adivinanzas y poesías.

b. Juego de trabalenguas: Cabell-Rosales y Pérez-Azahuanche (2021) “Se le conoce como destrabalenguas y son útiles para mejorar la pronunciación de los niños, al mismo tiempo que resultan divertidos. Estos trabajan como herramienta para mejorar la dicción,

proporcionando juego entretenido para ver quién puede pronunciar rápido y mejor” (p.23).

. c. Narración de textos: Cabell-Rosales y Pérez-Azahuanche (2021) define la narración como la presentación de una historia que ocurre en un tiempo y lugar específicos. Implica contar la historia en una secuencia de eventos protagonizados por personajes, facilitando la comprensión del lector sobre la situación planteada.

d. Imitación de sonidos: Cabell-Rosales y Pérez-Azahuanche (2021) destaca que los juegos de imitación poseen un gran potencial para el desarrollo de la imaginación y la capacidad de empatía. Explica que a través de estos juegos, los niños pueden adoptar el papel de otras personas y simular emociones o sentimientos, contribuyendo a la comprensión de diversos contextos. Además, la imitación permite a los niños explorar los límites de sus cuerpos y aprender a expresarse.

En el párrafo que sigue se realizó un análisis que permite describir lo siguiente: Estas estrategias están diseñadas para mejorar las habilidades de expresión oral en los estudiantes. El juego de rimas y trabalenguas se centra en la repetición y pronunciación de sonidos, promoviendo la agilidad verbal. La narración de textos fomenta la habilidad de contar historias de manera estructurada, mientras que la imitación de sonidos busca desarrollar la imaginación y la empatía. Cada estrategia aborda aspectos específicos del desarrollo lingüístico y comunicativo, proporcionando herramientas efectivas para la educación oral. A pesar que se cree que estas estrategias son utilizadas solo para estudiantes de primaria o inicial, la literatura permite referir que también se puede aplicar en el ámbito secundario, puesto que los estudiantes les llama la atención salir de la rutina y recordar los juegos de la niñez y colaboran de forma adecuada.

2.2.1.5 Estrategias lúdicas para la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna

a) Historias encadenadas

Sánchez (2010) Las estrategias lúdicas conocidas como historias encadenadas son actividades recreativas que implican la elaboración conjunta de narrativas. En este tipo de estrategias, los participantes colaboran sucesivamente para construir una historia, añadiendo fragmentos o segmentos conforme avanza la trama. Cada participante prosigue la historia basándose en la contribución previa, generando así una secuencia narrativa coherente y a menudo sorprendente. Este enfoque lúdico fomenta la creatividad, la imaginación y la cooperación, dado que los participantes deben ajustarse y responder a las contribuciones anteriores, contribuyendo así a la elaboración conjunta de una historia fluida y atractiva. Este tipo de estrategia no solo cultiva habilidades narrativas, sino que también impulsa la escucha activa y la capacidad de improvisación de los participantes.

b) Dados creativos

Sánchez (2010) Los dados creativos constituyen una táctica lúdica que implica el empleo de dados especialmente diseñados con el propósito de estimular la creatividad y la generación de ideas. Cada dado presenta caras con diversos elementos, como palabras, imágenes, preguntas o conceptos, destinados a servir como estímulos para la creatividad. Al lanzar los dados, los participantes deben adaptarse a la combinación de elementos que surge, dando lugar a la creación de historias, la resolución de problemas, la generación de ideas o la realización de actividades vinculadas a dichos elementos. El objetivo principal de esta estrategia es fomentar la creatividad, la improvisación y la colaboración, ya que los participantes se enfrentan a las combinaciones aleatorias que resultan del lanzamiento de los dados. Además, los dados creativos pueden integrarse en distintas actividades

educativas o de formación, o simplemente emplearse como una herramienta entretenida para estimular la imaginación en diversos contextos. Su versatilidad los convierte en una alternativa atractiva para fomentar la creatividad y el pensamiento no convencional.

c) **Partiendo historias**

Sánchez (2010) La estrategia lúdica denominada Partiendo historias implica una actividad recreativa en la cual los participantes colaboran para crear una historia de manera colectiva. En esta estrategia, cada persona contribuye con segmentos de la narrativa, ya sea proporcionando una oración, un párrafo o una idea. La historia se va desarrollando progresivamente, con cada participante aportando su propia perspectiva y creatividad.

La estrategia Partiendo historias tiene como objetivo principal fomentar la colaboración, la creatividad y la imaginación. Al permitir que múltiples personas contribuyan a la construcción de la historia, se propicia la participación activa de todos los involucrados. Esta actividad lúdica no solo estimula la creatividad individual, sino que también promueve la capacidad de trabajar en equipo y la apreciación de distintas perspectivas narrativas. Además, al ser una estrategia versátil, puede ser adaptada a diversos contextos, incluyendo el ámbito educativo o actividades de construcción de equipos, contribuyendo así al desarrollo integral de habilidades comunicativas y de trabajo colaborativo.

2.2.1.6 Ventajas de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas presentan múltiples ventajas en el ámbito educativo, especialmente para el aprendizaje en diferentes niveles y áreas (Flórez et al., 2021). Algunas de las principales ventajas son:

- **Aumento de la motivación y el interés:** Las estrategias lúdicas generan un ambiente de aprendizaje atractivo y estimulante que motiva a los estudiantes a participar activamente. Los juegos y actividades lúdicas despiertan el interés y curiosidad, haciendo que el aprendizaje sea más divertido y menos estresante (Flórez et al., 2021).
- **Facilitan la comprensión de conceptos complejos:** A través del juego, los estudiantes pueden entender conceptos abstractos de una manera más concreta y práctica. El aprendizaje se vuelve significativo porque los estudiantes experimentan y aplican lo que aprenden de forma práctica (Flórez et al., 2021).
- **Desarrollo de habilidades socioemocionales:** Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades como la cooperación, el trabajo en equipo, la empatía, y la resolución de conflictos. Los juegos requieren interacción social, lo cual ayuda a mejorar las relaciones entre los estudiantes y a desarrollar competencias emocionales importantes (Flórez et al., 2021).
- **Fomento del pensamiento crítico y la creatividad:** Al enfrentarse a situaciones de juego que requieren la resolución de problemas o la toma de decisiones, los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico y creativo. Las estrategias lúdicas los invitan a buscar diferentes soluciones y a tomar decisiones de manera independiente (Flórez et al., 2021).
- **Fortalecimiento de la memoria y la retención:** Las experiencias lúdicas suelen ser más memorables, lo cual facilita la retención de información y el aprendizaje a largo plazo. La naturaleza interactiva del juego ayuda a los estudiantes a recordar mejor lo aprendido, ya que asocian los conocimientos con actividades positivas (Flórez et al., 2021).

- **Reducción de la ansiedad y el estrés:** El ambiente relajado y amigable que promueven las actividades lúdicas reduce la ansiedad y el estrés relacionados con el aprendizaje. Esto permite que los estudiantes se sientan más cómodos al participar, lo cual mejora su disposición para aprender y experimentar nuevos desafíos (Flórez et al., 2021).
- **Adaptabilidad y diferenciación:** Las estrategias lúdicas se pueden adaptar fácilmente a diferentes niveles y estilos de aprendizaje. Esto permite que cada estudiante participe según sus propias capacidades, logrando una atención más personalizada y una enseñanza diferenciada que responde a sus necesidades (Flórez et al., 2021).
- **Fomento del aprendizaje autónomo:** Al participar en actividades lúdicas, los estudiantes desarrollan un sentido de autonomía, ya que asumen roles activos en su aprendizaje. Toman decisiones, gestionan recursos y buscan soluciones, lo cual contribuye a desarrollar un aprendizaje más independiente (Flórez et al., 2021).
- **Promoción del aprendizaje significativo:** A través del juego, los estudiantes conectan los nuevos conocimientos con sus experiencias previas, facilitando un aprendizaje significativo. Esto contribuye a que los contenidos se asimilen de una manera más efectiva y se relacionen con la vida cotidiana (Flórez et al., 2021).

En resumen, las estrategias lúdicas no solo facilitan el aprendizaje de los contenidos académicos, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo sus habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras. Estas ventajas hacen que el enfoque lúdico sea una herramienta poderosa para mejorar la calidad y efectividad de la educación en diferentes contextos.

2.2.1.7 Importancia de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son de gran importancia en el ámbito educativo, ya que aportan múltiples beneficios para el desarrollo integral del estudiante y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunas de las razones que subrayan la importancia de las estrategias lúdicas son:

- **Motivación para el aprendizaje:** Sánchez (2010) Las estrategias lúdicas transforman el aprendizaje en una experiencia agradable y atractiva, generando entusiasmo e interés en los estudiantes. La motivación intrínseca que produce el juego aumenta la participación y el compromiso con los contenidos.
- **Aprendizaje significativo:** Sánchez (2010) Las actividades lúdicas permiten que los estudiantes asocien conceptos académicos con experiencias reales, promoviendo el aprendizaje significativo. Al involucrarse activamente en el proceso, los conocimientos adquiridos se retienen mejor y se relacionan con situaciones de la vida cotidiana.
- **Desarrollo integral:** Sánchez (2010) Las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los estudiantes. A través del juego, se estimulan habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la empatía y la cooperación.
- **Reducción de la ansiedad y el estrés:** Sánchez (2010) Al presentar el aprendizaje en un contexto de juego, se reduce la presión y la ansiedad que a menudo se asocian con las actividades académicas. Un entorno lúdico promueve un clima relajado, donde los estudiantes se sienten cómodos para expresarse y aprender sin miedo al error.

- **Facilitación de la socialización:** Sánchez (2010) Las estrategias lúdicas promueven la interacción entre los estudiantes, fomentando la cooperación y el trabajo en equipo. Estas actividades permiten a los estudiantes desarrollar habilidades sociales, tales como la comunicación, el respeto y la resolución de conflictos.
- **Atención a la diversidad:** Sánchez (2010) Las actividades lúdicas se pueden adaptar a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, haciendo posible la inclusión de todos los estudiantes. Las estrategias lúdicas permiten que cada alumno participe a su propio nivel y se sienta valorado en el proceso educativo.
- **Promoción del pensamiento crítico y la creatividad:** Sánchez (2010) Los juegos invitan a los estudiantes a tomar decisiones, resolver problemas y buscar estrategias alternativas, lo cual fomenta el pensamiento crítico y la creatividad. A través del juego, se presentan situaciones que requieren análisis y soluciones, lo que contribuye al desarrollo de estas habilidades.
- **Aumento de la participación activa:** Sánchez (2010) Las estrategias lúdicas convierten a los estudiantes en protagonistas de su aprendizaje. En lugar de ser receptores pasivos de información, participan activamente en la construcción del conocimiento, lo cual contribuye a una comprensión más profunda y al desarrollo de habilidades prácticas.
- **Mejora de la disposición para el aprendizaje:** Sánchez (2010) Las actividades lúdicas mejoran la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje. Al ser percibidas como experiencias divertidas y enriquecedoras, los estudiantes desarrollan una actitud más positiva y una disposición abierta hacia el estudio.
- **Fortalecimiento de la autonomía:** Sánchez (2010) Las estrategias lúdicas permiten que los estudiantes tomen decisiones, planifiquen estrategias y resuelvan

problemas por sí mismos, fortaleciendo su autonomía y confianza en sus capacidades. Estas habilidades son fundamentales para el aprendizaje a lo largo de la vida.

En conclusión, las estrategias lúdicas tienen un papel fundamental en la educación, ya que no solo facilitan el aprendizaje de los contenidos curriculares, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. Al combinar aspectos cognitivos, emocionales y sociales, estas estrategias favorecen la adquisición de conocimientos y habilidades esenciales para el éxito académico y la vida diaria.

2.2.2 Logro de aprendizaje en el área de comunicación

2.2.2.1 Definición de Logro de Aprendizaje en el Área de Comunicación

Después de proporcionar el contexto general de este concepto, se puede comprender que el logro de aprendizaje es el resultado obtenido por los estudiantes.

Cognoscitivas que se adquieren a lo largo del proceso enseñanza-aprendizaje, en un determinado periodo escolar. También puede agregarse que tiene que ver con la capacidad de trabajo del estudiante, y que es fruto de su esfuerzo. (Cortés, 2017, p. 121).

El logro de aprendizaje en el área de Comunicación se refiere al grado en el cual los estudiantes alcanzan los objetivos y competencias establecidas en el currículo educativo para esta área. En el contexto de la educación, los logros de aprendizaje reflejan la capacidad del estudiante para dominar y aplicar los conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con la comprensión lectora, la producción de textos, la expresión oral y la escucha activa (MINEDU, 2017).

En resumen, el logro de aprendizaje en el área de Comunicación no solo se centra en que los estudiantes adquieran conocimientos sobre el idioma, sino que también desarrollen las competencias necesarias para utilizar el lenguaje de manera efectiva, crítica y creativa en diferentes contextos comunicativos.

2.2.2.2 Factores institucionales que influyen en el logro de aprendizaje

Existe una categorización que facilita la organización de los factores institucionales, los cuales se entrelazan con los factores personales:

- Según Cortés (2017), uno de los primeros factores se centra en los servicios institucionales de apoyo estudiantil. Estos servicios ofrecen acceso a asesoramiento a nivel psicológico, respaldando así actividades relacionadas con eventos extracurriculares, con el objetivo de promover la interacción entre compañeros.
- Por otro lado, el autor señala que otro factor crucial es la relación entre el estudiante y el profesor, ya que durante las sesiones, los alumnos esperan establecer una conexión afectiva y ser escuchados por el educador, creándose de esta manera una relación pedagógica.
- El entorno o ambiente que se genera en el medio debe propiciar el aprendizaje, promoviendo en los estudiantes un clima de colaboración y respeto (Cortés, 2017).

2.2.2.3 Perfil de egreso de la Educación Básica

El Currículo Nacional de la Educación Básica Regular establece estándares de logro anticipado para los estudiantes al concluir el año escolar, con el propósito de alcanzar metas relacionadas con la calidad educativa y la integración de todos los estudiantes hacia un objetivo común. Este enfoque busca unificar los resultados considerando las competencias y habilidades que los estudiantes deben alcanzar según su edad y grado académico. Desde esta perspectiva, se respeta la diversidad

cultural, biológica y geográfica, abordando aspectos vinculados a los derechos fundamentales del niño. Al hacer hincapié en estos puntos, se sostiene la creencia de que los estudiantes, al finalizar el año escolar, pueden progresar con un enfoque adecuado para cumplir con los estándares de aprendizaje, beneficiosos tanto en el ámbito académico como en su vida personal. (MINEDU, 2017, pág. 49)

Por lo tanto, se sostiene que evaluar el rendimiento de los estudiantes en el área de comunicación posibilita la medición cuantitativa o cualitativa del progreso en las competencias que poseen. Además, facilita la identificación de puntos fuertes y áreas de mejora. Este procedimiento, vital en el ámbito educativo, desempeña un papel significativo al diagnosticar la situación académica de los estudiantes.

2.2.2.4 Logro de aprendizaje en el área de comunicación

La capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que encontramos todos los días demuestra la competencia comunicativa. Esto quiere decir que si tenemos la capacidad de hablar, escuchar, leer y escribir, y si lo hacemos correctamente, seremos buenos comunicadores. “Se manifiesta mediante situaciones de desempeño o de conductas externas. Pero tal conducta no es mecánica, sino que involucra una serie de procesos internos que la impulsan: los conocimientos, las actitudes, las decisiones, los rasgos de personalidad, etc.” (MINEDU, 2017, p. 8).

Asimismo se debe de considerar que el logro de aprendizaje del área de comunicación, según el MINEDU (2017) Las competencias describen los logros que los estudiantes alcanzarán durante cada ciclo de educación secundaria, el grado de dificultad

de la competición aumenta ciclo tras ciclo. Estos logros se demuestran en desempeños efectivos o en actuaciones justas.

- **Interpretación y análisis de la competencia**

El rendimiento académico se manifiesta a través de situaciones de desempeño o conductas externas, como calificaciones, participación en clase y resultados en exámenes. Sin embargo, este comportamiento no es mecánico; implica una serie de procesos internos que lo impulsan, como conocimientos, actitudes, decisiones y rasgos de personalidad. En este contexto, la implementación de estrategias lúdicas en el proceso académico es crucial, ya que estas estrategias pueden influir significativamente en esos procesos internos.

Las estrategias lúdicas, al ser métodos de enseñanza que utilizan el juego y la diversión, tienen la capacidad de transformar el aprendizaje en una experiencia más atractiva y motivadora para los estudiantes. Estas estrategias pueden mejorar los conocimientos al hacer que la adquisición de información sea más interactiva y menos tediosa. Además, pueden impactar positivamente en las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje, fomentando un ambiente positivo y reduciendo el estrés asociado con la educación tradicional.

La toma de decisiones y los rasgos de personalidad, como la creatividad, la resiliencia y la colaboración, también pueden beneficiarse de las estrategias lúdicas. Los juegos y actividades interactivas promueven la resolución de problemas y el pensamiento crítico, habilidades esenciales que se desarrollan mejor en un entorno donde los estudiantes se sienten comprometidos y desafiados de manera constructiva.

Por tanto, las estrategias lúdicas no solo mejoran el rendimiento académico visible a través de las conductas externas, sino que también influyen profundamente en los procesos internos que impulsan dicho rendimiento. Al integrar el juego en el currículo, los

educadores pueden abordar de manera efectiva los diversos factores que afectan el aprendizaje, contribuyendo así al desarrollo integral de los estudiantes.

2.2.2.5 Competencias del área de comunicación

A. Se comunica oralmente en su lengua materna

Se comunica verbalmente utilizando diversos tipos de textos; deduce el tema, propósito, hechos y conclusiones a partir de información explícita, e interpreta la intención del hablante en discursos que contienen ironías. Se expresa de manera adecuada en situaciones comunicativas tanto formales como informales. Organiza y desarrolla sus ideas alrededor de un tema, conectándolas mediante el uso de conectores y referencias, así como de un vocabulario variado y apropiado. Emplea recursos no verbales y paraverbales para enfatizar sus palabras. Reflexiona y evalúa los textos escuchados basándose en sus conocimientos y el contexto sociocultural. En un intercambio, formula preguntas y hace contribuciones relevantes que responden a las ideas y puntos de vista de otros, enriqueciendo el tema tratado. (Cortés, 2017, pág. 23)

A modo de realizar un análisis sobre la competencia se infiere la implementación de estrategias lúdicas en el aula puede ser fundamental para promover el desarrollo de habilidades comunicativas avanzadas en los estudiantes. Por ejemplo, mediante actividades de juego de roles o dramatizaciones, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar la comunicación oral en situaciones simuladas, lo que les permite experimentar y mejorar su capacidad para comunicarse de manera efectiva en diferentes contextos.

Además, los juegos de palabras y las actividades de resolución de acertijos pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su capacidad para inferir temas, propósitos y conclusiones a partir de información explícita, así como para interpretar la intención del

interlocutor en discursos que contienen ironías. Estas actividades fomentan el pensamiento crítico y la comprensión profunda del lenguaje y sus matices.

