

“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO”**



INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

**UTILIDAD DE TEXTOS LÚDICOS DURANTE EL TRABAJO REMOTO, PARA
DESARROLLAR LA ORALIDAD DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS: 118 “VÍCTOR PEÑA NEYRA” Y 012
“CARITAS FELICES” -2020**

Presentado por:

Cisneros Rivas, Mónica
García Ruiz, Norma Mirbel
Ramírez Balladares, Jaydi Hiranía
Terranova Palma, Lara Caterine

Para optar el título profesional de:
Profesoras de Educación Inicial

Asesora:
Dra. Silvia Lilet Ortiz Marín

Tumbes, 2020

AGRADECIMIENTO

Gracias a la Institución, por habernos permitido formarnos en ella, gracias a todas las personas que fueron partícipes de este proceso, ya sea de manera directa o indirecta, gracias a todos ustedes porque, sus enseñanzas, el día de hoy, se reflejan en la culminación de nuestro paso por el Instituto Pedagógico José Antonio Encinas.

Gracias a nuestros padres, hermanos y esposos, que fueron nuestros mayores aliados y benefactores durante este proceso, para la culminación de nuestro trabajo, gracias a Dios, que fue nuestro principal apoyo y motivador para que podamos continuar y alcanzar nuestras metas.



**UTILIDAD DE TEXTOS LÚDICOS DURANTE EL TRABAJO REMOTO, PARA
DESARROLLAR LA ORALIDAD DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS: N° 118 "VÍCTOR PEÑA NEYRA" Y N° 012
"CARITAS FELICES" - 2020**

JURADO CALIFICADOR

Mag. Armando Alfredo Gonzales Urbina

Presidente del Jurado

Prof. Manuel Yan Edgardo Córdova Arena

Secretario del Jurado

**Mag. Karla Yacila Chore
Vocal**

— ÍNDICE —

AGRADECIMIENTO	2
Página de Jurado.	4
INDICE	¡Error! Marcador no definido.

RELACION DE FIGURAS	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	6
ABSTRACT	¡Error! Marcador no definido.
I. INTRODUCCIÓN	7
II. DATOS GENERALES	9
2.1 Título de la Investigación	9
2.2 Nombre de la institución	9
2.3 Beneficiarios	10
III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
3.1 Análisis crítico de la situación problemática	10
3.2 Enunciado diagnóstico y pregunta de Acción	17
3.3 Objetivos de la investigación	18
3.3.1 Objetivo general	18
3.3.2 Objetivos específicos	18
IV. REFERENTES CONCEPTUALES Y APORTES DE EXPERIENCIAS INNOVADORAS	18
4.1 Referentes conceptuales	18
V. HIPÓTESIS DE ACCIÓN	52
VI. PROPUESTA PARA MEJORAR LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN RELACIÓN A LA SITUACIÓN DESCRITA	53
6.1 Objetivos	53
6.1.1 Objetivo general	53
6.1.2 objetivos específicos	53
6.2 Descripción de la propuesta	53
6.3 Acciones realizadas para mejorar la práctica en el aula.	54
6.4 Cronograma de acciones	55
6.5 Viabilidad de la Propuesta	56
6.5.1 Recursos Humanos y económicos	56
6.5.2 Tiempo y Factores Institucionales	56
6.6 Criterios e indicadores de evaluación de los objetivos de la propuesta	56
6.6.1 Criterios	56
6.6.2 Indicadores	57

VII. RESULTADOS/ HALLAZGOS `	58
7.1 Resultados	58
7.2 Desarrollo de la oralidad con el modelo correlacional Pearson	71
7.3 Resultados de la justificación del modelo Pearson	71
7.3 Modelo correlacional Pearson en el desarrollo de la oralidad ¡Error! Marcador no definido.	
7.4 Hallazgos:	71
VIII. LECCIONES APRENDIDAS	74
IX REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
X. ANEXOS	77

RESUMEN

En la presente investigación, se planteó como objetivo general; Desarrollar la Oralidad utilizando textos lúdicos durante el trabajo remoto en estudiantes de 05

años de educación inicial de las Instituciones Educativas N° 118 “Víctor Alberto Peña Neyra” del Asentamiento Humano Las Malvinas, y N° 012 “Caritas Felices” del Caserío de Realengal, perteneciente a Tumbes año 2020.

Para el desarrollo del Informe de la Investigación, se usó, la metodología de tipo cuantitativa y cualitativa con enfoque descriptivo correlacional, con la técnica de la observación y haciendo uso como instrumentos de evaluación, de las sesiones de aprendizaje del trabajo remoto y de las listas de cotejo, con aplicación del pre-test (sesión N° 1) y post-test (sesión N° 2), en una muestra de 48 estudiantes de 05 años de las Instituciones Educativas de Educación Inicial N° 118 “VÍCTOR PEÑA NEYRA” de las Malvinas y N° 012 “CARITAS FELICES” de Realengal.

Los resultados, reflejan que existe un gran porcentaje del logro previsto, es decir, mejora la oralidad en un 69% y sólo un menor porcentaje refleja un proceso de deficiencia,

En conclusión, podemos afirmar que la aplicación de los textos lúdicos durante el trabajo remoto de los estudiantes de 5 años ayudo a fortalecer aptitudes como expresar sus intereses a partir de imágenes, por lo que es recomendable colocar material didáctico expresados de forma sencilla.

I. PRESENTACIÓN

La presente investigación titulada “utilidad de textos lúdicos durante el trabajo remoto, para desarrollar la oralidad de estudiantes de 5 años en las instituciones educativas: N° 118 “Víctor Peña Neyra “y 012 Caritas felices -2020”, considera la

oralidad como una representación apreciable de voz desde la perspectiva práctica y experta, exclusivamente en estudiantes de 0-5 años que acuden a distintas instituciones de educación inicial, concebida como destreza les permite lograr información, interponiendo recursos orales, claros, fluidos, coherentes y persuasivos (**Ramírez 2002**), es preciso mencionar que la oralidad desempeña un papel esencial en la facilitación del desarrollo integral del niño, por lo tanto es importante buscar adecuadas opciones que permitan desarrollar aquellas habilidades formadoras de expresión oral (**Pardo 1988, citado por Muños 2017**).

Los textos lúdicos como recursos didácticos ayudan a mejorar la oralidad de los niños porque ocupan un lugar preferido y son importantes e interesantes en la etapa inicial de su desarrollo, porque por ejemplo; los cuentos, fortalecen el uso del lenguaje, el intercambio de ideas y la relación a través de la escucha hacia sus padres y maestras, representando y recreando normas, valores comportamientos y aptitudes que lo acomodan para posesionarse en su vida adulta; tomando en consideración la realidad de su institución educativa se logró identificar dificultades al momento de expresar apreciaciones, emociones y sentimientos, así como déficit en la pronunciación y vocalización al desarrollar diálogos y consultar opiniones, esto se observó en algunas sesiones donde algunos niños manifestaron timidez, hablaron con frases sencillas y tardaron en responder,teninedo que resaltarles las preguntas para transmitan sus ideas. Sin embargo, otros niños comentaron con fluidez y usaron un vocabulario expresivo y participativo de acuerdo a su edad.

Buscando dar respuesta al enunciado de la pregunta, se planteó el objetivo general:

Contribuir al desarrollo de la oralidad mediante la utilización de textos lúdicos durante el aprendizaje remoto en estudiantes en las instituciones antes mencionadas.

Así como también los objetivos específicos referidos a las dimensiones Expresar, Participar y comentar con relación a la oralidad, para que se cumpla la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” y los respectivos escalas de aprendizaje para cada una de estas dimensiones.

En la aplicación de la propuesta se evidencio las dificultades que se presentaron y que más adelante desarrollaremos en su totalidad, pero que tienen en consideración desarrollar y potencializar la oralidad a través de los textos lúdicos de los estudiantes de educación inicial que permita elaborar acciones y propuestas que mejoren la practica en el aula.

II. DATOS GENERALES

2.1 Título de la Investigación

Utilidad de textos lúdicos durante el trabajo remoto, para desarrollar la oralidad de estudiantes de 5 años en las instituciones educativas: 118 “VÍCTOR PEÑA NEYRA” y N° 012 “CARITAS FELICES” -2020.