Las estrategias lúdicas también pueden ser útiles para enseñar a los estudiantes a expresarse adecuadamente en situaciones comunicativas formales e informales. Por ejemplo, juegos de debate o discusión pueden ayudar a los estudiantes a practicar cómo organizar y desarrollar sus ideas en torno a un tema, así como a relacionarlas mediante el uso de conectores y un vocabulario variado y pertinente. Por tanto, el uso de recursos no verbales, como gestos y expresiones faciales, puede ser enseñado y practicado a través de actividades lúdicas, lo que permite a los estudiantes aprender a enfatizar lo que dicen de manera efectiva y a interpretar mejor las señales no verbales de sus interlocutores.

Por ello, las estrategias lúdicas pueden ser una herramienta poderosa para promover el desarrollo de habilidades comunicativas avanzadas en los estudiantes al proporcionarles experiencias prácticas y atractivas que les permiten practicar y mejorar sus habilidades de comunicación de manera significativa y efectiva.

a. Indicadores de los desempeños

Cuando el estudiante se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo VI en su lengua materna, demuestra ciertos indicadores de desempeño, tales como:

- Extracción de información específica de textos orales al escuchar, identificando datos concretos y luego integrándolos en contextos que presentan sinónimos y expresiones figurativas.
- Explicación del tema y propósito de un texto, distinguiendo lo relevante de lo complementario, y estableciendo conclusiones basadas en su experiencia y contextos socioculturales.

- Deducción de relaciones lógicas entre ideas del texto oral, así como identificación de características implícitas de seres, objetos y eventos, además de determinar significados en contexto y de expresiones figurativas.
- Interpretación de intenciones de interlocutores considerando recursos verbales, no verbales y paraverbales, así como la exploración de puntos de vista, contradicciones y figuras retóricas en textos literarios.
- Adaptación del discurso oral a la situación comunicativa, manteniendo el registro formal o informal según los interlocutores y sus contextos socioculturales.
- Expresión coherente y cohesionada de ideas y emociones, organizando y ampliando la información en torno a un tema, y estableciendo relaciones lógicas entre las ideas con el uso de referentes y conectores.
- Uso de gestos y movimientos corporales para enfatizar el discurso, manteniendo una distancia adecuada con los interlocutores, y ajustando el volumen, la entonación y el ritmo de la voz para transmitir emociones y efectos en el público.
- Participación activa en intercambios orales alternando roles de hablante y oyente, recurriendo a saberes previos para argumentar, aclarar y contrastar ideas, y respetando normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.
- Opinión sobre el contenido del texto oral, estereotipos, valores y efectos del discurso, justificando su posición con base en su experiencia y contextos socioculturales.
- Evaluación de la adecuación, coherencia y cohesión de textos orales, así como de la eficacia de recursos verbales, no verbales y paraverbales, y determinación de la confiabilidad de la información contrastándola con otras fuentes.

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

Presentan una estructura compleja y un vocabulario variado. Extrae información e integra datos ubicados en diferentes partes del texto. Hace inferencias locales basándose en información explícita e implícita. Interpreta el texto considerando información relevante y adicional para comprender su sentido global. Reflexiona sobre diversos aspectos del texto utilizando su conocimiento y experiencia. Evalúa el uso del lenguaje, la intención de los recursos textuales y el impacto del texto en el lector, teniendo en cuenta su conocimiento y el contexto sociocultural. (Mendoza, 2018, pág. 121).

- **Asociación de las competencias de la competencia textos escritos en su lengua materna y la estrategia lúdica.**

La implementación de estrategias lúdicas en el aula puede ser beneficiosa para desarrollar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes, tal como se describe en los indicadores de desempeño mencionados.

- **Lee diversos tipos de textos con elementos complejos en su estructura y vocabulario variado:** Mediante juegos de roles o dramatizaciones, los estudiantes pueden interactuar con diferentes tipos de textos de manera más dinámica, lo que les permite enfrentarse a estructuras y vocabulario diversos de manera más entretenida y efectiva.
- **Obtiene información e integra datos de distintas partes del texto:** Juegos de búsqueda de pistas o actividades de resolución de acertijos pueden motivar a los estudiantes a buscar y combinar información de diferentes partes del texto para resolver un enigma o completar una tarea, lo que promueve la integración de datos y la comprensión global.

- **Realiza inferencias locales a partir de información explícita e implícita:**
Mediante juegos de adivinanzas o charadas, los estudiantes pueden practicar la habilidad de inferir significados o detalles del texto, tanto explícitos como implícitos, lo que fomenta la comprensión profunda y la capacidad de análisis.
- **Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global:** Mediante actividades de creación de historias colaborativas o juegos de narración, los estudiantes pueden aprender a identificar y conectar información relevante y complementaria para entender el mensaje global del texto, desarrollando así habilidades de interpretación y síntesis.
- **Reflexiona sobre aspectos variados del texto y evalúa su uso del lenguaje y los recursos textuales:** Mediante actividades de debate o discusión sobre textos literarios o informativos, los estudiantes pueden reflexionar sobre diferentes aspectos del texto, como el uso del lenguaje, la intención del autor y el impacto en el lector, lo que les permite evaluar críticamente el texto y su efectividad comunicativa.

Por ello, las estrategias lúdicas pueden ser una herramienta efectiva para desarrollar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes, permitiéndoles interactuar de manera activa y divertida con los textos, y fomentando así una comprensión profunda y crítica de los mismos.

a. Capacidades

Esta competencia hace referencia con las siguientes capacidades:

Obtiene información del texto escrito: el estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico.

Infiere e interpreta información del texto: el estudiante construye el sentido del texto. Estas inferencias, el estudiante interpreta la relación entre la información

implícita y explícita, así como los recursos textuales para construir el significado general y profundo del texto y para explicar el propósito, las intenciones del autor, y la relación del texto con el lector y el contexto sociocultural del lector.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto: Los procesos de evaluación están conectados porque ambos parten de la premisa de que el estudiante se enfrenta a textos escritos en distintas épocas y lugares históricos, presentados en diversos formatos y medios. Para ello, el estudiante debe comparar y contrastar las formas formales del texto, los aspectos del contenido con su propia experiencia, el conocimiento formal del lector y diversas fuentes de información. Además, se espera que el estudiante ofrezca su opinión personal sobre los aspectos formales, estéticos y textuales, considerando sus efectos, cómo se relacionan con otros textos y el contexto sociocultural tanto del libro como del lector.

Por tanto, el estudiante demuestra una habilidad multifacética para interactuar con textos diversos, ya que no solo lee material con estructuras complejas y vocabulario variado, sino que también es capaz de extraer información de distintas partes del texto y combinarla de manera coherente. Además, muestra competencia para realizar inferencias tanto explícitas como implícitas, lo que contribuye a su comprensión profunda del contenido. Su capacidad para interpretar el texto considerando tanto la información relevante como la complementaria le permite construir un sentido global sólido. Además, reflexiona sobre varios aspectos del texto, utilizando su propio conocimiento y experiencia como guía. Por último, evalúa críticamente el uso del lenguaje y los recursos textuales, así como el impacto del texto en el lector, teniendo en cuenta el contexto sociocultural.

C. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

Variedad de textos de manera reflexiva, sobre la experiencia previa y algunas fuentes complementarias de información, el autor agrega sus palabras al destinatario, propósito y registro, desarrolle sus ideas de forma lógica en torno a un tema y utilice una estructura basada en párrafos; uso apropiado de algunos tipos conectores y referentes; hace uso de una amplia gama de vocabulario, separa expresiones, ideas y párrafos para que tu lenguaje sea claro y coherente y evalúa continuamente la coherencia y cohesión de las ideas en la escritura y el uso del lenguaje para argumentar o reforzar puntos y tener un impacto en el lector dependiendo de la situación de comunicación. (Mendoza, 2018, p. 23)

A modo de análisis se cree que el desempeño de la competencia Escribe textos se alinea con la habilidad del estudiante para producir una variedad de textos de manera reflexiva, donde utiliza su experiencia previa y fuentes complementarias de información para enriquecer su contenido. Además, el estudiante es capaz de adaptar su escritura al destinatario, propósito y registro apropiados, desarrollando sus ideas de forma lógica y coherente en torno a un tema específico y utilizando una estructura organizada en párrafos. También demuestra competencia en el uso adecuado de tipos de conectores y referentes para mantener la coherencia y fluidez del texto. Asimismo, el estudiante muestra un amplio dominio de vocabulario, empleando expresiones claras y separando ideas y párrafos para garantizar la claridad en su comunicación escrita. Por último, evalúa constantemente la coherencia y cohesión de sus ideas, así como el impacto de su lenguaje en el lector, ajustando su escritura según la situación de comunicación específica.

a. Indicadores de los desempeños

Análisis de la información que brinda MINEDU (2017)

- a. Escribe una amplia variedad de textos con un enfoque reflexivo, abordando temas diversos con profundidad y atención al detalle.
- b. Ajusta su escritura considerando al destinatario, el propósito, el registro y el estilo del texto, basándose en su propia experiencia, así como en fuentes de información adicionales y diversas perspectivas socioculturales e históricas.
- c. Organiza cuidadosamente sus ideas alrededor de un tema central, estructurando el texto en párrafos, capítulos y secciones coherentes, adaptando la organización según los requisitos de diferentes géneros discursivos.
- d. Establece conexiones sólidas entre las ideas mediante el uso hábil de una variedad de recursos cohesivos, garantizando la fluidez y coherencia del texto.
- e. Utiliza un vocabulario amplio, específico y preciso, así como recursos ortográficos y textuales, para comunicar sus ideas de manera clara y efectiva, captando la atención del lector y transmitiendo el mensaje con claridad.
- f. Realiza una evaluación continua del contenido, la estructura y el estilo de su escritura, analizando críticamente diferentes perspectivas, posicionando ideas, y empleando estratégicamente recursos lingüísticos para influir en la interpretación del lector, adaptándose así a diversas situaciones comunicativas con habilidad y eficacia.

2.3 Marco conceptual

a. Estrategias

Sánchez (2010) “Debido a que la estrategia se caracteriza por tener múltiples

opciones, múltiples caminos y múltiples resultados, es más complejo su diseño y son más difíciles de implementar que otras soluciones lineales” (p. 5).

b. Educación

Educar implica guiar a un individuo en el desarrollo de sus propias estructuras internas, tanto cognitivas como socioemocionales, con el objetivo de que alcance su máximo potencial (Cabell-Rosales & Pérez-Azahuanche, 2021).

c. Competencias

Cortés (2017) “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” (p. 33).

d. Área curricular

Se refiere a un conjunto de conocimientos, habilidades y competencias organizadas en torno a una disciplina o temática específica que forman parte del plan de estudios de una institución educativa. Las áreas curriculares estructuran y guían el contenido educativo que se enseña a los estudiantes en diferentes niveles académicos, asegurando una formación integral y coherente. Cada área curricular se desarrolla mediante objetivos de aprendizajes claros, contenidos secuenciados y estrategias pedagógicas adecuadas para facilitar el desarrollo académico y personal de los estudiantes (MINEDU, 2017).

e. Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza y aprendizaje que utilizan el juego como una herramienta principal para facilitar el desarrollo de conocimientos,

habilidades y competencias. Estas estrategias se basan en la premisa de que el juego no solo es una actividad recreativa, sino también una poderosa herramienta educativa que puede motivar y enganchar a los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y efectivo. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden explorar conceptos de manera interactiva, experimentar con la resolución de problemas y colaborar con sus compañeros, lo que a su vez fomenta un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante (Sanchez, 2010).

f. Rendimiento académico

El rendimiento académico se refiere al nivel de logro de un estudiante en relación con los objetivos y metas educativas establecidas por un sistema educativo, institución o programa específico. Este rendimiento se evalúa a través de diversas métricas y métodos, como calificaciones, pruebas estandarizadas, trabajos y proyectos, y otras formas de evaluación. El rendimiento académico refleja no solo el dominio de conocimientos y habilidades en áreas específicas del currículo, sino también la capacidad del estudiante para aplicar lo aprendido, resolver problemas y pensar críticamente (MINEDU, 2017).

g. Metodologías participativas

Las metodologías participativas son enfoques pedagógicos que involucran activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, promoviendo su participación, colaboración y co-construcción del conocimiento. A diferencia de los métodos tradicionales de enseñanza, donde el profesor es el principal transmisor de información, las metodologías participativas ponen a los estudiantes en el centro del proceso educativo, alentándolos a ser agentes activos en su propio aprendizaje.

Estas metodologías pueden incluir una variedad de técnicas y actividades, como

el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo en grupo, las discusiones en clase, los debates, las simulaciones, los estudios de caso y las actividades de resolución de problemas. La clave de las metodologías participativas es que fomentan un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, donde los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus ideas, compartir conocimientos y aprender de sus compañeros (Sánchez, 2010).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis general*

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

3.1.2. *Hipótesis específicas*

- a) Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024
- b) Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia lee diversos textos en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024
- c) Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia escribe diversos textos escritos materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024

3.2. Variables de estudio

3.2.1. *Variable independiente*

Estrategias lúdicas

3.2.2. *Variable dependiente*

Área de comunicación

Tabla 1*Operacionalización de variables*

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
	Es una actividad amena de		Ni Sí ni No
Variable independiente	recreación que sirve para	Estrategias para la competencia se	Imítame
Estrategias lúdicas	desarrollar capacidades mediante	expresa en su lengua materna.	Discurso del candidato
	una participación activa y afectiva	Estrategias para la competencia lee	Historias encadenadas
	de los estudiantes, por lo que el	diversos tipos de textos escritos.	Dados creativos
	aprendizaje creativo se transforma		Partiendo de historias
	en una experiencia feliz. (Sánchez,	Estrategias para la competencia	Mensaje en la botella
	2010,p. 14)	escribe diversos tipos de textos en	Objetos asesinos
		su lengua materna.	Textos Cloze
			Testigo de los hechos

Variable dependiente	<p>MINEDU (2016) El área de comunicación se enfoca en el estudio y la práctica del intercambio de información entre individuos, grupos, organizaciones y medios, utilizando diversos canales y tecnologías. Su principal objetivo es comprender y mejorar los procesos comunicativos en diferentes contextos, tanto personales como masivos, para asegurar una transmisión efectiva de ideas, emociones y conocimientos.</p>	<p>Se expresa oralmente en su lengua materna MINEDU (2016) Hace referencia a la capacidad de una persona para comunicar de forma clara, apropiada y eficaz sus ideas, pensamientos y emociones mediante el habla.</p> <p>Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna MINEDU (2016) Se refiere a la habilidad de comprender, interpretar y analizar diferentes clases de textos que están escritos en el idioma nativo del estudiante.</p> <p>Escribe diversos textos en su lengua materna MINEDU (2016) Se refiere a la habilidad de crear diferentes tipos de escritos en el idioma nativo de una persona. Implica no solo el uso adecuado de la gramática, ortografía y puntuación, sino también la capacidad de organizar las ideas de manera coherente y clara, de acuerdo con la finalidad comunicativa del texto y el público al que va dirigido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Facilidad para expresarse oralmente. • Expresión de ideas con claridad y fluidez. • Acompaña su participación con recursos no verbales. • Escucha a los interlocutores y sigue indicaciones. • Predisposición para la lectura. • Identifica información relevante en diversos tipos de textos. • Infiere ideas explícitas e implícitas de diversos tipos de textos. • Reflexiona acerca del texto y del contexto. • Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de manera coherente. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.
----------------------	--	---	--

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación

4.1.1 Tipo de la investigación

Se optó por el tipo de investigación aplicada, dado que los objetivos propuestos eran de naturaleza práctica, buscando utilizar el marco teórico como base para la creación de nuevos constructos. Estos nuevos constructos tenían la finalidad de modificar y transformar los estándares conocidos sobre el tema, según la perspectiva de Sánchez-Gómez et al. (2018). En este contexto, la investigación aplicada se definió como aquella que busca aplicar conocimientos derivados del contexto para abordar y resolver problemas identificados.

4.1.2 Nivel de la investigación

En cuanto al nivel de investigación, se clasificó como explicativo, ya que el propósito fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas y el desarrollo de las competencias del área de comunicación. De acuerdo con Miranda y Ortiz (2021), la investigación explicativa busca establecer relaciones causales y no se limita a describir o acercarse a un problema, sino que intenta identificar sus causas subyacentes. En este nivel, se pueden emplear diseños experimentales y no experimentales.

4.1.3 Diseño de la investigación

La investigación siguió un diseño pre experimental, ya que la muestra sometida a prueba es la misma a la que se le aplicaron tanto el pretest como el post test, además de recibir las sesiones correspondientes. Siguiendo la definición de Hernández et al. (2018), en un diseño pre experimental, se observa la influencia de la variable

independiente sobre la variable dependiente.

4.2 Población y unidad de análisis

4.2.1. Población

Como población de estudio se consideraron los estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria – N° 118, Zurite – Anta, lo que sumaba un total de 28 estudiantes.

Tabla 2

Población de estudio

		Grado y secciones	Estudiantes
Institución	Educativa	1° A	15
Agropecuaria	118 de	1° B	13
Zurite – Anta,	2024.	Total	28

Nota: Nomina de matrícula de la I.E. Agropecuaria N° 118

4.2.2. Unidad de análisis

Según Hernández et al. (2018) “la unidad de análisis se refiere a la entidad principal que está siendo examinada en un estudio. Esta entidad representa aquello que se está investigando o a quien se está dirigiendo el estudio” (p. 36). En el ámbito de la investigación en ciencias sociales, las unidades de análisis más comunes abarcan individuos, grupos, organizaciones sociales y elementos sociales concretos, como artefactos.

En el caso de la investigación, la unidad de análisis estuvo compuesta por la información obtenida de los estudiantes de primero de secundaria de la I.E. Agropecuaria

N° 118.

4.3 Tamaño de muestra y técnica de la selección de muestra

4.3.1. Muestra

Para la muestra fue censal, ya que se tomó en cuenta a los estudiantes del primero A y B de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria – N° 118, Zurite – Anta, quienes conformaban un total de 28 estudiantes.

Tabla 3

Muestra de estudio

Institución Educativa	Grado y Sección	Estudiantes
Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.	1° A	15
	1° B	13
	Total	28

Nota: Nomina de matrícula de la I.E. Agropecuaria N° 118.

4.3.2. Técnica de selección de muestra

Arias y Covinos (2021) detallaron el proceso de selección de la muestra fue bajo la técnica no probabilística. La selección no probabilística permite al investigador elegir a discreción, basándose en su propio criterio y comodidad. Por tanto, en la investigación se utilizó la técnica no probabilística a conveniencia.

4.7. Técnica de recolección de información

Se empleó una metodología que consistía en una evaluación, según lo descrito por Arias y Covinos (2021), que implicaba un conjunto de preguntas o pruebas con el propósito de evaluar la situación actual de la muestra. Los recursos utilizados incluyeron una evaluación previa y posterior (pre y post test), junto con la implementación de

experiencias de aprendizaje.

Técnicas

Documental: Se refiere a la técnica que se utiliza para revisar documentos, o realizar documentos que permitan al investigador a realizar su investigación.