2.2 Nombre de las instituciones Educativas

N° 118 “VÍCTOR PEÑA NEYRA” y N° 012 “CARITAS FELICES” - 2020.

2.3 Beneficiarios

Los beneficiarios de la presenta investigación son los estudiantes que se describen en la muestra del estudio: en total 48 estudiantes de 5 años, 23 de la institución educativa de educación inicial 118 “VÍCTOR PEÑA NEYRA” ubicado en el AA. HH Las Malvinas –Tumbes, y la institución educativa de educación inicial N° 012 “CARITAS FELICES” de la localidad del caserío Realengal, Corrales-Tumbes.

Consideramos también 4 estudiantes , X A de educación inicial del IESPP “JOSÉ ANTONIO ENCINAS”, integrantes del equipo de investigación encargadas de la dirección del aprendizaje remoto con la aplicación de dos sesiones en ambas instituciones , teniendo cada sesión nueve actividades lo que hizo un total de 36 actividades, comprendidas en el área curricular del segundo ciclo de estudiantes de 5 años de nivel inicial de comunicación para contribuir con el logro de la competencia número 7 “se comunica oralmente en su lengua materna” por lo cual se hizo uso de textos lúdicos como material didáctico en las sesiones de aprendizaje .

III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1 Análisis crítico de la situación problemática

El lenguaje es una propiedad singular y fundamental del ser humano que lo diferencia de los otros seres vivos de la creación. Constituye un factor esencial e ineludible para el desarrollo de procesos perceptivos y cognitivos en la persona humana como la percepción, la memoria y el pensamiento, así como propicia la regulación compleja de las acciones humanas y las interacciones sociales.

El desarrollo de la comunicación en el niño se verifica a través de una serie de etapas sucesivas que vienen a constituir un definido proceso socio fisiológico de adquisición que va desarrollándose a la par de las condiciones física y maduración del niño. Estas etapas de integración abarcan un tiempo de vida que van desde que el niño nace hasta que dice los primeros códigos orales con carácter significativo e intencional.

Posteriormente, cuando aparecen las oraciones de tres o cuatro palabras, el niño empieza a dominar las estructuras básicas del lenguaje del adulto, esto implica el conocimiento y manejo de las reglas lingüísticas, emplea frases que le son precisas para comunicarse. El lenguaje es el instrumento más importante y necesario que dispone el hombre para comunicarse con sus semejantes, por esta razón cuando existe alguna deficiencia en esta área tan vital del ser humano, el desarrollo del niño puede afectarse consecuentemente en otras áreas como la cognitiva, la emocional –afectiva, la conductual, la de habilidades sociales y la de los aprendizajes escolares.

Sabiendo que aprender a leer y a escribir en Educación Inicial siempre ha generado controversia, resulta pertinente entender que estos temores parten de creer que en esta edad debe enseñarse el sistema alfabético convencional como una graduación de letras y familias silábicas. Sin embargo, numerosas investigaciones demuestran que los niños sienten, desde pequeños, gran interés por la lectura y la escritura de textos en situaciones para ellos significativas; además, que construyen explicaciones y conceptualizaciones sobre el mundo de la escritura, en contacto con materiales escritos. Todo esto no se da solo cuando los niños tienen 5 años, sino que empieza a manifestarse desde muy pequeños. Por eso, en Educación Inicial, se trata de poner a los niños en contacto con el mundo escrito, con diversas prácticas sociales de lectura y escritura. Que “lean” y “escriban” desde sus posibilidades y desde sus niveles evolutivos. No se trata de que estén alfabetizados al terminar la Educación Inicial, sino de que hayan iniciado el proceso de leer comprendiendo y de intentar leer por sí mismos, así como de

usar la escritura de la manera en que creen que se escribe para comunicar sus ideas. Todo ello como parte del proceso de irse alfabetizando, aunque no hayan conseguido la convencionalidad del sistema.