Evaluación: Para efecto de la investigación en áreas sociales, la medición de los resultados mediante una evaluación que plasme los conocimientos previos y posteriores de la muestra de estudio.

Instrumentos

Sesiones de aprendizaje: Se realizaron sesiones de aprendizaje, para cada competencia del área de comunicación, donde se aplicaron las estrategias lúdicas para lograr el propósito de la investigación.

Test: Para efecto de la investigación se utilizó la evaluación diagnóstica elaborada por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2023) para los estudiantes de primer año de secundaria, la cual tiene como objetivo identificar los niveles de logro de los alumnos en diversas competencias. Esta evaluación busca ofrecer una visión detallada sobre el estado actual de los aprendizajes de los estudiantes, permitiendo a los docentes ajustar su enseñanza para cubrir las necesidades específicas de cada alumno.

El proceso de evaluación incluye la recopilación de evidencias del logro de aprendizajes de los estudiantes de este ciclo y la planificación de situaciones evaluativas que permitan medir las competencias de manera adecuada. Los resultados obtenidos se utilizan para diseñar estrategias de enseñanza que favorezcan el desarrollo de habilidades académicas en función de las necesidades detectadas. Además, se prioriza una evaluación formativa, enfocándose no solo en si los estudiantes cumplen con los estándares, sino también en qué aspectos necesitan mejorar o consolidar sus conocimientos.

4.8. Técnicas de análisis e interpretación de la información

Se adoptó el enfoque del método estadístico descriptivo, que implica el uso de técnicas para representar datos mediante tablas y gráficos, brindando información sobre la frecuencia, porcentaje y evaluación de las variables y dimensiones. Se llevó a cabo un análisis descriptivo de dos variables con el fin de evaluar la influencia del instrumento. El proceso estadístico se desarrolló de la siguiente manera:

Después de verificar la confiabilidad de los instrumentos, se procedió a realizar la evaluación. Una vez obtenidos los valores de la evaluación, se llevó a cabo un análisis de normalidad para determinar el enfoque estadístico adecuado. Según los resultados, se determinó si los datos seguían una distribución paramétrica o no paramétrica. En caso de lo último, se utilizaría la prueba t o Wilcoxon según corresponda.

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para efectuar los resultados fue preciso clasificar los puntajes y calificarlos desde los siguientes criterios:

Tabla 4

Baremación de la variable dependiente

Criterios	Puntaje
Inicio	[0 a 10]
Proceso	[11 a 14]
Logrado	[15 a 17]
Destacado	[18 a 20]

Interpretación

El texto indica que los criterios de evaluación se basaron en la perspectiva utilizada por el Ministerio de Educación (MINEDU). Esta elección se hizo para garantizar la coherencia con los estándares establecidos a nivel nacional. La calificación se llevó a cabo tanto antes como después de la intervención, utilizando los criterios del MINEDU, lo que permitió evaluar las tres competencias del área de comunicación. Además, este enfoque posibilitó la evaluación cuantitativa, asignando un total de 20 puntos para cada competencia. A partir de estos puntajes, se calculó el promedio para obtener la calificación del área de comunicación en su conjunto. Este enfoque parece garantizar una evaluación objetiva y estandarizada del desempeño de los estudiantes en el área de comunicación, alineada con las directrices educativas del MINEDU.

5.1. Resultados a nivel descriptivo

Tabla 5

Tabla cruzada del “Área de comunicación” pre y postest.

			Postest Área de comunicación				Total
			Destacado	Logrado	Proceso	Inicio	
Pretest Área de comunica ción	Logrado	Recuento	5	0	0	0	5
		% del total	17,9%	0,0%	0,0%	0,0%	17,9%
	Proceso	Recuento	0	6	0	0	6
		% del total	0,0%	21,4%	0,0%	0,0%	21,4%
	Inicio	Recuento	0	11	5	1	17
		% del total	0,0%	39,3%	17,9%	3,6%	60,7%
Total	Recuento	5	17	5	1	28	
	% del total	17,9%	60,7%	17,9%	3,6%	100,0%	

Nota: Información del instrumento de aplicación

Interpretación

La información proporcionada puede analizarse en dos partes: los resultados del pretest y los resultados del postest. Antes de la intervención, el 60,7% de los estudiantes (17) se encontraba en el nivel de inicio, el 21,4% (6) estaba en proceso y el 17,9% (5) había alcanzado el nivel logrado. Estos datos indican que la mitad de los estudiantes tenía dificultades significativas y solo una minoría había logrado el desarrollo de las competencias del área de Comunicación. Después de la intervención, los resultados mostraron una mejora significativa. En el postest, en el nivel inicio 3,6% (1), de los estudiantes (5) en un porcentaje de 17,9% se ubicó en el nivel en proceso, el 60,7% (17) alcanzó el nivel logrado y el 17,9% (5) estudiantes alcanzaron el nivel destacado. No se mencionan estudiantes en el nivel de inicio, lo que sugiere que todos los estudiantes mejoraron su desempeño.

Es preciso, mejorar la situación, ya que esto podría llevar a los estudiantes a la desmotivación, baja autoestima y eventualmente al abandono escolar. Además, estos estudiantes podrían tener limitadas oportunidades futuras en la educación superior y el mercado laboral. A nivel social y económico, una población con bajos niveles de alfabetización puede impactar negativamente el desarrollo de una comunidad o país.

Ante la situación, se evidencia que la intervención ha demostrado una mejora significativa en los estudiantes, lo que sugiere varias acciones para mantener y ampliar estos resultados. Implementar intervenciones tempranas y continuas, como evaluaciones diagnósticas tempranas y programas de intervención adaptados a las necesidades individuales, es crucial. Capacitar y apoyar a los docentes con formación continua y recursos adecuados les permitió aplicar estrategias efectivas de enseñanza del área de Comunicación. Además, fomentar un entorno lector en casa y en la comunidad, involucrando a las familias y asegurando el acceso a una variedad de materiales de lectura, es fundamental.

Tabla 6*Tabla cruzada Competencia 1 "Se expresa oralmente"*

			Postest Se expresa oralmente				Total
			Destacado	Logrado	Proceso	Inicio	
Pretest Se expresa oralmente	Destacado	Recuento	3	0	0	0	3
		% del total	10,7%	0,0%	0,0%	0,0%	10,7%
	Logrado	Recuento	2	1	0	0	3
		% del total	7,1%	3,6%	0,0%	0,0%	10,7%
	Proceso	Recuento	0	4	0	0	4
		% del total	0,0%	14,3%	0,0%	0,0%	14,3%
	Inicio	Recuento	0	7	9	2	18
		% del total	0,0%	25,0%	32,1%	7,1%	64,3%
	Total	Recuento	5	12	9	2	28
		% del total	17,9%	42,9%	32,1%	7,1%	100%

Nota: Información del instrumento de aplicación

Interpretación

La tabla proporciona información detallada sobre los resultados de la competencia 1 "Se expresa oralmente" en dos momentos: antes y después de la aplicación de las sesiones. Antes de la intervención, específicamente, el 64,3% (18 estudiantes) estaban en nivel de inicio, indicando dificultades significativas en la expresión oral. Un 14,3% (6 estudiantes) se encontraba en el nivel en proceso. Finalmente, solo el 10,7% (3 estudiantes) había alcanzado el nivel logrado, mostrando una buena capacidad de expresión oral. Después de la intervención, los resultados evidenciaron una mejora considerable en la competencia de expresión oral. Solo el 7,1% (2 estudiante) permaneció en el nivel de inicio, mostrando una drástica reducción en el número de estudiantes con dificultades significativas. El porcentaje

de estudiantes en el nivel en proceso se mantuvo en 32,1% (9 estudiantes), lo que indica que aunque algunos estudiantes no alcanzaron el nivel logrado, no hubo retrocesos significativos. La mejora más notable se observó en el nivel logrado, donde el 42,9% (12 estudiantes) alcanzaron este nivel y en un nivel destacado un 17,9% (5) demostrando una alta capacidad de expresión oral tras las sesiones.

Si las dificultades significativas en la expresión oral no se abordan, los estudiantes y el sistema educativo enfrentarán varias consecuencias negativas. Los estudiantes con problemas persistentes en la expresión oral probablemente tendrán un bajo rendimiento en otras áreas académicas debido a la importancia de la comunicación efectiva para el aprendizaje. Esto podría llevar a la desmotivación, baja autoestima y, eventualmente, al abandono escolar. Además, estos estudiantes tendrían limitadas oportunidades futuras en la educación superior y en el mercado laboral, ya que las habilidades comunicativas son esenciales para el éxito en la mayoría de las profesiones. A nivel social y económico, una población con bajos niveles de habilidades comunicativas puede afectar negativamente el desarrollo de una comunidad o país.

Dado que la intervención ha demostrado una mejora considerable en la competencia de expresión oral, se pueden implementar acciones específicas para mantener y mejorar estos resultados, especialmente mediante estrategias lúdicas. Es crucial implementar intervenciones tempranas y continuas con enfoque lúdico, como la evaluación diagnóstica temprana para identificar estudiantes con dificultades y proporcionarles apoyo específico a través de juegos de rol y dinámicas grupales. Estas actividades fomentan la expresión oral en un entorno seguro y motivador.

Tabla 7*Tabla cruzada competencia 2 "Comprende textos escritos"*

			Postest Comprende textos				Total
			Destacado	Logrado	Proceso	Inicio	
Pretest	Logrado	Recuento	3	0	0	0	3
		% del total	10,7%	0,0%	0,0%	0,0%	10,7%
nde	Proceso	Recuento	4	0	0	0	4
		% del total	14,3%	0,0%	0,0%	0,0%	14,3%
textos	Inicio	Recuento	0	10	9	2	21
		% del total	0,0%	35,7%	32,1%	7,1%	75,0%
Total		Recuento	7	10	9	2	28
		% del total	25,0%	35,7%	32,1%	7,1%	100%

Nota: Información del instrumento de aplicación

Interpretación

La tabla proporciona información sobre los resultados obtenidos en un pretest y un postest, evaluando la misma competencia en dos momentos diferentes: antes y después de la intervención. Específicamente, el 75,0% (21) estaba en nivel de inicio, lo que indica que tenían dificultades significativas en la competencia evaluada. Un 14,3% (4) estaba en el nivel en proceso, mostrando avances parciales pero sin alcanzar la competencia plena. Solo el 10,7% (3) había alcanzado el nivel logrado, evidenciando una buena comprensión y habilidades en la competencia lectora. Después de la intervención, se observaron mejoras notables en los resultados. Solo el 7,1% (2) permaneció en el nivel de inicio, lo que representa una significativa disminución de estudiantes con dificultades importantes. El porcentaje de estudiantes en el nivel en proceso se incrementó a 32,1% (9), sugiriendo que varios

estudiantes mejoraron desde el nivel de inicio pero aún no alcanzaron el nivel máximo. La mejora más significativa se vio en el nivel logrado, con un 35,7% (10) alcanzando este nivel y a nivel destacado el 25,0% (7) se hallan en el nivel destacado lo que indica un progreso considerable en la competencia de comprensión lectora.

Si las dificultades significativas en la competencia evaluada no se abordan, tanto los estudiantes como el sistema educativo enfrentarán varias consecuencias negativas. Los estudiantes con problemas persistentes probablemente tendrán un bajo rendimiento en otras áreas académicas, ya que esta competencia es crucial para el aprendizaje general. Esto podría llevar a la desmotivación, baja autoestima y eventualmente al abandono escolar. Además, estos estudiantes tendrían limitadas oportunidades futuras en la educación superior y en el mercado laboral, dado que la competencia evaluada es esencial para el éxito en la mayoría de las profesiones. A nivel social y económico, una población con bajos niveles en esta competencia puede afectar negativamente el desarrollo de una comunidad o país.

Dado que la intervención ha mostrado mejoras notables, es esencial implementar acciones específicas para mantener y mejorar estos resultados. Las estrategias lúdicas pueden ser particularmente efectivas para este propósito. Implementar intervenciones tempranas y continuas con un enfoque lúdico es fundamental. Esto incluye la evaluación diagnóstica temprana para identificar rápidamente a los estudiantes con dificultades y proporcionarles apoyo específico, así como el uso de juegos de rol y dinámicas grupales que fomenten la competencia evaluada en un entorno seguro y motivador. Capacitar y apoyar a los docentes en estrategias lúdicas es otra acción crucial. Ofrecer formación continua a los docentes sobre el uso de estas estrategias y proveerles recursos y herramientas lúdicas les permitirá implementar estas metodologías efectivas.

Tabla 8*Tabla cruzada Competencia 3 "Produce textos escritos"*

			Postest Produce textos escritos				Total
			Destacado	Logrado	Proceso	Inicio	
Pretest	Logrado	Recuento	5	7	0	0	12
		% del total	17,9%	25,0%	0,0%	0,0%	42,9%
Produce	Proceso	Recuento	0	4	2	0	6
		% del total	0,0%	14,3%	7,1%	0,0%	21,4%
textos	Inicio	Recuento	0	0	9	1	10
		% del total	0,0%	0,0%	32,1%	3,6%	35,7%
escritos	Total	Recuento	5	11	11	1	28
		% del total	17,9%	39,3%	39,3%	3,6%	100,0%

Nota: Información del instrumento de aplicación

Interpretación

La tabla ofrece datos sobre los resultados de la competencia 3 "Produce textos escritos", evaluados antes y después de la intervención. Antes de la intervención, los resultados mostraron una distribución variada en los niveles de competencia. En el nivel de inicio se encontraba el 35,7% (10 estudiantes), en el nivel en proceso el 21,4% (6 estudiantes), y en el nivel logrado el 42,9% (12 estudiantes). Estos datos revelan que una parte considerable de los estudiantes 3,6% (1) se encontraba en el nivel de inicio, enfrentando dificultades significativas en la producción de textos escritos. Una menor proporción 39,3% (11) estaba en proceso, mientras que el 39,3% (11) ya había alcanzado un nivel de logrado, mientras que un nivel destacado se hallan el 17,9% (5) de competencia en esta área. Después de la intervención, se observaron cambios notables en los niveles de competencia. En el nivel de inicio se encontraba el 3,6% (1 estudiante), en el nivel en proceso el 39,3% (11 estudiantes), y en el nivel de logrado 39,3% (11 estudiantes), y en el nivel destacado el 17,9% (5 estudiantes). Estos resultados postest reflejan una mejora significativa en la producción de textos escritos. Solo un pequeño porcentaje de estudiantes (3,6%) permaneció en el nivel de

inicio, indicando una notable reducción de las dificultades iniciales. El nivel en proceso aumentó al 39,3%, lo que sugiere que muchos estudiantes mejoraron desde el nivel de inicio aunque no alcanzaron el nivel máximo. El nivel logrado también aumentó considerablemente al 39,3% y en un nivel destacado 17,9%, mostrando que una mayor proporción de estudiantes alcanzó una alta competencia en la producción de textos escritos.

Si las dificultades en la producción de textos escritos continúan sin intervención, los estudiantes y el sistema educativo enfrentarán varias consecuencias negativas. Los estudiantes con problemas persistentes probablemente tendrán un bajo rendimiento en otras áreas académicas, ya que la habilidad para escribir es crucial para el aprendizaje general. Esto podría llevar a la desmotivación, baja autoestima y eventualmente al abandono escolar. Además, estos estudiantes tendrían limitadas oportunidades futuras tanto en la educación superior como en el mercado laboral, ya que la competencia en la escritura es esencial para el éxito en la mayoría de las profesiones. A nivel social y económico, una población con bajos niveles de habilidad en la escritura puede afectar negativamente el desarrollo de una comunidad o país.

Para abordar estas dificultades y mejorar los resultados en la producción de textos escritos, se pueden implementar varias medidas. Es esencial centrarse en estrategias que fomenten un ambiente de aprendizaje positivo y efectivo. Las intervenciones tempranas y continuas son fundamentales. Identificar tempranamente a los estudiantes con dificultades en la escritura y proporcionarles apoyo específico es crucial, al igual que la utilización de talleres de escritura y actividades interactivas que fomenten la práctica en un entorno motivador y seguro.

5.2. Resultados a nivel inferencial

Para efectuar la prueba de normalidad se utilizó *Shapiro – Wilk*, puesto que la muestra de estudio es menor a 50. La prueba de normalidad *Shapiro-Wilk* es ampliamente considerada una de las técnicas estadísticas más eficientes para determinar si un conjunto de datos se ajusta a una distribución normal. Esta prueba es especialmente valiosa para muestras de tamaños pequeños y medianos y se utiliza en diversos campos como la investigación científica, la economía y las ciencias sociales. Su principal propósito es comprobar la suposición de normalidad antes de aplicar métodos estadísticos paramétricos.

Tabla 9

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest Área de comunicación	,740	28	,000
Pre y postest	,637	28	,000
a. Corrección de significación de Lilliefors			

Nota: Información del instrumento de aplicación

Interpretación

Los resultados de la prueba de normalidad *Shapiro-Wilk*, cuando se obtiene un valor de $p = 0.000$ (o, más precisamente, $p < 0.001$), son fundamentales para entender la distribución de los datos analizados. En la prueba *Shapiro-Wilk*, las hipótesis se establecen de la siguiente manera: (H0) los datos siguen una distribución normal y (H1) los datos no siguen una distribución normal. El valor p resultante de la prueba indica la probabilidad de que los datos observados se ajusten a una distribución normal. En este contexto, un valor p muy bajo

($p < 0.001$) sugiere que los datos siguen una distribución normal. Por lo tanto, la recomendación para el uso de la corroboración de hipótesis fue Wilcoxon.

a) Hipótesis general

H_i: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

H₀: Las estrategias lúdicas no influyen en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

Tabla 10

Prueba de Wilcoxon hipótesis general

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postes Área de comunicación -	Rangos negativos	2 ^a	6,50	13,00
Pretest Área de comunicación	Rangos positivos	18 ^b	10,94	197,00
	Empates	8 ^c		
	Total	28		
a. Postes Área de comunicación < Pretest Área de comunicación				
b. Postes Área de comunicación > Pretest Área de comunicación				
c. Postes Área de comunicación = Pretest Área de comunicación				

Estadísticos de prueba^a	
Z	Postes Área de comunicación - Pretest Área de comunicación -3,551 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Información del instrumento de aplicación

Interpretación

Los datos indican que la significación asintótica fue de 0.000, lo cual sugiere que la aplicación de sesiones tuvo un impacto significativo en el desarrollo del área de comunicación. El análisis detallado de las puntuaciones muestra que los rangos positivos fueron 18, los rangos negativos 2, y los rangos iguales 8. Esto permite deducir que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de las competencias en el área de comunicación para los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria N° 118 de Zurite – Anta, en el año 2024.

Al examinar detalladamente las puntuaciones, se observa que hubo 18 rangos positivos, 2 rangos negativos y 8 rangos iguales. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes experimentaron mejoras en sus habilidades de comunicación tras la implementación de las estrategias lúdicas, evidenciando una influencia positiva de estas actividades en el desarrollo de las competencias comunicativas en el grupo estudiado.

b) Hipótesis específica 1

Hi: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

H0: Las estrategias lúdicas no influyen en el desarrollo de la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon Hipótesis específica 1

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest Se expresa Oralmente - Pretest Se expresa oralmente	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Se expresa oralmente	Rangos positivos	21 ^b	11,00	231,00
	Empates	7 ^c		
	Total	28		

a. Postest Se expresa Oralmente < Pretest Se expresa oralmente
b. Postest Se expresa Oralmente > Pretest Se expresa oralmente
c. Postest Se expresa Oralmente = Pretest Se expresa oralmente

Estadísticos de prueba^a	
Postest Se expresa Oralmente - Pretest Se expresa oralmente	
Z	-4,137 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Información del instrumento de aplicación

Interpretación

Estos hallazgos resaltan la efectividad de las estrategias lúdicas en el contexto

educativo, especialmente en el fortalecimiento de la competencia de expresión oral en la lengua materna. La significación asintótica de 0.000 refleja la robustez del impacto de las sesiones implementadas en el desarrollo de estas habilidades comunicativas. Al profundizar en el análisis de las puntuaciones, se destaca la presencia de 21 rangos positivos y 7 rangos iguales, lo que subraya una clara inclinación hacia la mejora en la expresión oral. Estos resultados sugieren que las estrategias lúdicas no solo fueron efectivas, sino que también fueron capaces de generar una influencia significativa en el progreso de los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, durante el año 2024.

c) Hipótesis específica 3

H1: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia lee diversos textos en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

H0: Las estrategias lúdicas no influyen en el desarrollo de la competencia lee diversos textos en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

Tabla 12

Prueba de Wilcoxon hipótesis específica 2

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest Comprende textos escritos -	Rangos negativos	1 ^a	18,00	18,00
Pretest Comprende textos escritos	Rangos positivos	23 ^b	12,26	282,00
	Empates	4 ^c		
	Total	28		

a. Postest Comprende textos escritos < Pretest Comprende textos escritos
b. Postest Comprende textos escritos > Pretest Comprende textos escritos
c. Postest Comprende textos escritos = Pretest Comprende textos escritos

Estadísticos de prueba^a	
	Postest Comprende textos escritos - Pretest Comprende textos escritos
Z	-3,889 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Información del instrumento de aplicación

Interpretación

Estos hallazgos resaltan la efectividad de las estrategias lúdicas en el contexto educativo, especialmente en el fortalecimiento de la competencia de expresión lee y comprende diversos textos en su lengua materna. La significación asintótica de 0.000 refleja la robustez del impacto de las sesiones implementadas en el desarrollo de estas habilidades comunicativas. Al profundizar en el análisis de las puntuaciones, se destaca la presencia de 23 rangos positivos 1 rango negativo y 4 rangos iguales, lo que subraya una clara inclinación hacia la mejora en la comprensión de textos. Estos resultados sugieren que las estrategias lúdicas no solo fueron efectivas, sino que también fueron capaces de generar una influencia significativa en el progreso de la comprensión lectora de diversos textos en su lengua materna de los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, durante el año 2024.

d) Hipótesis específica 3

H1: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia escribe diversos textos escritos materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

H0: Las estrategias lúdicas no influyen en el desarrollo de la competencia escribe diversos textos escritos materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.

Tabla 13

Prueba de wilcoxon hipótesis específica 3

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest Produce textos escritos -	Rangos negativos	5 ^a	8,90	44,50
PretestProduce textos escritos	Rangos positivos	14 ^b	10,39	145,50
		Empates	9 ^c	
		Total	28	
a. Postest Produce textos escritos < PretestProduce textos escritos				
b. Postest Produce textos escritos > PretestProduce textos escritos				
c. Postest Produce textos escritos = PretestProduce textos escritos				

Estadísticos de prueba^a	
	Postest Produce textos escritos - PretestProduce textos escritos
Z	-2,120 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,034
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Información del instrumento de aplicación

Interpretación

Los datos obtenidos arrojan una significación asintótica de 0.000, lo que confirma el impacto altamente significativo de las sesiones implementadas en el desarrollo de la habilidad para la producción de textos. Un análisis detallado de las puntuaciones revela un patrón interesante: se registraron 14 rangos positivos, 5 negativos y 9 iguales. Esta distribución sugiere una clara tendencia hacia la mejora en la competencia de producción de textos. Es evidente que las estrategias lúdicas desempeñaron un papel crucial en este avance, al proporcionar un entorno educativo dinámico y estimulante. Estos resultados subrayan la importancia de incorporar enfoques pedagógicos innovadores para promover el desarrollo integral en la producción de textos de los estudiantes. En este contexto, las estrategias lúdicas emergen como una herramienta efectiva para cultivar las habilidades de producción de textos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, durante el año 2024.

5.3 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Resultado del Objetivo General: La significación asintótica de 0.000 sugiere un impacto significativo de las sesiones en el desarrollo del área de comunicación.

Descriptivamente, no se registraron estudiantes en el nivel inicial tras la intervención, lo que indica una mejora general. El porcentaje de estudiantes en el nivel en proceso aumentó del 21.4% al 35.7%, implicando que algunos estudiantes avanzaron desde el nivel inicial, aunque no alcanzaron el nivel logrado. El porcentaje de estudiantes en el nivel logrado aumentó significativamente del 28.6% al 64.3%, mostrando un progreso sustancial tras las sesiones. Estos datos reflejan una mejora considerable en el desempeño de los estudiantes después de la intervención. Inicialmente, muchos estudiantes estaban en el nivel inicial, pero tras las sesiones, la mayoría avanzó a los niveles en proceso y logrado, especialmente hacia este último. Esto sugiere que las sesiones tuvieron un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Estos resultados se comparan con el estudio de Machare (2023), donde estrategias lúdicas mejoraron significativamente las habilidades de expresión oral de los estudiantes, con un aumento del 75% al 91.67% en el nivel de logro esperado tras la intervención. Este incremento notable indica que las metodologías utilizadas fueron efectivas para desarrollar las competencias comunicativas.

Resultado del Objetivo Específico 1: La significación asintótica de 0.000 también sugiere un impacto significativo de las sesiones en el desarrollo de la competencia de expresión oral. Descriptivamente, la comparación de los resultados del pretest y postest muestra un cambio significativo: la reducción del 60.7% al 3.6% en el nivel inicial indica que las sesiones abordaron efectivamente las dificultades iniciales. El mantenimiento del porcentaje en el nivel en proceso indica estabilidad, mientras que el aumento del 17.9% al 75.0% en el nivel logrado refleja una mejora significativa. Los datos muestran una mejora notable en la competencia de expresión oral de los estudiantes tras la intervención.

Inicialmente, la mayoría de los estudiantes estaba en el nivel inicial, con pocos en el nivel logrado. Después de las sesiones, la mayoría avanzó al nivel logrado, sugiriendo que las sesiones tuvieron un impacto muy positivo. Comparando con el estudio de Gutiérrez et al. (2021), donde estrategias similares mejoraron la comprensión y crítica de textos, se demuestra que las intervenciones lúdicas son efectivas en mejorar diversas habilidades comunicativas. Este resultado subraya la importancia de las actividades prácticas y participativas en el desarrollo de competencias orales.

Resultado del Objetivo Específico 2: La comparación entre los resultados del pretest y posttest muestra un cambio significativo en el desempeño de los estudiantes. La reducción del 75.0% al 7.1% en el nivel inicial sugiere que la intervención fue altamente efectiva. El aumento en el nivel en proceso del 14.3% al 32.1% indica que muchos estudiantes mejoraron, aunque no todos alcanzaron el nivel máximo. Finalmente, el incremento del 10.7% al 60.7% en el nivel logrado refleja una mejora sustancial. Estos datos evidencian una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes tras la intervención. Inicialmente, la mayoría de los estudiantes estaba en el nivel inicial, con pocos en el nivel logrado. Después de la intervención, la mayoría progresó hacia los niveles en proceso y logrado. Esto sugiere que la intervención tuvo un impacto muy positivo en el desarrollo de las habilidades de lectura y comprensión de textos escritos. Comparando con Briones (2021), donde juegos verbales mejoraron significativamente la expresión oral de niños, se concluye que las estrategias lúdicas son efectivas en diversas competencias comunicativas. Estos hallazgos resaltan la efectividad de las metodologías interactivas y lúdicas en el contexto educativo.

Resultado del Objetivo Específico 3: La significación asintótica de 0.000 implica un impacto notable en el desarrollo de la habilidad de leer y comprender textos escritos. Descriptivamente, la comparación de los resultados del pretest y posttest muestra un cambio positivo significativo. La reducción del 35.7% al 3.6% en el nivel inicial indica que la

intervención fue muy efectiva en mejorar las habilidades iniciales de escritura. El aumento del 21.4% al 39.3% en el nivel en proceso sugiere que muchos estudiantes mejoraron, aunque algunos no alcanzaron el nivel máximo. El incremento del 42.9% al 57.1% en el nivel logrado muestra que más estudiantes alcanzaron un alto nivel de competencia. Estos datos demuestran una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para producir textos escritos tras la intervención. Inicialmente, una proporción considerable de estudiantes estaba en el nivel inicial, pero después de las sesiones, la mayoría progresó hacia los niveles en proceso y logrado. Esto sugiere que la intervención tuvo un impacto muy positivo en el desarrollo de las habilidades de escritura de los estudiantes. Comparando con Santacruz (2021), donde actividades lúdicas mejoraron la expresión oral de niños pequeños, se concluye que estas estrategias son efectivas en mejorar diversas competencias comunicativas a diferentes edades. La consistencia en los resultados de diferentes estudios refuerza la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo educativo integral y por último, Huamaní y Laura (2024) El análisis comparativo de estas evaluaciones reveló una diferencia de 615 puntos entre las pruebas, lo que representa una mejora del 61,5% tras la implementación de las sesiones de aprendizaje con estrategias lúdicas. Con base en estos resultados, se concluye que las estrategias lúdicas fortalecen de manera significativa el desarrollo de la competencia para resolver problemas de cantidad en el área de Matemática.

CONCLUSIONES

Primera: En conclusión, los datos obtenidos revelan que la significación asintótica fue de 0.000, lo que indica que la implementación de sesiones tuvo un impacto altamente significativo en el avance del área de comunicación. El análisis detallado de las puntuaciones muestra que los rangos positivos fueron 18, los rangos negativos 2, y los rangos iguales 8. Estos resultados sugieren claramente que las estrategias lúdicas desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las competencias en el área de comunicación para los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, en el año 2024. Este hallazgo respalda la eficacia de las intervenciones educativas centradas en métodos lúdicos para mejorar el rendimiento académico en el ámbito de la comunicación.

Segunda: Los datos obtenidos revelan que la significación asintótica fue de 0.000, lo que sugiere que la implementación de sesiones tuvo un impacto altamente significativo en el desarrollo de la competencia de expresión oral. Al profundizar en el análisis de las puntuaciones, se destaca la presencia de 21 rangos positivos y 7 rangos iguales, lo que subraya una clara inclinación hacia la mejora en la expresión oral. Esto lleva a la deducción de que las estrategias lúdicas tienen una influencia considerable en el desarrollo de la competencia de expresión oral en la lengua materna de los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, en el año 2024. Estos hallazgos resaltan la importancia de integrar métodos lúdicos en la enseñanza para mejorar la habilidad de expresión oral de los estudiantes.

Tercera: En conclusión, la significación asintótica obtenida fue de 0.000, lo que indica que la implementación de sesiones tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la habilidad de leer y comprender textos escritos. Al profundizar en el análisis de las

puntuaciones, se destaca la presencia de 23 rangos positivos 1 rango negativo y 4 rangos iguales, lo que subraya una clara inclinación hacia la mejora en la comprensión de textos. Estos resultados sugieren que las estrategias lúdicas desempeñan un papel importante en el desarrollo de la capacidad de leer una variedad de textos en el idioma materno de los estudiantes de primer año de secundaria en la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, en el año 2024. Estos hallazgos respaldan la efectividad de integrar métodos lúdicos en la enseñanza para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

Cuarta: La significación asintótica obtenida fue de 0.000, refiere que se da por aceptada la hipótesis alternativa, respecto a las puntuaciones revela un patrón interesante: se registraron 14 rangos positivos, 5 negativos y 9 iguales. Esta distribución sugiere una clara tendencia hacia la mejora en la competencia de producción de textos. Estos resultados llevan a la conclusión de que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en el avance de la competencia de escribir una variedad de textos en la lengua materna de los estudiantes de primer año de secundaria en la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, en el año 2024.

RECOMENDACIONES

- Primera:** Se sugiere al director de la Institución Educativa se recomienda realizar evaluaciones continuas para monitorear el progreso de los estudiantes y evaluar la sostenibilidad del impacto de las intervenciones lúdicas en el desarrollo de habilidades de comunicación. Asimismo, es fundamental involucrar activamente a los estudiantes en el proceso educativo, permitiéndoles participar en la selección y diseño de actividades lúdicas relevantes para ellos.
- Segunda:** Se aconseja al director proporcionar capacitación y apoyo continuo a los docentes sobre cómo integrar de manera efectiva estrategias lúdicas en su enseñanza para promover el desarrollo de habilidades de comunicación en los estudiantes. Estas recomendaciones tienen el potencial de fortalecer aún más la eficacia de las intervenciones educativas centradas en métodos lúdicos para mejorar el rendimiento académico en el área de la comunicación.
- Tercera:** Se recomienda a los docentes fomentar la participación activa de los estudiantes en la selección y diseño de actividades lúdicas, lo cual puede incrementar su motivación y compromiso con el aprendizaje, potenciando así los beneficios de estas prácticas en su desarrollo educativo.
- Cuarta:** Se sugiere a los investigadores y docentes explorar un amplio abanico de estrategias lúdicas, tales como juegos de roles, actividades de lectura recreativa y debates literarios, con el propósito de identificar aquellas que resulten más efectivas y apropiadas para el contexto específico de la institución.

Referencias

- Ardila, R. (2012). Los orígenes del conductismo, Watson y el manifiesto conductista de 1913. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 45(2), 315 - 319.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/805/80528401013.pdf>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques consulting EIRL.
https://doi.org/https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Briones, S. (2021). *Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 303 - Nuevo Chimbote 2021*. [Tesis de maestría en Administración de la Educación - Universidad César Vallejo].
- Cabell-Rosales, N., & Pérez-Azahuanche, M. (2021). Estrategias motivacionales para el logro de los aprendizajes. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 78 - 97.
https://doi.org/https://www.researchgate.net/profile/Manuel-Perez-Azahuanche/publication/348814830_Estrategias_motivacionales_para_el_logro_de_los_aprendizajes/links/60118521299bf1b33e299dec/Estrategias-motivacionales-para-el-logro-de-los-aprendizajes.pdf
- Cortés, M. D. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica . En *Programa curricular de Educación Primaria* (pág. 396). Lima-Peru.
- Flórez, A., Reyes, A., & Salazar, E. (2021). Estrategias lúdicas para el fomento de la escritura creativa en estudiantes de secundaria. *Revista Entrevista Académica Electrónica*, 4(8), 92 - 103. <https://doi.org/file:///C:/Users/Guisela%20Martinez/Downloads/Dialnet-EstrategiasLudicasParaElFomentoDeLaEscrituraCreati-8159012.pdf>

- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(12), 12 - 44. <https://doi.org/file:///C:/Users/Guisela%20Martinez/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf>
- Gutiérrez, D., Serrano, I., & Delgado, P. (2021). *Estrategia lúdica para fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes del grado Undécimo del Liceo Santa Teresita de Lisieux*. [Tesis de Especialista en Pedagogía Lúdica - Facultad de Ciencias Humanas y Sociales Bogotá].
- Huamani, S., & Laura, S. (2024). *Uso de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad del área de matemática en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco - 2023*. [Tesis de Licenciatura - UNSAAC].
- Machare, S. (2023). *Las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 "Mi segundo hogar" Sullana - Piura, 2020*. [Tesis de Licenciatura - Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].
- Mendoza, M. (2018). *Actividades de motivación y su influencia en el rendimiento académico en el área de comunicación en estudiantes del segundo grado de Secundario del Institución Educativa La Victoria, Abancay 2018*. Lima-Perú: [Tesis de maestría . Universidad Cesar Vallejo].
- MINEDU. (2017). *Curriculo Nacional de la Educación Basica*. Lima-Peru: Ministerio de Educación del Perú.
- Miranda, S., & Ortiz, J. (2021). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *Revista Iberoamericana*

para la Investigación y el Desarrollo Educativo , 11(21), 21 - 32.

[https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-](https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672020000200164&script=sci_arttext)

[74672020000200164&script=sci_arttext](https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672020000200164&script=sci_arttext)

PISA. (2022). *PISA 2022: El Perú mantiene sus resultados en las competencias de Lectura y Ciencia*. Lima: Ministerio de Educación .

Roncancio, G. (2023). *¿Qué es una estrategia? herramientas para crearla*.

<https://gestion.pensemos.com/estrategia-que-es-y-las-herramientas-para-crearla>.

Ronda, G. (2022). *Estrategia. ¿Qué es, origen? definición según autores, tipos*.

https://www.gestiopolis.com/un-concepto-de-estrategia/#google_vignette.

Rubicela, W. (2018). *Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México*. N. I. Investigación: 2018.

Sánchez, C. (2021). *Guía de ejercicios lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños de preparatoria de la escuela "Carlos Frelle Larrea" Quito*. [Tesis de Maestría - Pontificie Universidad Católica de Ecuador].

Sánchez, G. (2010). La estrategia de aprendizaje a través del componente lúdico. *Revista de didáctica español como lengua y extranjera*, 11(11), 85 - 111.

<https://doi.org/https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

Sánchez-Gómez, M., Martín-Cilleros, M., Costa, A., & García, F. (2018). Posicionamiento de la Investigación en Ciencias Sociales. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de información*, 12(28), 102 - 113.

https://doi.org/https://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-

98952018000300009&lng=pt&nrm=iso&tlng=es?script=sci_arttext&pid=S1646-98952018000300009&lng=pt&nrm=iso&tlng=es

Santacruz, E. (2021). *Actividades lúdicas y desarrollo de la expresión oral en niños de tres años*. [Tesis para optar el título de Licenciado - Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.

ANEXOS

a. Matriz de consistencia

Título: Estrategias lúdicas y desarrollo de competencias de comunicación en estudiantes de primero de secundaria Institución Educativa Agropecuaria 118 Zurite – Anta, 2024

Problematización	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024?	Evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.	Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024	Variable independiente: Estrategias lúdicas	Enfoque: Cuantitativo Diseño: Pre experimental Nivel: Explicativo Tipo: Aplicativo
Problema específico ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024? ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia lee diversos textos en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024?	Objetivo específico Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024. Especificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia lee diversos textos en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.	Hipótesis específicas Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia se expresa oralmente en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024 Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia lee diversos textos en su lengua materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.	Variable dependiente: Área de Comunicación	Población: 118 estudiantes de secundaria de la I.E. Agropecuaria N° 118 de Zurite. Muestra: 28 estudiantes de primero de secundaria. Técnica: Documental. Test. Instrumento: Pre y postest Sesiones de aprendizaje.