No se trata de enseñar grafías secuenciadas, graduando el contenido en letras, palabras o frases cortas. Se trata de brindar oportunidades de leer y escribir en situaciones reales, como se hace en la vida social, de modo que estas prácticas se aproximen al saber leer y escribir real. No se trata de aprender a leer las letras ni de ejercitarse en el mecanismo de la escritura, no es este el objeto de la enseñanza en Educación Inicial. Se busca que desde el inicio se vayan desempeñando como lo hacen los lectores y escritores, que se inicien, desde sus niveles de evolución, en la interpretación y producción de textos completos con sentido, con destinatarios claros y propósitos comunicativos. De este modo, cuando se enfrenten a esos textos, surgirán preguntas, se plantearán problemas, se promoverá la reflexión y la confrontación de ideas con otros niños y el docente. Asimismo, irán acercándose a la convencionalidad del lenguaje.

Los niños, aunque pequeños, toman contacto con el lenguaje audiovisual y el de la tecnología de la comunicación como fuentes de información y aprendizaje. De este modo, se iniciarán en la interpretación de sus mensajes y tomarán contacto con los textos orales y escritos que presentan, así como con formas de expresión y contenidos de su propia cultura o de experiencias culturales de otros lugares.

El aprendizaje del lenguaje oral y escrito debe ocurrir al interior de las diversas actividades propias de la edad, como el juego y el movimiento, el acercamiento a la naturaleza y al entorno, la expresión mediante otros lenguajes. El habla, la lectura y la escritura se darán inmersas en estas actividades y también dentro de su propio espacio infantil, para disfrutar sobre el lenguaje y construirlo pensando y reflexionando sobre contenidos y usos que lo hacen comunicable. Entonces, el lenguaje tiende a ayudarles paulatinamente a lograr formas más adecuadas de actuación con los demás, es decir, a establecer relaciones

afectuosas y respetuosas con otros, a convivir de manera más armoniosa, a resolver conflictos por medio del diálogo, a reconocer el valor de las lenguas de diversas culturas. En consecuencia, les ayudará a obtener y analizar información oral y escrita, a pensar con opinión propia, a confrontar ideas, a expresarse en forma oral y escrita para participar en la vida escolar, familiar y comunal, preparándose así para ejercer y disfrutar más adelante de una ciudadanía plena.

La teoría pedagógica actual enfatiza la necesidad de aplicar con más intensidad actividades lúdicas como proceso educativo formal. La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación de los niños y niñas para la vida. La participación de la familia es importante en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, ya que ejercen influencia en las actitudes que asumen los infantes frente al aprendizaje.

Al analizar la importancia que tiene la educación inicial en nuestro país, es recomendable preparar actividades pedagógicas que tengan como lineamiento fundamental el juego lúdico por que se ha comprobado que los niños y niñas adquieren los conocimientos con mayor facilidad proporcionando curiosidad y deseos de experimentar a través de experiencias dadas.

El escaso desarrollo de habilidades y destrezas en los pequeños es ocasionado por estrategias inadecuadas debido a la insuficiente preparación del docente dando por manifiesto el poco interés en el aprendizaje, además es producido por los escasos de material didáctico acorde a la edad y necesidad de los infantes, la falta de actividades lúdicas no permite el perfeccionamiento de la creatividad, inteligencia, coordinación y el proceso de interés hacia nuevos conocimientos.

La comunicación o expresión oral de los niños, actualmente se ve limitada por la influencia de los medios de comunicación masiva, sumándose a ello los problemas de la falta de estímulos, estrategias y técnicas por parte de los educadores y de las personas que los rodean, especialmente los adultos donde

los patrones lingüísticos de su cultura son diversos debido al nivel educativo o cultural donde se desenvuelve la familia. Por lo tanto, los niños y niñas no expresan de manera adecuada sus ideas, sentimientos, pensamientos y emociones, de forma clara, coherente y fluida lo que hace que su comunicación sea deficiente al relacionarse con el entorno social, resultado consecuentemente una desventaja en el mundo actual donde se pide que las personas desarrollen competencias y habilidades comunicativas.

Los lineamientos generales y políticas educativas que emanan del Ministerio de Educación plantean que el proceso de aprendizaje de la comunicación oral, debe fomentarse mediante diversas estrategias pedagógicas, sosteniendo: “Que todo espacio educativo debe ser aprovechado por el docente para que el niño exprese sus vivencias en diversas actividades educativas”, así de esta manera el niño va enriqueciendo su vocabulario, siendo éste indispensable para su adecuado desempeño en la sociedad actual.