<p>¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia escribe diversos textos escritos en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024?</p>	<p>Interpretar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia escribe diversos textos escritos en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024.</p>	<p>Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024 Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia escribe diversos textos escritos materna en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria 118 de Zurite – Anta, 2024</p>
---	--	--

b. Otros

Matriz de instrumentos

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Estrategias lúdicas	Estrategias para la competencia se expresa en su lengua materna.	Ni Sí ni No Imítame Discurso del candidato	Sesiones de aprendizaje 1° Identificando los conectores temporales. 2° Reconocemos la importancia de la comunicación en nuestras vidas. 3° Nos divertimos aprendiendo el uso de la B. 4° Construyendo ideas con el uso de la v. 5° Conociendo las técnicas de lectura: subrayado y sumillado. 6° Leemos divertidamente un afiche. 7° Creando un afiche con el uso correcto de mayúsculas. 8° Presentamos nuestro afiche en una exposición oral.
	Estrategias para la competencia lee diversos tipos de textos escritos.	Historias encadenadas Dados creativos Partiendo de historias Mensaje en la botella Objetos asesinos Textos Cloze Testigo de los hechos	
Competencias del área de comunicación.	Se expresa oralmente en su lengua materna.	Facilidad para expresarse oralmente Expresión de ideas con claridad y fluidez Acompaña su participación con recursos no verbales. Escucha a los interlocutores y sigue indicaciones Predisposición para la lectura	Instrumento: Prueba diagnóstica de lectura MINEDU (2021) Duración 60 minutos. Primera lectura: Reserva Nacional Tambopata. (5 preguntas de la lectura) Segunda lectura: El eterno problema de los piojos (5 preguntas de la lectura)
	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.	Identifica información relevante en diversos tipos de textos	

	<p>Infiere ideas explícitas e implícitas de diversos tipos de texto Reflexiona acerca del texto y del contexto</p>	<p>Tercera lectura: Algo muy grave va a suceder en este pueblo (5 preguntas de la lectura) Cuarta lectura: Las dos caras de las tareas (5 preguntas de la lectura) Quinta lectura: Experimento para hacer en casa- (10 preguntas de la lectura)</p>
<p>Escribe diversos textos en su lengua materna</p>	<p>Adecúa el texto a la situación comunicativa Organiza y desarrolla las ideas de manera coherente. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</p>	<p>Prueba diagnóstica de escritura. 60 Minutos Se presenta una imagen de la cual los estudiantes realizan textos.</p>

Instrumento de aplicación de la investigación

Juan fue a visitar a sus primos que viven en Puerto Maldonado. Ellos le recomendaron ir a la Reserva Nacional Tambopata. Por ello, Juan buscó en internet información sobre este lugar y encontró el siguiente texto.

Reserva Nacional Tambopata

La Reserva Nacional Tambopata está ubicada al sur de la ciudad de Puerto Maldonado, capital de la región Madre de Dios. Esta reserva tiene un área de 274 690 hectáreas y se extiende entre la zona media y baja del río Tambopata. Como todas las reservas nacionales, la Reserva Nacional Tambopata busca conservar la flora y la fauna de la selva tropical, así como promover el uso adecuado de los recursos naturales.

Cómo llegar

Hay dos rutas para acceder a la reserva. La primera inicia en Puerto Maldonado y continúa hacia el sur hasta llegar al río Tambopata (45 minutos en automóvil). En este lugar, se abordan lanchas que navegan por dos horas hasta la reserva. La segunda ruta también parte desde Puerto Maldonado y se dirige hacia la comunidad de Infierno, ubicada a 25 km (15 minutos en automóvil). Luego, se navega por el río Tambopata hasta la zona habilitada en la reserva (dos horas en bote a motor).

Clima

El clima es cálido y húmedo. Su temperatura varía entre los 10 °C y los 38 °C, con un promedio de 26 °C. Entre los meses de setiembre y octubre, se registran las temperaturas más altas del año. En cambio, las temperaturas bajas están asociadas con la presencia de vientos fríos y lloviznas persistentes que llegan de la Antártida a través de los Andes. Este fenómeno se conoce en Madre de Dios como “friaje” y generalmente ocurre entre los meses de junio y julio. La presencia de lluvias marca dos épocas: una época seca, entre abril y diciembre, y otra de lluvias, entre enero y marzo.

Flora y fauna

Tambopata alberga diversas especies animales. Se han registrado 632 especies de aves, 1 200 de mariposas, 169 de mamíferos, 205 de peces, 103 de anfibios y 67 de reptiles. Esta reserva posee hábitats saludables para la recuperación y refugio de especies amenazadas, entre las que destacan el lobo de río y la nutria. Asimismo, en este lugar, se encuentran felinos como el yaguarundi, el jaguar, el tigrillo y el margay.

Entre los mamíferos silvestres, destacan la sachavaca, la huangana, el sajino, el perezoso, el maquisapa, el mono ardilla, el machín blanco y otras especies propias de la zona. También, resaltan los reptiles como la boa esmeralda, la shushupe y el caimán. Asimismo, en esta reserva, está casi la totalidad de las especies de aves que habitan en la región Madre de Dios.

En la Reserva Nacional Tambopata, también existen diferentes tipos de bosque. Entre los principales, están los aguajales y los bosques de galerías, que crecen en suelos muy húmedos, al igual que los pacales (guayaquiles o bambús). Asimismo, es posible hallar bosques de terrazas (grandes árboles de escasa y pequeña vegetación), los cuales crecen en tierras secas. Otra especie muy importante que se conserva en esta reserva es la castaña, una especie de árbol gigante que crece en zonas no inundables de la selva baja amazónica.

1 ¿En qué meses se registra el calor más intenso en la Reserva Nacional Tambopata?

- a Entre junio y julio.
- b Entre enero y marzo.
- c Entre setiembre y octubre.
- d Entre abril y diciembre.

2 En el texto, ¿a qué se denomina “friaje”?

- a Al clima cálido y húmedo con una temperatura media de 26 °C.
- b A los vientos y lloviznas persistentes que llegan de la Antártida.
- c A la frecuencia y cantidad de lluvia que se produce en la zona.
- d Al cambio de temperatura que varía entre los 10 °C y los 38 °C.

3 ¿Cuál es el propósito principal del texto leído?

- a Explicar cuánto varía el clima en la Reserva Nacional Tambopata.
- b Convencer sobre el cuidado de la Reserva Nacional Tambopata.
- c Informar sobre el acceso a la Reserva Nacional Tambopata.
- d Describir cómo es la Reserva Nacional Tambopata.

4 Juan se encuentra en Puerto Maldonado y quiere llegar a la Reserva Nacional Tambopata en el menor tiempo posible. ¿Qué ruta le aconsejarías seguir?

- a Tomar un automóvil hasta la comunidad de Infierno; luego, navegar en bote a motor por el río Tambopata hasta llegar a la reserva.
- b Tomar un automóvil hasta el río Tambopata; luego, atravesar la comunidad de Infierno hasta llegar a la reserva.
- c Tomar un automóvil hasta la comunidad de Infierno; luego, tomar una lancha hasta llegar al río Tambopata.
- d Tomar un automóvil hasta el río Tambopata; luego, abordar una lancha hasta llegar a la reserva.

5 ¿Cuál de las siguientes especies de árbol crece en zonas no inundables?

- a Aguajal.
- b Bambú.
- c Castaña.
- d Guayaquil.

Fernanda fue a un centro de salud con su papá. Mientras esperaban a ser atendidos, ella vio el siguiente texto pegado en una vitrina y lo leyó.

El eterno problema de los piojos

El piojo se alimenta de la sangre que succiona del cuero cabelludo. Es de color grisáceo y se pone rojizo cuando se llena de sangre.

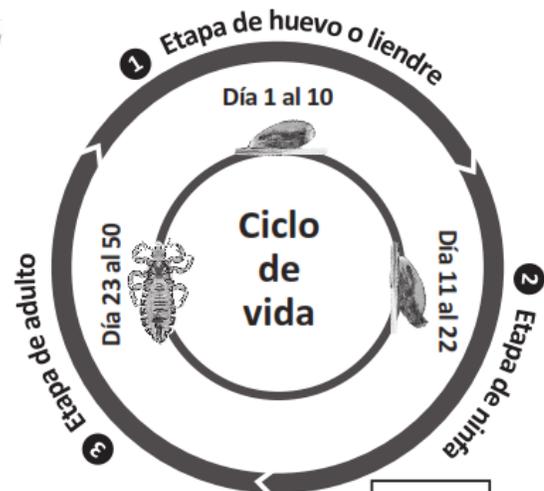
Las hembras ponen entre 5 y 10 huevos por día y viven de 4 a 5 semanas.



Mide de 2 a 4 mm.



Sus extremidades terminan en garras que le permiten agarrarse al cabello con fuerza.



Crecimiento en el cabello

1 La hembra pone los huevos en el nacimiento de los cabellos y luego los incuba.



1

2 El crecimiento natural del cabello hace que, a los diez días, las liendres se encuentren a 5 mm del cuero cabelludo.

Piojo saliendo de una liendre



2

5 mm

Huevo seco

3 Cuando las liendres están por encima de los 5 mm se encuentran vacías porque los piojos están en proceso de convertirse en adultos.

Piojo agarrado al cabello

3

Pediculosis



El 80% de los niños en edad escolar están infectados de piojos.

Los picos de contagio se dan en la estación fría, hasta principios de la primavera.

Las liendres resisten las bajas y altas temperaturas.

El traspaso se produce por contacto directo con la cabeza infectada.

6 Según el texto, ¿hasta cuánto tiempo vive el piojo como ninfa?

- a Hasta el día 10.
- b Hasta el día 11.
- c Hasta el día 22.
- d Hasta el día 50.

7 ¿Cuál sería un mejor título para el texto?

- a El piojo y su ciclo de vida.
- b La alimentación de los piojos.
- c Elimine los piojos para siempre.
- d ¿Por qué los niños se contagian de piojos?

8 Lee la siguiente parte del texto.

Crecimiento en el cabello



¿Qué idea se puede deducir de esta parte del texto?

- a Que las liendres se secan antes de que los piojos nazcan.
- b Que las liendres se caen del cabello al nacer los piojos.
- c Que las liendres se pegan al cabello y se alejan de la raíz a medida que este crece.
- d Que las liendres se agarran del cabello y se trepan en él hasta que se abre el huevo.

9 ¿A cuál de las siguientes personas le sería más útil este texto?

- a A Jesús, que quiere aprender a cuidarse el cabello.
- b A Karina, que quiere investigar sobre la reproducción de los piojos.
- c A Miguel, que quiere deshacerse de los piojos que tiene en el cabello.
- d A Dalia, que quiere saber cómo ver piojos con el microscopio.

10 Lee esta parte del texto.

Pediculosis



El 80% de los niños en edad escolar están infectados de piojos.

Los picos de contagio se dan en la estación fría, hasta principios de la primavera.

Las liendres resisten las bajas y altas temperaturas.

El traspaso se produce por contacto directo con la cabeza infectada.

¿Para qué el autor incluyó esta parte de texto?

- a Para señalar que las infecciones con piojos pueden ser peligrosas.
- b Para resaltar que el contagio de piojos es fácil.
- c Para mostrar que las liendres son resistentes al frío.
- d Para indicar que el contagio de piojos sucede en la escuela.

Base de datos de la investigación

	PretestAr eadecom unicación	PostestAr eadecom unicación	PretestSe expresao ralmente	Postests eexpresa	Pretestco mprende	PostestC omprende	PretestPr oduce	PostestPr oduce
1	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
2	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00
3	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00
4	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00
5	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00
6	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00
7	4,00	2,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00
8	4,00	2,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00
9	4,00	2,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00
10	4,00	2,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00
11	4,00	2,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00
12	4,00	2,00	4,00	2,00	4,00	2,00	3,00	3,00
13	4,00	2,00	4,00	2,00	4,00	2,00	3,00	2,00
14	4,00	2,00	4,00	2,00	4,00	2,00	3,00	2,00
15	4,00	2,00	4,00	2,00	4,00	2,00	3,00	2,00
16	4,00	2,00	4,00	2,00	4,00	2,00	3,00	2,00
17	4,00	2,00	4,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00
18	3,00	2,00	4,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00
19	3,00	2,00	3,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00

	 PretestAr eadecom unicación	 PostestAr eadecom unicación	 PretestSe expresaa almente	 Postests eexpresa	 Pretestco mprende	 PostestC omprende	 PretestPr oduce	 PostestPr oduce
19	3,00	2,00	3,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00
20	3,00	2,00	3,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00
21	3,00	2,00	3,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00
22	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	1,00	2,00	2,00
23	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	2,00
24	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00
25	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00
26	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00
27	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00
28	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS

1. AREA	COMUNICACIÓN
2. GRADO:	PRIMERO "A" "B"
3. TIEMPO:	90 MINUTOS
4. FECHA	02 – 04- 2024

TÍTULO DE LA SESION

IDENTIFICANDO LOS CONECTORES TEMPORALES

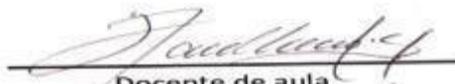
II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: LA IMPORTANCIA DEL USO DE LOS CONECTORES TEMPORALES

COMPETENCIA	lee diversos tipos de textos en su lengua materna.		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	criterios	
<p>1. . Obtiene información del texto escrito.</p> <p>2. Infiere e interpreta información del texto escrito.</p> <p>3. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</p>	<p>Identifica la información explícita que es claramente distinguible de otra, porque la relaciona con palabras conocidas o porque conoce el contenido del texto.</p> <p>Deduce las causas y consecuencias a partir de la información explícita del texto.</p> <p>Predice de que tratara el texto y cuál es su propósito comunicativo a partir de algunos indicios como el título, ilustraciones y palabras conocidas en los textos que lee</p> <p>Explica la relación del texto con la ilustración en textos que lee.</p> <p>Opina acerca de personas, personajes y hechos expresando sus preferencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el texto que lee. - Reconoce los conectores textuales en el texto. - Obtiene información explícita del texto escrito. - Opina sobre información presente en el texto. - Utiliza los conectores de tiempo de manera adecuada - Conoce la función de los conectores de tiempo 	Lista de cotejos
Instrumentos de evaluación	Lista de cotejos		
Propósito de la sesión	Emplear correctamente los conectores temporales.		

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	Tiempo aproximado 15 min.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo a los alumnos y se les da la bienvenida ✓ Se les recuerda las normas de convivencia ✓ La docente hará la recuperación de saberes previos mediante las siguientes pregunta ✓ ¿Qué aprendimos la clase pasada? ✓ Se presenta el propósito de aprendizaje ✓ Se presenta un pequeño texto ✓ Se utiliza una estrategia lúdica juego de tarjetas para identificar conectores de tiempo se realiza las siguientes preguntas ✓ ¿Qué palabras se omiten en el texto? ✓ ¿Sueles utilizar estas palabras en tu vida cotidiana? ¿Para qué? ✓ Se crea un conflicto cognitivo en el estudiante.
DESARROLLO	Tiempo aproximado 65 min.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se presenta el título de la sesión los conectores de tiempo ○ Se presenta un organizador visual con el concepto del tema y algunos ejemplos de conectores de tiempo. ○ Se presenta un texto donde los estudiantes leen e identifican los conectores de tiempo ○ ○ La docente organiza a los estudiantes para aplicar la estrategia historias encadenadas en esta los eventos deben ir en una secuencia lógica para ello los estudiantes utilizaran los conectores de tiempo. ○ La docente y los alumnos dialogan y reflexiona acerca de la importancia de los conectores de tiempo. ○ La docente presenta una evaluación
Cierre	Tiempo aproximado 10 min.
<p>Invitamos a nuestros estudiantes a reflexionar las actividades realizadas en la sesión a partir de las siguientes preguntas de metacognición:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en la sesión? ✓ ¿para que realizamos estas actividades? ✓ ¿En qué casos tuvimos dificultades y por qué? ✓ ¿Qué hicimos para superar nuestras dificultad?




 Docente de aula
 Prof. Juanita Atauluco Surihuaylla
 Área de Comunicación

Curso:	comunicación	Grado:	1ro	Fecha:		Curso Escolar:	2024
Nivel:	secundaia	Bloque:					A
Docent							

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	CONECTORES DE TEMPORALES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		Identifica el texto que lee	reconoce los conectores textuales	obtiene informacion explicita del texto	opina sobre la informacion del texto	utiliza conectores de tiempo	conoce la funcion de los conectores de tiempo				
No.	Estudiante										
1	ALTAMIRANO CCAHUANA JOSE	A	A	A	A	A	A				A
2	AMACHI HUAMANCCARI DANIEL	A	A	A	A	A	A				A
3	ANGO CALVO MAX ANTONY	A	A	A	A	B	B				A
4	CCAHUA HUALLPA RUSBEL LEYNE	A	A	A	A	B	B				A
5	GRAJEDA URRUTIA LADY DI MA	A	A	A	A	B	B				A
6	HUAMAN HUALLPARIMACHI F	A	A	A	A	A	A				A
7	HUILLCA CALVO YONMY NOCO	A	A	A	B	A	B				A
8	HUILLCA CHOQUE MILAGROS	A	A	A	A	A	A				A
9	LOPEZ UMAN MIRELLA ESUIL	A	A	A	A	A	A				A
10	PACHECO AGUILAR PHILIP JUM	B	B	A	B	A	B				B
11	PARAVECINO HUILLCA ISABEL	A	A	A	A	A	A				A
12	PERCCA JORDAN MARIA F.										
13	QUISPE CHINO FLOR KAROLIN	A	A	A	A	A	A				A
14	SEGOVIA PANTI JIMMY	A	A	A	A	A	A				A
15	TUMPAY CRUZ JOSE FERNAN	A	A	B	A	B	A				A
16											
									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)								AD		
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)								A		
3	(En proceso)								B		
4	(En inicio; Deficiente)								C		

Curso:	comunicación	Grado Escolar:	2024
Nivel:	secundaria	Grado:	1ro
Docente:		Fecha:	
		Bloque:	B

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	CONECTORES DE TEMPORALES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		Identifica el texto que lee	reconoce los conectores textuales	obtiene información explícita del texto	opina sobre la información del texto	utiliza conectores de tiempo	conoce la función de los conectores de tiempo				
No.	Estudiante										
1	AÑO PANTI MADUEL	A	A	A	B	B	A				A
2	CHALLCO PUCLLA ADRIANO	A	A	A	B	A	A				A
3	HUALLPA CASTAÑEDA RUBEN F.	A	A	A	A	A	A				A
4	HUAMAN UMAN FRANCIS I.	A	AD	A	AD	A	AD				AD
5	HUAMANTALLA HUAMAN JUAN	A	A	A	B	B	B				A
6	HUILLCA LENES CLAUDIA J.	A	A	B	A	A	A				A
7	JORDAN SAIRE SEBASTIAN A.	A	A	A	B	B	A				A
8	MENDOZA CASTAÑEDA JORDI J.	A	A	A	B	A	A				A
9	QUISPE HUALLPA LIZETH	A	A	A	B	B	A				A
10	QUISPE HUAMAN IBET ROSELY	A	A	A	A	A	A				A
11	QUISPE QUISPE MAYTE FAVIOLA	A	A	A	A	A	A				A
12	RAMOS AVAL LUIS ANDER										
13	USUCACHI HUILLCA PABLO V.	A	A	A	A	A	A				A
14	USUCACHI MENDOZA ALEJANDRO	A	A	A	B	A	B				A
15	VASQUEZ LEVA MIRIAM R.	A	A	A	A	A	A				A
16											
									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)									AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)									A	
3	(En proceso)									B	
4	(En inicio; Deficiente)									C	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

IV. DATOS INFORMATIVOS

5. AREA	COMUNICACIÓN
6. GRADO:	PRIMERO "A" "B"
7. TIEMPO:	90 MINUTOS
8. FECHA	09 – 04 – 2024

TÍTULO DE LA SESION

Reconocemos la importancia de la comunicación en nuestras vidas

V. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	SE EXPRESA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
1. Obtiene información ... 2. Infiere e interpreta ... 3. Adecúa, organiza. 4. Utiliza recursos ... 5. Interactúa estratégicamente 6. Reflexiona y ...	Recupera información explícita del del video observado la comunicación seleccionando detalles y datos específicos. Señala los elementos de la comunicación y la importancia de la misma. Expresa oralmente sus ideas de forma organizada al explicar sobre el tema tratado. Emplea gestos y movimientos corporales, que enfatiza lo que dice. Ajusta el volumen, entonación y ritmo de su voz para transmitir cuando se dirige al público. Participa en diversos intercambios orales alternado los roles de hablante y oyente. Opina sobre la importancia de la comunicación en nuestro diario vivir.	-Toma apuntes -Identifica los elementos de la comunicación Orden de las ideas Utiliza gestos y movimiento. Habla fuerte claro y preciso Escucha atentamente. Expresa su opinión.
Instrumentos de evaluación	Lista de cotejos	
Propósito de la sesión	Reconocer la importancia de la comunicación en nuestra vida diaria.	