De los resultados de la Evaluación Nacional de Rendimiento Estudiantil, realizado por la unidad de medición de calidad del ministerio de educación revelan que la mayoría de estudiantes que concluyen el nivel inicial, lo hacen sin haber alcanzado el desarrollo esperado en las competencias del área de comunicación. Y, por ende, los niños y niñas aprenden básicamente, de las acciones que realizan, la “expresión” es una de ellas. Muy pocas veces en las instituciones educativas se permite que los niños y niñas comuniquen mensajes y sentimientos en otras formas que no sea la de hablar.

A veces se reprime los gestos y otras expresiones corporales porque se considera que es más civilizado saber controlarse. Frente a ello, el Ministerio de Educación ha previsto la elaboración de materiales de literatura infantil dirigidos a niños y niñas de a 5 años, para favorecer aprendizajes significativos y de calidad en las áreas de comunicación. De igual modo, la Dirección de Educación Inicial adoptó la decisión de dotar con un módulo básico de bibliotecas infantiles a los programas no escolarizados y jardines, como el poemario “sembrando poesía”,

para acercar al niño a la lectura de una manera divertida y lúdica y favorecer el desarrollo del lenguaje y la comunicación oral y escrita.

En efecto, en nuestra condición de futuras educadoras en el nivel inicial, tenemos que generar experiencias significativas. Esto constituye uno de los factores más importantes para acercar al niño al aprendizaje, así como para despertar el gusto por la comunicación oral. Entre estas experiencias, es necesario la lectura frecuente de rimas, poemas, adivinanzas y trabalenguas como fuente de pronunciación rápida y fluida.

El niño, debido a su gran capacidad auditiva, y a la manera como aprehende el sonido, logra repetir con facilidad diferentes composiciones como adivinanzas, rimas, trabalenguas, poesías, cuentos y canciones. La adivinanza es una forma de expresión esencialmente creada para oír. Es, por lo tanto, un elemento para repetir y para retener. La adivinanza se expresa de forma muy especial, por ello puede ayudar al niño a pronunciar correctamente las palabras, renovar y ampliar su vocabulario, entre otras ventajas.

En la práctica pedagógica del nivel inicial, se ha podido observar que el docente no aplica estrategias cognitivas y estrategias sociales en el aula, dejando de lado el desarrollo de la calidad educativa, esto se desprende de lo señalado por el Consejo Nacional de Educación (CNE), cuando sostiene que el aprendizaje está confinado a prácticas rutinarias y mecánicas que priva a niños, niñas y jóvenes de lograr realmente las competencias que requieren de manera efectiva, creativa y crítica.

Paralelamente a las estrategias cognitivas y sociales en el aula, resulta necesario, la motivación escolar la misma que constituye uno de los factores psico educativos que más influye en el aprendizaje. Esta nos restringe a la aplicación de una técnica o método de enseñanza en particular, por el contrario, la motivación escolar conlleva una compleja interrelación de diversos componentes cognitivos, afectivos, sociales y de carácter académico que se encuentran involucrados y que

de una y otra forma tiene que ver con las actuaciones de los niños y niñas, como de sus profesores.

A la realidad analizada y expuesta respecto al desarrollo curricular del área de comunicación, enfatizada en el logro de la competencia referida a la comunicación oral, se suma la particular situación de la modalidad de las clases actuales, dado que estamos experimentando una de las mayores amenazas en nuestra vida para la educación global. Así pues, es conocido que al 28 de marzo de 2020, más de 1600 millones de niños y jóvenes no asisten a la escuela en 161 países por la pandemia del COVID-19, representando alrededor del 80 % de los estudiantes en edad escolar en el mundo (Saavedra, 2020).

Nos encontrábamos viviendo una crisis global de aprendizajes, conocíamos que muchos estudiantes, aun cuando estaban en la escuela, no estaban adquiriendo las habilidades fundamentales necesarias para la vida. El indicador de "pobreza de aprendizajes" del Banco Mundial, es decir el porcentaje de niños que a los 10 años no pueden leer ni comprender un texto simple, era de 53 % en niños en países de ingresos bajos y medianos. Esto era antes de la crisis. Esta pandemia tiene el potencial de empeorar aún más estos resultados si no se actúa de manera adecuada.

La educación remota surgió como una alternativa sin precedentes en el confinamiento al que fue sometido preventivamente el mundo, ante la afirmación y vertiginosa expansión de la pandemia del COVID-19, que obligó a las escuelas y universidades a cerrar sus puertas, impactando no sólo sobre los estudiantes en todo el mundo, sino también sobre maestros. En este contexto de la pandemia, la educación remota se tornó obligatoria y se convirtió en el mecanismo de desarrollo y salvación del año escolar.

La situación problemática hasta aquí expuesta, no solo refleja la preocupación por el factor docente y su capacidad para hacer efectivos los aprendizajes en el área de comunicación con el logro de la competencia: *Se comunica oralmente en*

su lengua materna. Sino también por la ausencia de estrategias de aprendizaje y recursos didácticos pertinentes y adecuados para los niños y niñas, que sin duda les dificulta el aprendizaje.

Por estas razones, es que planteamos nuestro trabajo de investigación acción con la finalidad de proponer y utilizar textos lúdicos como recursos didácticos en el aprendizaje del área de comunicación para contribuir con el logro de la competencia *Se comunica oralmente en su lengua materna* con niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas del nivel inicial: N° 118 “VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA” y N° 012 “CARITAS FELICES”, ubicados en los distritos de Tumbes y Corrales, respectivamente.

3.2 Enunciado diagnóstico y pregunta de Acción

Durante el desarrollo de nuestra práctica pre profesional, específicamente en el área de comunicación, hemos podido observar que en las clases remotas que venimos realizando, las niñas y niños, no cuentan con los materiales y recursos didácticos entregados por el MINEDU, llamándonos a una natural preocupación, dado que si antes se encontraban incompletos, deteriorados y en cantidades insuficientes; ahora los niños y niñas no disponen de ellos, privándolos de la manipulación y la interacción niño-materiales educativos y niños-niños. En consecuencia, los niños y niñas no pueden alcanzar un rendimiento eficaz en las actividades académicas, tienden a fastidiarse y distraerse con las clases remotas monótonas que, sin contar con la debida motivación, no les resultan atractivas y sienten que no están aprendiendo cosas nuevas para su vida diaria, por cuanto en la mayoría de los casos no le encuentran mayor utilidad práctica ni significatividad a lo que aprenden. Bajo este contexto, es que proponemos buscar alternativas de solución que aporten positivamente en la comunicación oral para expresar adecuadamente sus ideas, pensamientos de manera divertida y no forzada, ampliando su vocabulario; y permitir a los niños niñas que sean actores de su propio aprendizaje.

Frente a este panorama expuesto en esta situación problemática, nos conlleva a formular la siguiente pregunta de investigación.

¿Los textos lúdicos como recursos didácticos durante el aprendizaje remoto con estudiantes de 5 años de las Instituciones Educativas: N° 118 “VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA” y N° 012 “CARITAS FELICES” de Tumbes, año 2020; resultan útiles para desarrollar su oralidad?

3.3 Objetivos de la investigación

3.3.1 Objetivo general

Desarrollar la oralidad utilizando textos lúdicos durante el trabajo remoto en estudiantes de 5 años de las Instituciones Educativas: N° 118 “VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA” y N.º 012 “CARITAS FELICES” de Tumbes, año 2020.

3.3.2 Objetivos específicos

- Identificar el desarrollo de la expresividad durante el trabajo remoto aplicando los textos lúdicos según la competencia, “se comunica oralmente en su lengua materna”
- Identificar el desarrollo de la participación en conversaciones y diálogos durante el trabajo remoto, aplicando los textos lúdicos según la competencia, “se comunica oralmente en su lengua materna”
- Identificar el desarrollo del comentario fluido en situaciones de su vida cotidiana, durante el trabajo remoto aplicando los textos lúdicos según la competencia, “se comunica oralmente en su lengua materna”

IV. REFERENTES CONCEPTUALES Y APORTES DE EXPERIENCIAS INNOVADORAS.

4.1 Referentes conceptuales

La Educación Inicial y área curricular de Comunicación

Los niños, en esta etapa de su vida, actúan, exploran, experimentan, juegan y van conociendo así el mundo que los rodea. El placer de la acción hace que se mantengan en permanente contacto con su entorno y que vayan, al mismo tiempo, estructurando su lenguaje. Explorando, hablando, comunicándose, van aprendiendo, entre otras cosas, a relacionarse socialmente de manera afectuosa, significativa y cada vez más estrecha con su medio.