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE DE DERECHOS. <input checked="" type="checkbox"/> Dialogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo reconociendo que la buena comunicación es importante en nuestras vidas.
--	--

COMPETENCIA TRANSVERSAL

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA. <input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, define metas personales respaldándose en sus potencialidades.
---	---

VI. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO**Tiempo aproximado 15 min.**

- ✓ Saludamos a nuestros estudiantes, se toman algunas normas de convivencia de manera dinámica a acordes al propósito de sesión.
Escuchar con mucha atención.
Hablar después de escuchar a los demás.
Respetar la opinión de los demás.
Levantar la mano para hablar.
Se muestran imágenes y responden a las preguntas:
¿Qué observamos?
- ✓ ¿Qué actitudes tienen los personajes?
- ✓ ¿Qué crees que están diciendo?
- ✓ ¿Por qué como lo están diciendo?
- ✓ ¿de qué crees que hablaremos hoy?
- ✓ Incentivamos un intercambio de opiniones, siempre demostrando el respeto a las opiniones de los otros.
- ✓ Continuamos presentando el título y propósito de la sesión.

DESARROLLO**Tiempo aproximado 65 min.**

- En esta sesión los estudiantes observan un video sobre el tema de la comunicación proceso y elementos se dialoga sobre los aspectos más importantes.
- Se desarrolla una estrategia ludica con todos los estudiantes titulado “**imítame**” poniendo en práctica la comunicación no verbal.
- Se forman equipos de trabajo tres por grupo
- Responden a las siguientes preguntas
- ✓ ¿Qué es la comunicación?
 - ✓ ¿Cuál es la importancia de la comunicación?
 - ✓ ¿Cuáles son los elementos de la comunicación?
 - ✓ ¿Para qué nos comunicamos?
 - ✓ ¿puede faltar alguno de los elementos cuando nos comunicamos?
 - ✓ ¿Qué pasaría si falta alguno de ellos?
 - ✓ Después de trabajar socializan los trabajos frente a sus compañeros.
 - ✓ Participan activamente durante la sesión.

Cierre**Tiempo aproximado 10 min.**

- Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje en la sesión a partir de las siguientes preguntas:
- ✓ ¿Para que me sirve la sesión trabajada?
 - ✓ ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades encontré durante la sesión? ¿la sesión aprendida para que me sirve? ¿se cumple con el propósito planteado?
 - ✓ Se termina con el registro de la información en el cuaderno.




Prof. Juanita Atauyluco Surihuaylla
Docente de aula


Prof. Juanita Atauyluco Surihuaylla
AREA DE COMUNICACION

Curso: comunicación

Nivel: secundaria

Docente: Nelida Ccahuaya Puma

Grado: 1ro "A"

Fecha: 09/04/2024

Ciclo Escolar: 2024

Bloque:

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	Sesion 2 : Reconocemos la importancia de la comunicación en nuestras vidas.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		No.	Estudiante	Toma apuntes	Identifica elementos	Ordena sus ideas	Utiliza gestos	Habla fuerte	Escucha atentamente	Expresa su opinión.	
1	ALTAMIRANO CCAHUANA JOSE	A	A	A	B	A	B	A			A
2	AMACHI HUAMANCCARI DANIEL A	B	A	A	B	A	A	B			A
3	ANGO CALVO MAX ANTONY	B	A	B	B	A	B	B			B
4	CCAHUA HUALLPA RUSBEL LEYNEN	A	A	A	B	A	A	A			A
5	GRAJEDA URRUTIA LADY DI MAJO	B	A	A	B	A	B	A			A
6	HUAMAN HUALLPARIMACHI FELIX	A	AD	A	AD	AD	A	AD			AD
7	HUILLCA CALVO YONMY NICOLE	B	A	A	B	B	A	A			A
8	HUILLCA CHOQUE MILAGROS N.	A	A	A	B	A	A	A			A
9	HUILLCA USUCACHI ZAIR A.										
10	LOPEZ UMAN MIRELLA ESVILDA	A	A	A	B	B	A	A			A
11	PACHECO AGUILAR PHILIP JUMPIO	B	A	A	B	A	A	B			A
12	PARAVECINO HUILLCA ISMAEL	B	A	A	A	B	A	B			A
13	PERCCA JORDAN MARIA F.	C	B	B	B	B	B	B			B
14	QUISPE CHINO FLOR KAROLINN	B	A	A	B	A	A	A			A
15	SEGOVIA PANTI JIMMY	A	A	A	A	A	A	B			A
16	TUMPAY CRUZ JOSE FERNANDO	B	A	A	B	A	A	A			A
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											
40											
Valor Cualitativo									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)									AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)									A	
3	(En proceso)									B	
4	(En inicio; Deficiente)									C	

Curso: comunicación Grado: 1ro B Fecha: 09/04/2024 Ciclo Escolar: 2024
 Nivel: _____ Bloque: _____
 Docente: Nelida Ccahuaya Puma

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	Sesion 2 :Reconocemos la importancia de la comunicación en nuestras vidas.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
No.		Estudiante	Toma apuntes	Identifica elementos	Ordena sus ideas	Utiliza gestos	Habla fuerte	Escucha atentamente	Expresa su opinión.		
1	AÑO PANTI MADUEL	A	A	A	B	A	A	B			A
2	CHALLCO PUCLLA ADRIANO m.	B	A	A	B	A	B	A			A
3	HUALLPA CASTAÑEDA RUBEN F.	A	AD	A	AD	AD	A	AD			AD
4	HUAMAN UMAN FRANCIS I.	A	AD	AD	A	A	AD	AD			AD
5	HUAMANTALLA HUAMAN JUAN	B	A	A	B	A	A	B			A
6	HUILLCA LENES CLAUDIA J.	B	A	B	B	A	A	A			A
7	JORDAN SAIRE SEBASTIAN A.	A	A	A	B	B	A	A			A
8	MENDOZA CASTAÑEDA JORDI J.	B	A	A	B	A	A	B			A
9	QUISPE HUALLPA LIZETH	A	A	A	A	B	A	A			A
10	QUISPE HUAMAN IBET ROSELY	B	A	B	B	A	B	B			B
11	QUISPE QUISPE MAYTE FAVIOLA	B	A	A	A	B	B	A			A
12	RAMOS AVAL LUIS ANDER										
13	USUCACHI HUILLCA PABLO V.	A	A	A	B	A	A	A			A
14	USUCACHI MENDOZA ALEJANDRO	B	A	A	B	A	A	B			A
15	VASQUEZ LEVA MIRIAM R.	B	A	A	B	A	B	B			B
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											
40											
Valor Cualitativo									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)									AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)									A	
3	(En proceso)									B	
4	(En inicio; Deficiente)									C	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

VII. DATOS INFORMATIVOS

9. AREA	COMUNICACIÓN
10. GRADO:	PRIMERO "A" "B"
11. TIEMPO:	90 MINUTOS
12. FECHA	16 – 04 – 2024

TÍTULO DE LA SESION

Nos divertimos aprendiendo el uso de la B

VIII. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Conocemos la importancia del uso de la B y V para escribir correctamente

COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
1. Adecúa el texto a la situación comunicativa. 2. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. 3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. 4. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Adecúa el texto en la elaboración de una frase invocando a la esperanza la paz, armonía y justicia social, promoviendo el desarrollo sostenible, utilizando recursos estilísticos. ❖ Escribe las frases de manera coherente y cohesionada (ordenando sus ideas en torno al tema) ❖ Utiliza recursos ortográficos en sus textos (acentuación general, uso de las mayúsculas y el uso correcto de la B y la V) ❖ Evalúa sobre el efecto que genera su frase en los lectores a partir de los recursos textuales y estilísticos. 	<p>-Toma apuntes</p> <p>-diferencia los casos en los que se utiliza la B y la V.</p> <p>Orden sus ideas.</p> <p>Utiliza adecuadamente la B y la V</p> <p>Presenta errores en el uso de la B y V.</p> <p>La frase escrita tiene coherencia y cohesión.</p>
Instrumentos de evaluación	Lista de cotejos	
Propósito de la sesión	Conocemos la importancia del uso de la B y V para escribir correctamente.	

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE AMBIENTAL. ✓ Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional ✓ Justicia y solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, reciclando y colocando los desechos en su lugar, asumiendo el cuidado del planeta. ✓ Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de los desastres naturales.
---	---

COMPETENCIA TRANSVERSAL

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, define metas personales respaldándose en sus potencialidades.
--	---

Define metas de aprendizaje.	
------------------------------	--

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	Tiempo aproximado 15 min.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludamos a nuestros estudiantes, se toman algunas normas de convivencia de manera dinámica a acordes al propósito de sesión. <ul style="list-style-type: none"> Escuchar con mucha atención. Hablar después de escuchar a los demás. Respetar la opinión de los demás. Levantar la mano para hablar. Se muestra un video y responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué observamos?, ¿De qué trata el video?, ¿Si en la realidad existiera el policía de la ortografía crees que serias uno de los detenidos?, ¿Tú crees que es importante escribir de manera adecuada? ✓ ¿de qué crees que hablaremos hoy? ✓ Incentivamos un intercambio de opiniones, siempre demostrando el respeto a las opiniones de los otros. ✓ Continuamos presentando el título y propósito de la sesión. 	
DESARROLLO	Tiempo aproximado 65 min.
<p>En esta sesión los estudiantes leen una ficha en un tiempo determinado y dialogan acerca de las reglas de uso de la V Y la B</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes pasan a la pizarra a escribir frases y oraciones empleando la B – V, se analiza dichas frases. - Cada estudiante uno escribe una oración o una frase en sus cuadernos empleando la B – V. -Se revisa las reglas de uso correcto de la B – V. - Se muestra un video sobre el desastre natural ocurrido en el distrito de Zurite, se dialoga. - Empleamos la estrategia quítame la hoja para ayudar a memorizar a los estudiantes las reglas del uso de B – V. -Trabajan en equipos para escribir un mensaje para enfrentarse y estar prevenidos contra los desastres naturales. - Resuelven ejercicios de practica con el tema trabajado. 	
Cierre	Tiempo aproximado 10 min.
<p>Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje en la sesión a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Para que me sirve la sesión trabajada? ✓ ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades encontré durante la sesión? ¿la sesión aprendida para que me sirve? ¿se cumple con el propósito planteado? ✓ Se termina con el registro de la información en el cuaderno. 	



Curso:	comunicación					Curso Escolar:	2024	
Nivel:	secundaria	Grado:	1ro	Fecha:		Bloque:	A	
Docent								

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	usos de la B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		toma apuntes	diferencials casos en los que se utiliza la B	Ordena sus ideas	utiliza adecuadamente la B	coherencia y cohesion	presenta algunos errores en el uso de la B	presenta contantes errores en el uso de la B			
No.	Estudiante										
1	ALTAMIRANO CCAHUANA JOSE	A	B	C	B	A	B	B			B
2	AMACHI HUAMANCCARI DANIEL	A	A	B	A	B	B	B			B
3	ANGO CALVO MAX ANTONY	A	A	A	B	B	B	B			B
4	CCAHUA HUALLPA RUSBEL LEYNE	A	A	A	A	A	A	B			A
5	GRAJEDA URRUTIA LADY DIMA	B	A	A	C	B	B	B			B
6	HUAMAN HUALLPARIMACHI F	A	A	A	A	A	A	A			A
7	HUILLCA CALVO YONMY NOCO	A	A	A	B	A	B	B			A
8	HUILLCA CHOQUE MILAGROS	A	A	B	B	A	A	B			A
9	LOPEZ UMAN MIRELLA ESUIL	A	A	A	A	A	A	A			A
10	PACHECO AGUILAR PHILIP JUM	A	A	A	A	A	A	A			A
11	PARAVECINO HUILLCA ISABEL	B	B	B	B	A	A	A			B
12	PERCCA JORDAN MARIA F.										
13	QUISPE CHINO FLOR KAROLIN	A	A	A	A	B	B	A			A
14	SEGOVIA PANTI JIMMY	A	A	A	A	A	A	A			A
15	TUMPAY CRUZ JOSE FERNAN	A	A	A	A	A	A	A			A
16											
Valor Cualitativo									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)									AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)									A	
3	(En proceso)									B	
4	(En inicio; Deficiente)									C	

Curso:	comunicación	Ciclo Escolar:	2024
Nivel:	Grado: 1ro	Fecha:	Bloque: B
Docente:			

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	usos de la B	toma apuntes	diferencia los casos en los que se utiliza la B	Ordena sus ideas	utiliza adecuadamente la B	coherencia y cohesión	presenta algunos errores en el uso de la B	presenta contantes errores en el uso de la B			
No.	Estudiante										
1	AÑO PANTI MADUEL	A	B	C	B	A	B	B			B
2	CHALLCO PUCLLA ADRIANO	A	A	B	A	B	B	B			B
3	HUALLPA CASTAÑEDA RUBEN F.	A	AD	A	AD	A	AD	A			AD
4	HUAMAN UMAN FRANCIS I.	A	A	A	A	A	A	B			A
5	HUAMANTALLA HUAMAN JUAN	B	A	A	C	B	B	B			B
6	HUILLCA LENES CLAUDIA J.	A	A	B	B	A	B	B			B
7	JORDAN SAIRE SEBASTIAN A.	A	A	A	B	A	B	B			A
8	MENDOZA CASTAÑEDA JORDI J.	A	A	B	B	A	A	B			A
9	QUISPE HUALLPA LIZETH	A	A	A	A	A	A	B			A
10	QUISPE HUAMAN IBET ROSELY	A	A	A	A	A	A	A			A
11	QUISPE QUISPE MAYTE FAVIOLA	B	B	B	B	A	A	A			B
12	RAMOS AVAL LUIS ANDER										
13	USUCACHI HUILLCA PABLO V.	A	A	A	A	A	A	A			A
14	USUCACHI MENDOZA ALEJANDRO	A	A	A	A	B	B	B			A
15	VASQUEZ LEVA MIRIAM R.	A	A	A	A	A	A	A			A
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											

Valor Cualitativo		Valor Cuantitativo	
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)	AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)	A	
3	(En proceso)	B	
4	(En inicio; Deficiente)	C	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

X. DATOS INFORMATIVOS

13. AREA	COMUNICACIÓN
14. GRADO:	PRIMERO "A" "B"
15. TIEMPO:	90 MINUTOS
16. FECHA	18 – 04 – 2024

TÍTULO DE LA SESION

Construyendo ideas con el uso de la V.

XI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Conocemos la importancia del uso de la V para escribir correctamente

COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
<p>4. Adecúa el texto a la situación comunicativa.</p> <p>5. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p> <p>6. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</p> <p>4. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Adecúa el texto en la elaboración de una frase invocando a la esperanza la paz, armonía y justicia social, promoviendo el desarrollo sostenible, utilizando recursos estilísticos. ❖ Escribe las frases de manera coherente y cohesionada (ordenando sus ideas en torno al tema) ❖ Utiliza recursos ortográficos en sus textos (acentuación general, uso de las mayúsculas y el uso correcto de la B y la V) ❖ Evalúa sobre el efecto que genera su frase en los lectores a partir de los recursos textuales y estilísticos. 	<p>-Toma apuntes</p> <p>-diferencia los casos en los que se utiliza la B y la V.</p> <p>Orden sus ideas.</p> <p>Utiliza adecuadamente la B y la V</p> <p>Presenta errores en el uso de la B y V.</p> <p>La frase escrita tiene coherencia y cohesión.</p>
Instrumentos de evaluación	Lista de cotejos	
Propósito de la sesión	Conocemos la importancia del uso de la B y V para escribir correctamente.	

ENFOQUES TRANSVERSALES

<p>ENFOQUE AMBIENTAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional ✓ Justicia y solidaridad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, reciclando y colocando los desechos en su lugar, asumiendo el cuidado del planeta. ✓ Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de los desastres naturales.
--	---

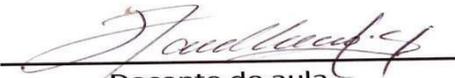
COMPETENCIA TRANSVERSAL

GESTIONA APRENDIZAJE MANERA AUTÓNOMA. <input type="checkbox"/> Define metas de aprendizaje.	SU DE	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, define metas personales respaldándose en sus potencialidades.
---	--------------	---

XII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	Tiempo aproximado 15 min.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludamos a nuestros estudiantes, se toman algunas normas de convivencia de manera dinámica a acordes al propósito de sesión. ✓ A continuación, presenta una oración que sus palabras contengan V ✓oy aenir aisitarte mañana. ✓ Se les pregunta a los estudiantes la letra que falta. ✓ Después de resolver la actividad se pregunta a los estudiantes ✓ ¿De qué creen que trataremos la sesión de hoy? ✓ ¿Para qué nos servirá lo aprendido? <p>Continuamos presentando el título y propósito de la sesión.</p>	
DESARROLLO	Tiempo aproximado 65 min.
<p>En esta sesión los estudiantes leen una ficha en un tiempo determinado y dialogan acerca de las reglas de uso de la V</p> <p>Se pone en práctica los aprendido mediante el juego titulado “textos cloze”</p> <ul style="list-style-type: none"> -Con lo aprendido la clase anterior y esta sesión los estudiantes pasan a la pizarra a escribir frases y oraciones empleando la B – V, se analiza dichas frases. - Cada estudiante uno escribe una oración o una frase en sus cuadernos empleando la B – V. -Se revisa las reglas de uso correcto de la B – V. - Se muestra un video sobre el desastre natural ocurrido en el distrito de Zurite, se dialoga. -Trabajan en equipos para escribir un mensaje para enfrentarse y estar prevenidos contra los desastres naturales. - Resuelven ejercicios de practica con el tema trabajado. 	
Cierre	Tiempo aproximado 10 min.
<p>Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje en la sesión a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Para que me sirve la sesión trabajada? ✓ ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades encontré durante la sesión? ¿la sesión aprendida para que me sirve? ¿se cumple con el propósito planteado? ✓ Se termina con el registro de la información en el cuaderno. 	




 Docente de aula
 Prof. Juanita Atauluco Surihuaylla


Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación	
Actividad:	Sesion 4 : Construyendo ideas con el uso de la V.	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
		Diferencia los casos en los que se utiliza la B y la V.	Utiliza adecuadamente la B y la V	Presenta Coherencia y cohesión en su frase	Presenta errores en el uso de la B y la V en su frase	ordena sus ideas						
No.	Estudiante											
1	ALTAMIRANO CCAHUANA JOSE	B	B	A	B	A					B	
2	AMACHI HUAMANCCARI DANIEL A	A	B	A	B	A					A	
3	ANGO CALVO MAX ANTONY	B	B	A	B	B					B	
4	CCAHA HUALLPA RUSBEL LEYEN	A	A	B	A	B					A	
5	GRAJEDA URRUTIA LADY DI MAJO	A	A	A	A	B					A	
6	HUAMAN HUALLPARIMACHI FELIX	AD	AD	A	AD	A					AD	
7	HUILLCA CALVO YONMY NICOLE	A	A	B	A	B					A	
8	HUILLCA CHOQUE MILAGROS N.	A	A	B	A	B					A	
9	HUILLCA USUCACHI ZAIR A.											
10	LOPEZ UMAN MIRELLA ESVILDA	A	A	B	A	B					A	
11	PACHECO AGUILAR PHILIP JUMPIO	A	B	A	B	A					A	
12	PARAVECINO HUILLCA ISMAEL	B	B	A	B	A					B	
13	PERCCA JORDAN MARIA F.											
14	QUISPE CHINO FLOR KAROLINN	A	B	A	B	A					A	
15	SEGOVIA PANTI JIMMY	A	A	B	A	B					A	
16	TUMPAY CRUZ JOSE FERNANDO	A	B	A	B	A					A	
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												
31												
32												
33												
34												
35												
36												
37												
38												
39												
40												
Valor Cualitativo										Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)										AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)										A	
3	(En proceso)										B	
4	(En inicio; Deficiente)										C	

Curso: comunicación

Ciclo Escolar: 2024

Nivel: _____ Grado: 1ro B

Fecha: 16/04/2024

Bloque: _____

Docente: Nelida Ccahuaya Puma

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación	
Actividad:	Sesion 4 : Contruyendo ideas con el uso de la v.	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
No.		Estudiante	Diferencia los casos en los que se utiliza la B y la V.	Utiliza adecuadamente la B y la V	Presenta Coherencia y cohesión en su frase	Presenta errores en el uso de la B y la V en su frase	ordena sus ideas					
1	AÑO PANTI MADUEL	B	B	A	B	A					B	
2	CHALLCO PUCLLA ADRIANO m.	A	B	A	B	A					A	
3	HUALLPA CASTAÑEDA RUBEN F.	A	A	B	A	B					A	
4	HUAMAN UMAN FRANCIS I.	A	A	B	A	B					A	
5	HUAMANTALLA HUAMAN JUAN	B	B	A	B	A					B	
6	HUILLCA LENES CLAUDIA J.	A	B	A	B	A					A	
7	JORDAN SAIRE SEBASTIAN A.	A	A	B	A	B					A	
8	MENDOZA CASTAÑEDA JORDI J.	B	B	A	B	A					B	
9	QUISPE HUALLPA LIZETH	A	A	B	A	B					A	
10	QUISPE HUAMAN IBET ROSELY	AD	AD	A	AD	A					AD	
11	QUISPE QUISPE MAYTE FAVIOLA	A	A	A	A	B					A	
12	RAMOS AVAL LUIS ANDER											
13	USUCACHI HUILLCA PABLO V.	A	A	B	A	B					A	
14	USUCACHI MENDOZA ALEJANDRO	A	A	B	A	B					A	
15	VASQUEZ LEVA MIRIAM R.	A	A	A	A	B					A	
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												
31												
32												
33												
34												
35												
36												
37												
38												
39												
40												
Valor Cualitativo										Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)										AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)										A	
3	(En proceso)										B	
4	(En inicio; Deficiente)										C	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

XIII. DATOS INFORMATIVOS

17. AREA	COMUNICACIÓN
18. GRADO:	PRIMERO "A" "B"
19. TIEMPO:	90 MINUTOS
20. FECHA	23 – 04 – 2024

TÍTULO DE LA SESION

Conociendo las técnicas de lectura: subrayado y sumillado.

XIV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: SABER LA IMPORTANCIA DEL SUBRAYADO Y SUMILLADO PARA COMPRENDER UN TEXTO EXPOSITIVO

COMPETENCIA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA.	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
1. Obtiene información del texto escrito. 2. Infiere e interpreta información del texto escrito. 3. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Adecua el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo sobre los desastres naturales Escribe el resumen de forma coherente y cohesionada, ordena las ideas entorno a los desastres naturales Utiliza recursos gramaticales y ortográficos que contribuyen al sentido de su texto. Evalúa de manera permanente si el resumen determinado se ajusta a la situación comunicativa si existe coherencia entre las ideas. Evalúa si utilizo adecuadamente los recursos textuales y estilísticos en su resumen.	-Coloco el título significativo. Utiliza el subrayado y sumillado en cada párrafo. Existe coherencia y cohesión en las ideas. Las ideas son relevantes. La redacción es clara y sencilla. Cuidó de la ortografía. Siguió las indicaciones.
Instrumentos de evaluación	Lista de cotejos	
Propósito de la sesión	Reconocemos y empleamos las técnicas del subrayado y sumillado para nuestro resumen.	

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE AMBIENTAL. ✓ Justicia y solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de los desastres naturales.
--	---

COMPETENCIA TRANSVERSAL

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA. ☐ Define metas de aprendizaje.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, define metas personales respaldándose en sus potencialidades.
--	---

XV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO

Tiempo aproximado 15 min.

- ✓ Saludamos a nuestros estudiantes, se toman algunas normas de convivencia a acordes al propósito de sesión.
- Escuchar con mucha atención.
- Hablar después de escuchar a los demás.
- Respetar la opinión de los demás.
- Levantar la mano para hablar.
- ✓ Se realiza una dinámica para que los estudiantes empiecen la sesión de manera activa.
- ✓ La docente presenta la clase realizando las siguientes interrogantes: **¿Qué técnicas de lectura conoces?, ¿Qué técnicas habitualmente practicas?**
- Los alumnos responden las preguntas formuladas por el docente
- ✓ Se plantea el conflicto cognitivo a los estudiantes preguntando: **¿Estas técnicas nos ayudaran a entender lo que leemos?**
- ✓ El docente pregunta a los estudiantes: con lo expuesto hasta ahora **¿Saben en qué consiste la técnica del subrayado y sumillado?, ¿para qué sirve?, ¿cuándo se usa?**
- Incentivamos el intercambio de opiniones siempre demostrando el respeto a las opiniones de los demás.
- ✓ Continuamos presentando el título y propósito de la sesión.

DESARROLLO

Tiempo aproximado 65 min.

- ✓ En esta sesión los estudiantes observan un video sobre el tema del subrayado y sumillado se dialoga sobre los aspectos más importantes.
- ✓ Aplicamos la estrategia **el dado preguntón** para conocer la importancia del subrayado y sumillado así mismo repasar los conceptos.
- ✓ Se les presenta a los estudiantes ejemplos con textos cortos subrayan y reconocen las ideas fundamentales de dicho texto.
- ✓ Se les brinda una ficha de un texto expositivo sobre los desastres naturales en la que los estudiantes aplican las técnicas de lectura tales como el subrayado y sumillado.
- ✓ Realizan un Resumen en sus cuadernos sobre el texto brindado.
- ✓ Después de trabajar revisamos los trabajos frente a sus compañeros.
- ✓ Participan activamente durante la sesión.

Cierre

Tiempo aproximado 10 min.

Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje en la sesión a partir de las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Para que me sirve la sesión trabajada?
- ✓ ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades encontré durante la sesión? ¿la sesión aprendida para que me sirve? ¿se cumple con el propósito planteado?
- ✓ Se termina con el registro de la información en el cuaderno.



Juanita Atauluco
 Docente de aula
 Prof. Juanita Atauluco Surihuaylla
 Prof. Juanita Atauluco Surihuaylla
 AREA DE COMUNICACION

Curso:	comunicación					Ciclo Escolar:	2024					
Nivel:	secundaria			Grado:	1ro	Fecha:				Bloque:	A	
Docente:												

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	EL SUBRAYADO Y EL SIMILLADO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		Coloco el titulo significativo	utiliza el subrayado sumillado en cada parrafo	existe coherencia y cohesion en las ideas	las ideas son relevantes	la redaccion es clara y secilla	cuido de la ortografia	siguiu las indicaciones			
No.	Estudiante										
1	ALTAMIRANO CCAHUANA JOSE	A	A	B	B	B	A	B			B
2	AMACHI HUAMANCCARI DANIEL	A	A	A	A	A	B	B			A
3	ANGO CALVO MAX ANTONY	A	A	B	B	B	B	B			B
4	CCAHA HUALLPA RUSBEL LEYNE	A	A	A	B	B	A	B			A
5	GRAJEDA URRUTIA LADY DI MA	A	A	B	B	B	B	B			B
6	HUAMAN HUALLPARIMACHI F	A	A	A	A	A	A	A			A
7	HUILLCA CALVO YONMY NOCO	A	A	B	A	B	B	B			B
8	HUILLCA CHOQUE MILAGROS	A	A	A	B	B	B	B			B
9	LOPEZ UMAN MIRELLA ESUIL	A	A	A	A	A	A	A			A
10	PACHECO AGUILAR PHILIP JUM	A	A	B	B	B	B	B			B
11	PARAVECINO HUILLCA ISABEL	A	A	B	B	B	B	B			B
12	PERCCA JORDAN MARIA F.										
13	QUISPE CHINO FLOR KAROLIN	A	A	A	A	A	A	A			A
14	SEGOVIA PANTI JIMMY	A	A	A	A	A	A	A			A
15	TUMPAY CRUZ JOSE FERNAN	A	A	A	A	A	B	B			A
16											
Valor Cualitativo									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)									AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)									A	
3	(En proceso)									B	
4	(En inicio; Deficiente)									C	

Curso:	comunicación	Grado:	1ro	Fecha:		clo Escolar:	2024
Nivel:	secundaia					Bloque:	B
Docent:							

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	CONECTORES DE TEMPORALES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		Identifica el texto que lee	reconoce los conectores textuales	obtiene informacion explicita del texto	opina sobre la informacion del texto	utiliza conectores de tiempo	conoce la funcion de los conectores de tiempo				
No.	Estudiante										
1	AÑO PANTIMADUEL	A	A	A	B	B	A				A
2	CHALLCO PUCLLA ADRIANO	A	A	A	B	A	A				A
3	HUALLPA CASTAÑEDA RUBEN F.	A	A	A	A	A	A				A
4	HUAMAN UMAN FRANCIS I.	A	AD	A	AD	A	AD				AD
5	HUAMANTALLA HUAMAN JUAN	A	A	A	B	B	B				A
6	HUILLCA LENES CLAUDIA J.	A	A	B	A	A	A				A
7	JORDAN SAIRE SEBASTIAN A.	A	A	A	B	B	A				A
8	MENDOZA CASTAÑEDA JORDI J.	A	A	A	B	A	A				A
9	QUISPE HUALLPA LIZETH	A	A	A	B	B	A				A
10	QUISPE HUAMAN IBET ROSELY	A	A	A	A	A	A				A
11	QUISPE QUISPE MAYTE FAVIOLA	A	A	A	A	A	A				A
12	RAMOS AVAL LUIS ANDER										
13	USUCACHI HUILLCA PABLO V.	A	A	A	A	A	A				A
14	USUCACHI MENDOZA ALEJANDRO	A	A	A	B	A	B				A
15	VASQUEZ LEVA MIRIAM R.	A	A	A	A	A	A				A
16											
									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)										AD
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)										A
3	(En proceso)										B
4	(En inicio; Deficiente)										C

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

XVI. DATOS INFORMATIVOS

21. AREA	COMUNICACIÓN
22. GRADO:	PRIMERO "A" "B"
23. TIEMPO:	90 MINUTOS
24. FECHA	25 – 04 – 2024

TÍTULO DE LA SESION

Leemos divertidamente un afiche

XVII. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA.	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
7. Obtiene información del texto escrito. 8. Infiere e interpreta información del texto escrito. 9. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Identifica la información explícita que es claramente distinguible de otra, porque la relaciona con palabras conocidas o porque conoce el contenido del texto. Deduce las causas y consecuencias a partir de la información explícita del texto. Predice de que tratará el texto y cuál es su propósito comunicativo a partir de algunos indicios como el título, ilustraciones y palabras conocidas en los textos que lee Explica la relación del texto con la ilustración en textos que lee. Opina acerca de personas, personajes y hechos expresando sus preferencias	Identifica que el texto que lee es un afiche. Reconoce las partes que tiene un afiche Obtiene información explícita del texto escrito. Opina sobre información presente en el texto.
Instrumentos de evaluación	Lista de cotejos	
Propósito de la sesión	Hoy leeremos un afiche sobre los huaycos , reconoceremos el tipo de texto que es, sus partes y opinaremos.	

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE AMBIENTAL. ✓ Justicia y solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de los desastres naturales.
--	---

COMPETENCIA TRANSVERSAL

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA. ☐ Define metas de aprendizaje.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, define metas personales respaldándose en sus potencialidades.
--	---

XVIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO

Tiempo aproximado 15 min.

- ✓ Saludamos a nuestros estudiantes, se toman algunas normas de convivencia a acordes al propósito de sesión.
 - Escuchar con mucha atención.
 - Hablar después de escuchar a los demás.
 - Respetar la opinión de los demás.
 - Levantar la mano para hablar.
- ✓ Se realiza una dinámica para que los estudiantes empiecen la sesión de manera activa.
- ✓ La docente presenta imágenes
 - Se realiza las siguientes preguntas: **¿que observan en cada una de las imágenes?,**
 - ✓ **¿Las imágenes será importantes?, ¿las imágenes nos transmitirán mensajes?**
- ✓ Incentivamos el intercambio de opiniones siempre demostrando el respeto a las opiniones de los demás.
- ✓ Continuamos presentando el título y propósito de la sesión.

DESARROLLO

Tiempo aproximado 65 min.

- ✓ La docente presenta un afiche sobre los huaycos.
- ✓ Los estudiantes observan durante un tiempo y se les hace preguntas utilizando el “juego de la pelota”:
 - **Antes de la lectura:** se les preguntara
 - ¿Cuál es el título del texto?, ¿Qué observas en las imágenes?,¿sabes qué tipo de texto podría ser?, ¿de qué crees que trate el texto?**
 - **Durante la lectura:** los estudiantes leerán con paciencia, observarán el texto con detenimiento para notar todos los detalles en un tiempo determinado.
 - **Después de la lectura:** se realiza las siguientes preguntas
 - ¿De qué trata el texto?, ¿Cuál es el mensaje del afiche?,¿Dónde se encuentra ubicada la imagen?
 - ¿Por qué crees que se encuentra en esa parte? ¿Qué mensaje transmite esta imagen?, ¿Por qué habrán elegido distintos tamaños, formas y colores para las letras en el afiche?
- ✓ Se dialoga y se construye el concepto, las características y las partes del afiche a partir del ejemplo.
- ✓ Se entrega a los estudiantes un afiche, leen y responden las preguntas del texto.
- ✓ Participan activamente durante la sesión.

Cierre

Tiempo aproximado 10 min.

Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje en la sesión a partir de las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Para que me sirve la sesión trabajada?
- ✓ ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades encontré durante la sesión? ¿la sesión aprendida para que me sirve? ¿se cumple con el propósito planteado?
- ✓ Se termina con el registro de la información en el cuaderno.



Juanita Atau
 Prof. Juanita Atau lluco Surihuaylla
 Docente de aula

Juanita Atau lluco Surihuaylla
 AREA DE COMUNICACION

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación	
Actividad:	Sesion 6 : Leemos divertidamente un afiche.	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
		Identifica que el texto que lee es un afiche.	Reconoce las partes que tiene un afiche	Obtiene información explícita del texto escrito	Opina sobre información presente en el texto.							
No.	Estudiante											
1	ALTAMIRANO CCAHUANA JOSE	A	A	B	B						A	
2	AMACHI HUAMANCCARI DANIEL A	A	A	A	B						A	
3	ANGO CALVO MAX ANTONY	A	B	B	B						B	
4	CCAHA HUALLPA RUSBEL LEYNEN	A	B	A	B						A	
5	GRAJEDA URRUTIA LADY DI MAJO	A	B	A	A						A	
6	HUAMAN HUALLPARIMACHI FELIX	AD	AD	A	AD						AD	
7	HUILLCA CALVO YONMY NICOLE	A	B	A	A						A	
8	HUILLCA CHOQUE MILAGROS N.	A	A	A	B						A	
9	HUILLCA USUCACHI ZAIR A.											
10	LOPEZ UMAN MIRELLA ESVILDA	A	B	B	A						A	
11	PACHECO AGUILAR PHILIP JUMPIO	A	A	A	B						A	
12	PARAVECINO HUILLCA ISMAEL	A	B	A	A						A	
13	PERCCA JORDAN MARIA F.	B	B	B	B						B	
14	QUISPE CHINO FLOR KAROLINN	A	A	A	B						A	
15	SEGOVIA PANTI JIMMY	A	A	B	A						A	
16	TUMPAY CRUZ JOSE FERNANDO	A	A	A	B						A	
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												
31												
32												
33												
34												
35												
36												
37												
38												
39												
40												
Valor Cualitativo										Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)										AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)										A	
3	(En proceso)										B	
4	(En inicio; Deficiente)										C	

Curso: comunicación

Nivel: _____ Grado: 1ro B

Fecha: 25/04/2024

Ciclo Escolar: 2024

Docente: Nelida Ccahuaya Puma

Bloque: _____

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación	
Actividad:	sesion 6: Leemos divertidamennte un afiche	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
		identifica que el texto que lee es un afiche	reconoce las partes que tiene un afiche	obtiene informacion explicita del texto escrito	opina sobre la informacion presente en el texto							
No.	Estudiante											
1	AÑO PANTI MADUEL	A	B	A	A						A	
2	CHALLCO PUCLLA ADRIANO m.	A	B	A	A						A	
3	HUALLPA CASTAÑEDA RUBEN F.	A	AD	AD	AD						AD	
4	HUAMAN UMAN FRANCIS I.	A	B	A	A						A	
5	HUAMANTALLA HUAMAN JUAN	A	B	A	B						A	
6	HUILLCA LENES CLAUDIA J.	A	B	A	B						A	
7	JORDAN SAIRE SEBASTIAN A.	A	A	A	B						A	
8	MENDOZA CASTAÑEDA JORDI J.	A	B	A	B						A	
9	QUISPE HUALLPA LIZETH	A	B	A	B						A	
10	QUISPE HUAMAN IBET ROSELY	A	B	A	A						A	
11	QUISPE QUISPE MAYTE FAVIOLA	A	A	A	A						A	
12	RAMOS AVAL LUIS ANDER											
13	USUCACHI HUILLCA PABLO V.	A	A	A	B						A	
14	USUCACHI MENDOZA ALEJANDRO	A	B	A	A						A	
15	VASQUEZ LEVA MIRIAM R.	A	B	A	B						A	
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												
31												
32												
33												
34												
35												
36												
37												
38												
39												
40												
Valor Cualitativo										Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)										AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)										A	
3	(En proceso)										B	
4	(En inicio; Deficiente)										C	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

XIX. DATOS INFORMATIVOS

25. AREA	COMUNICACIÓN
26. GRADO:	PRIMERO "A" "B"
27. TIEMPO:	90 MINUTOS
28. FECHA	02 – 05- 2024

TÍTULO DE LA SESION

Creando un afiche con el uso correcto de mayúsculas

XX. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Planificamos la producción del afiche haciendo uso adecuado de las mayúsculas

COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.		
COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	criterios	
<p>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</p> <p>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</p>	<p>Escribe su eslogan adecuado al propósito comunicativo invocando a la esperanza la paz, armonía y justicia social. considerando el uso de las mayúsculas</p> <p>Escribe sus ideas, eslogan, con coherencia de acuerdo a su contexto.</p> <p>Revisa las reglas del uso de las mayúsculas y uso de los elementos del afiche.</p> <p>Evalúa de manera permanente la coherencia y cohesión de sus escritos y si estos se ajustan a invocar la paz y armonía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Escribe su eslogan. ○ Ordena sus ideas ○ Revisa las reglas de uso ○ Coherencia y cohesión. ○ Revisa sus escritos. ○ Se evalúan 	<p>Lista de cotejos</p>
Instrumentos de evaluación	Lista de cotejos		
Propósito de la sesión	Emplear correctamente las mayúsculas en el afiche que produce.		

XXI. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO

Tiempo aproximado 15 min.

- ✓ Se inicia la sesión saludando a los estudiantes.
- ✓ Se aplica la dinámica del espejo (la foto del estudiante más genial del salón)
- ✓ Se ponen en consenso las normas de convivencia para la realización de la sesión.
- ✓ Seguidamente se informa a los estudiantes sobre el trabajo que se va realizar en esta unidad.
- ✓ Lo estudiantes observan un video acerca de la elaboración de un afiche
- ✓ Después de haber observado se pregunta los estudiantes
- ✓ ¿De qué creen que trataremos la sesión de hoy?
- ✓ ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
- ✓ Se continúa presentando el título y propósito de la sesión.

DESARROLLO

Tiempo aproximado 65 min.

- Observan un video acerca del uso correcto de las mayúsculas para ponerlo en práctica aplicamos la estrategia **la rueda de papel**.
- Los estudiantes planifican la producción del afiche invocando a la esperanza la paz, armonía y justicia social.
- La estructura y elementos al elaborar el afiche de manera coherente y cohesionada
- Utiliza recursos ortográficos en sus textos en el uso de las mayúsculas.
- Evalúa sobre el efecto que genera su afiche y el texto en los lectores a partir de los recursos textuales y estilísticos.

Cierre

Tiempo aproximado 10 min.

Invitamos a nuestros estudiantes a reflexionar las actividades realizadas en la sesión a partir de las siguientes preguntas de metacognición:

- ✓ ¿Qué hicimos en la sesión?
- ✓ ¿para que realizamos estas actividades?
- ✓ ¿En qué casos tuvimos dificultades y por qué?
- ✓ ¿Qué hicimos para superar nuestras dificultad?



Juanita Atauluco
 Prof. Juanita Atauluco Surihuaylla
 Docente de aula
 Prof. Juanita Atauluco Surihuaylla
 AREA DE COMUNICACION

Curso:	comunicación					Ciclo Escolar:	2024	
Nivel:	secundaria	Grado:	1ro	Fecha:		Bloque:	A	
Docente:								

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	USAMOS LAS MAYUSCULAS PARA REDACTAR NUESTRO AFICHE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		No.	Estudiante	Escribe su eslogan	ordena sus ideas	revisa las reglas de uso	coherencia y cohesion	revisa sus escritos	se autoevalua		
1	ALTAMIRANO CCAHUANA JOSE	A	A	A	A	A	A				A
2	AMACHI HUAMANCCARI DANIEL	B	A	A	A	A	A				A
3	ANGO CALVO MAX ANTONY	B	A	A	A	A	A				A
4	CCA HUA HUALLPA RUSBEL LEYNE	A	A	B	A	B	A				A
5	GRAJEDA URRUTIA LADY DI MA	A	A	A	A	A	A				A
6	HUAMAN HUALLPARIMACHI F	A	A	A	A	A	A				A
7	HUILLCA CALVO YONMY NOCO	B	B	A	A	A	A				A
8	HUILLCA CHOQUE MILAGROS	A	A	A	A	A	A				A
9	LOPEZ UMAN MIRELLA ES VIL	A	A	A	A	A	A				A
10	PACHECO AGUILAR PHILIP JUM	B	A	A	A	A	A				A
11	PARAVECINO HUILLCA ISABEL	B	B	A	A	A	A				A
12	PERCCA JORDAN MARIA F.										
13	QUISPE CHINO FLOR KAROLIN	A	A	A	A	A	A				A
14	SEGOVIA PANTI JIMMY	A	A	A	A	A	A				A
15	TUMPAY CRUZ JOSE FERNAN	B	A	A	A	A	B				A
16											
Valor Cualitativo									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)									AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)									A	
3	(En proceso)									B	
4	(En inicio; Deficiente)									C	

Curso:	comunicación	Ciclo Escolar:	2024
Nivel:	secundaria	Grado:	1ro
Docente:		Fecha:	
		Bloque:	B

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	USAMOS LAS MAYUSCULAS PARA REDACTAR NUESTRO AFICHE	Escribe su eslogan	ordena sus ideas	revisa las reglas de uso	coherencia y cohesion	revisa sus escritos	se autoevalua				
No.	Estudiante										
1	AÑO PANTI MADUEL	A	A	A	A	A	A				A
2	CHALLCO PUCLLA ADRIANO	A	A	A	A	A	A				A
3	HUALLPA CASTAÑEDA RUBEN F.	A	A	A	A	A	A				A
4	HUAMAN UMAN FRANCIS I.	A	A	A	A	A	A				A
5	HUAMANTALLA HUAMAN JUAN	B	A	B	B	A	A				A
6	HUILLCA LENES CLAUDIA J.	B	B	A	A	A	A				A
7	JORDAN SAIRE SEBASTIAN A.	A	A	A	A	A	A				A
8	MENDOZA CASTAÑEDA JORDI J.	A	A	A	A	A	A				A
9	QUISPE HUALLPA LIZETH	A	A	A	A	A	A				A
10	QUISPE HUAMAN IBET ROSELY	A	A	A	A	A	A				A
11	QUISPE QUISPE MAYTE FAVIOLA	B	B	C	A	C	A				B
12	RAMOS AVAL LUIS ANDER										
13	USUCACHI HUILLCA PABLO V.	A	A	A	A	A	A				A
14	USUCACHI MENDOZA ALEJANDRO	A	A	A	A	A	A				A
15	VASQUEZ LEVA MIRIAM R.	B	C	A	A	A	B				B
16											

Valor Cualitativo		Valor Cuantitativo	
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)	AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)	A	
3	(En proceso)	B	
4	(En inicio; Deficiente)	C	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

XXII. DATOS INFORMATIVOS

29. AREA	COMUNICACIÓN
30. GRADO:	PRIMERO "A" "B"
31. TIEMPO:	90 MINUTOS
32. FECHA	07 – 05 – 2024

TÍTULO DE LA SESION

Presentamos nuestro afiche en una exposición oral

XXIII. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	SE EXPRESA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
10. Obtiene información ...	Recupera información explícita del video observado seleccionando detalles y datos específicos.	-El afiche incluye todos los elementos
11. Infiere e interpreta ...	Señala las partes del afiche y la importancia de la misma.	-Presenta el tema de forma clara y coherente
12. Adecúa, organiza.	Expresa oralmente sus ideas de forma organizada al explicar sobre el afiche.	Ordena las ideas
13. Utiliza recursos ...	Emplea gestos y movimientos corporales, que enfatiza lo que dice.	Utiliza la comunicación no verbal "gestos y movimiento".
14. Interactúa estratégicamente	Ajusta el volumen, entonación y ritmo de su voz para transmitir cuando se dirige al público.	Habla fuerte claro y preciso
15. Reflexiona y ...	Participa en diversos intercambios orales alternado los roles de hablante y oyente. Opina sobre los desastres naturales en la sociedad.	Escucha atentamente. Expresa su opinión.
Instrumentos de evaluación	Lista de cotejos	
Propósito de la sesión	Expondremos nuestro afiche sobre los desastres naturales.	

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE AMBIENTAL. ✓ Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de generaciones presentes y futuras, disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de los desastres naturales.
--	---

COMPETENCIA TRANSVERSAL

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA. ☐ Define metas de aprendizaje.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, define metas personales respaldándose en sus potencialidades.
--	---

XXIV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO

Tiempo aproximado 15 min.

- ✓ Saludamos a nuestros estudiantes, se toman algunas normas de convivencia de manera dinámica a acordes al propósito de sesión.
Escuchar con mucha atención.
Hablar después de escuchar a los demás.
Respetar la opinión de los demás.
Levantar la mano para hablar.
- ✓ Se muestran tarjetas pegadas en la pizarra y tratan de ordenarlas de acuerdo a lo aprendido.



- ✓ Se recogen los saberes previos ¿Cuáles son las partes de una exposición?, ¿en qué consiste cada una?, ¿Qué necesitas para exponer correctamente?
- ✓ Se dialoga y comparten las respuestas
- ✓ Continuamos presentando el título y propósito de la sesión.

DESARROLLO

Tiempo aproximado 65 min.

- ✓ En esta sesión los estudiantes observan un video sobre un ejemplo de una exposición corta y adecuada.
- ✓ Se desarrolla un juego titulado “Ni si Ni no” con todos los estudiantes para recordar lo visto en el video.
- ✓ Se indica a los estudiantes que empiecen con la exposición de sus afiches aplicando la estrategia lúdica de “discurso del candidato”.
- ✓ Se propicia un clima de confianza y se motiva a los estudiantes a que escuchen con atención a sus compañeros y compañeras mientras exponen.
- ✓ Se solicita que cada expositor o expositora utilice su afiche para ayudarse durante su exposición
- ✓ Participan activamente durante la sesión.

Cierre

Tiempo aproximado 10 min.

Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje en la sesión a partir de las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Para qué me sirve la sesión trabajada?
- ✓ ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades encontré durante la sesión? ¿la sesión aprendida para que me sirve? ¿se cumple con el propósito planteado?
- ✓ Se termina con el registro de la información en el cuaderno.



Docente de aula
 Prof. Juanita Atauluco Surihuaylla

Prof. Juanita Atauluco Surihuaylla
 AREA DE COMUNICACION

Curso: comunicación

Nivel: secundaria

Docente:

Nelida Ccahuaya Puma

Grado: 1ro "A"

Fecha: 07/05/2024

Ciclo Escolar: 2024

Bloque:

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	Sesion 8 : Presentamos nuestro afiche en una exposicion oral.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
No.		Estudiante	El afiche incluye todos los elementos	Presenta el tema de forma clara y coherente	Ordena sus ideas	Utiliza gestos	Habla fuerte	Escucha atentamente	Expresa su opinión.		
1	ALTAMIRANO CCAHUANA JOSE	A	B	A	B	B	A	A			A
2	AMACHI HUAMANCCARI DANIEL A	A	A	B	B	A	B	A			A
3	ANGO CALVO MAX ANTONY	B	B	B	B	B	C	B			B
4	CCAHA HUALLPA RUSBEL LEYNEN	A	A	A	A	B	A	A			A
5	GRAJEDA URRUTIA LADY DI MAJO	AD	A	A	AD	AD	A	A			A
6	HUAMAN HUALLPARIMACHI FELIX	AD	AD	AD	A	A	A	AD			AD
7	HUILLCA CALVO YONMY NICOLE	B	A	A	B	A	B	A			A
8	HUILLCA CHOQUE MILAGROS N.	B	A	A	B	A	A	A			A
9	HUILLCA USUCACHI ZAIR A.										
10	LOPEZ UMAN MIRELLA ESVILDA	A	A	A	B	B	A	A			A
11	PACHECO AGUILAR PHILIP JUMPIO	A	A	A	B	A	A	A			A
12	PARAVECINO HUILLCA ISMAEL	A	A	A	B	B	A	A			A
13	PERCCA JORDAN MARIA F.	B	B	B	B	B	A	B			B
14	QUISPE CHINO FLOR KAROLINN	B	A	A	B	A	A	A			A
15	SEGOVIA PANTI JIMMY	AD	AD	AD	A	AD	A	AD			AD
16	TUMPAY CRUZ JOSE FERNANDO	A	A	A	B	A	A	A			A
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											
40											
Valor Cualitativo									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)									AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)									A	
3	(En proceso)									B	
4	(En inicio; Deficiente)									C	

Curso: comunicación

Nivel: _____

Docente: _____

Grado: 1ro B

Fecha: 07/05/2024

Nelida Ccahuaya Puma

Ciclo Escolar: 2024

Bloque: _____

Lista de Cotejo		Indicadores a calificar									Calificación
Actividad:	Sesion 8 : Presentamos nuestro afiche con el uso correcto de mayúsculas.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
No.		Estudiante	El afiche incluye todos los elementos.	Presenta el tema de forma clara y coherente	Ordena sus ideas	Utiliza gestos	Habla fuerte	Escucha atentamente	Expresa su opinión.		
1	AÑO PANTI MADUEL	A	A	A	A	B	B	A			A
2	CHALLCO PUCLLA ADRIANO m.	AD	AD	AD	A	A	A	AD			AD
3	HUALLPA CASTAÑEDA RUBEN F.	A	A	A	B	A	A	A			A
4	HUAMAN UMAN FRANCIS I.	A	B	B	A	A	B	A			A
5	HUAMANTALLA HUAMAN JUAN	A	A	A	A	AD	A	A			A
6	HUILLCA LENES CLAUDIA J.	A	A	A	B	B	B	A			A
7	JORDAN SAIRE SEBASTIAN A.	A	A	B	A	B	A	A			A
8	MENDOZA CASTAÑEDA JORDI J.	A	B	B	A	A	A	A			A
9	QUISPE HUALLPA LIZETH	B	A	A	B	A	B	A			A
10	QUISPE HUAMAN IBET ROSELY	AD	AD	A	A	AD	A	AD			AD
11	QUISPE QUISPE MAYTE FAVIOLA	A	A	A	B	B	B	B			B
12	RAMOS AVAL LUIS ANDER										
13	USUCACHI HUILLCA PABLO V.	B	A	A	A	A	A	A			A
14	USUCACHI MENDOZA ALEJANDRO	A	A	A	B	A	B	B			A
15	VASQUEZ LEVA MIRIAM R.	A	A	A	B	A	B	A			A
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											
40											
Valor Cualitativo									Valor Cuantitativo		
1	(Logro destacado; Muy bueno; Excelente)									AD	
2	(Logro esperado; Bueno; Satisfactorio)									A	
3	(En proceso)									B	
4	(En inicio; Deficiente)									C	

I.E.S. N° 118 - ZURITE	
MESA DE CONTROL	
EXP. N° <u>098</u>	Hora _____
Fecha: <u>08/03/2024</u>	
Folios: <u>22</u>	Firma: <u>[Firma]</u>

"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA APLICACIÓN DE TESIS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA QUE USTED DIRIGE.

SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA N° 118 DE ZURITE
Lc. Raul Cruz Huaman

Yo, Milagros Lenes pacheco identificada con N° de DNI 76558719 y Nelida Ccahuaya Puma identificada con N° DNI. 76305958 egresadas de la facultad de educación y ciencias de la comunicación carrera profesional de Educación especialidad Lengua y Literatura de la universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, aplicadoras de las estrategias. Ante usted nos presentamos con el debido respeto y exponemos.

Que, siendo indispensable para optar el título profesional de licenciado en educación Solicito permiso para la aplicación de nuestra tesis titulada Estrategias Lúdicas y Desarrollo de Competencias de Comunicación en estudiantes de primero de Secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria N° 118 de Zurite. Para lo cual se realizará una prueba de entrada, ocho sesiones en las que se aplicará las estrategias lúdicas y finalmente una prueba de salida.

POR LO EXPUESTO

Señor director ruego acceda a nuestra petición y aprovecho para expresar mis muestras de consideración y estima personal.

Zurite, 08 de marzo del 2024

Lenes Pacheco Milagros

Ccahuaya Puma Nelida



PERÚ

Ministerio
de Educación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
AGROPECUARIA 118 ZURITE



“Año del Bicentenario”

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA 118–ZURITE,
SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, las bachilleres NELIDA CCAHUAYA PUMA, con DNI N° 76305958 y MILAGROS LENES PACHECO, con DNI N° 76558719 egresadas de la escuela profesional de educación de la universidad nacional san Antonio abad del cusco, de la especialidad de lengua y literatura, realizaron la aplicación de su proyecto de investigación titulada: “ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMERO SECUNDARIA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA 118 ZURITE – ANTA, 2024”.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas, para los fines que viera por conveniente.

Zurite, 22 de mayo del 2024

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL - ANTA
Lto. Raul Cruz Huaman
DIRECCIÓN
ZURITE

Evidencias de la aplicación de la investigación



Estudiantes realizando el juego de la pelota caminante como motivación en la institución educativa agropecuaria 118 zurite - anta



Los estudiantes de primer grado están poniendo en práctica la estrategia lúdica de la rueda del papel en la institución educativa agropecuaria 118 zurite - anta



Los estudiantes del primer grado están poniendo en práctica la estrategia lúdica del dado preguntón según los aprendido en la institución educativa agropecuaria 118



Los estudiantes del primer grado están escuchando las indicaciones sobre cómo desarrollar el juego del dado preguntón en la institución educativa agropecuaria 118 zurite - anta



Los estudiantes del primer grado están poniendo en práctica la estrategia lúdica de "imítame" en la institución educativa agropecuaria 118 zurite - anta



Los estudiantes de primer grado están poniendo en práctica la estrategia lúdica discurso del candidato en la institución educativa agropecuaria 118 Zurite – Anta