El niño es un aprendiz desde que nace. “Aprender es su oficio”, dice Ferreiro (2000), citado en Rutas del aprendizaje (MINEDU, 2013).

No espera que le enseñen, sino que indaga, explora y experimenta movido por su curiosidad, lo que lo lleva a aprender y a madurar. No viene con la cabeza en blanco a la escuela, pues es un niño activo que ha aprendido muchas cosas a partir de su propia inquietud, de sus iniciativas y preguntas. Es un niño que piensa y que va poniendo de manifiesto su gran potencial de desarrollo con su propia actuación.

Esta capacidad innata de aprender cuestiona una enseñanza repetitiva y mecánica que subestima a los niños y que limita, además, sus posibilidades de actuar sobre el mundo que los rodea. Acompañados por un adulto, que sepa crear las condiciones necesarias para que desarrolle sus capacidades, los niños pueden encontrar respuestas a sus inquietudes en interacción con su medio, resolviendo situaciones de manera reflexiva. Adultos que lo reconozcan como autor y actor de su propio aprendizaje, como un ser con capacidad de desarrollar toda clase de habilidades a partir de su propia actuación, habilidades que se irán ampliando y enriqueciendo con el tiempo.

En esta edad, de manera gradual, los niños van pasando de formas de comunicación eminentemente corporal y gestual a otras formas en que utilizan el lenguaje en su modalidad oral y escrita. Esto les permite comunicarse de forma más explícita y adecuada a cada situación social. En el nivel inicial se ponen en contacto no solo con otros niños y con otros adultos, lo cual amplía su relación con

el medio, sino también con otros lenguajes, como el lenguaje plástico, el musical, el audiovisual y el tecnológico.

Es necesario atender, en esta etapa, la capacidad de comprensión de mensajes orales y de expresión y producción oral. De esta manera, los niños irán aprendiendo a adecuar su lenguaje a los contextos sociales donde deban hablar. Por ello, la escuela debe ofrecer variadas y continuas oportunidades para dialogar, escuchar a pares o adultos, comentar e intercambiar ideas sobre lo que se escucha. A esto le llamamos procesos de construcción de la lengua oral, ligados a los sucesos de la vida cotidiana.

El área de Comunicación se sustenta en un enfoque comunicativo textual, enfatiza en la construcción del sentido de los mensajes que se comunican cuando se habla, lee y escribe desde el inicio. No es solo dominio de la técnica y las reglas, sino de los mecanismos facilitadores de la comprensión, la producción, la creatividad y la lógica. Es comunicativo porque se considera la función fundamental del lenguaje que es expresar, decir lo que se siente, lo que se piensa, lo que se hace. Es también saber escuchar, en suma, es saber cómo usar la comunicación para ordenar el pensamiento, para expresar el mundo interno, para anticipar decisiones y acciones y para relacionarse en sociedad.

Se considera textual porque, uno de los usos del lenguaje, es la expresión tanto oral como escrita, para formar textos, orales o escritos (también icónicos, gráficos, audiovisuales) nuestros alumnos combinan entre sí enunciados. El texto está compuesto por elementos verbales combinados, que forman una unidad comunicativa, intencional y completa. Los textos pueden ser muy breves o muy extensos.

La comunicación surge como una necesidad vital de los seres humanos. En los primeros años, en sus interacciones con el adulto, los niños y las niñas se comunican a través de balbuceos, sonrisas, miradas, llantos, gestos que expresan sus necesidades, emociones, intereses o vivencias. Progresivamente, pasan de una comunicación gestual a una donde surgen las interacciones verbales cada

vez más adecuadas a la situación comunicativa y a los diferentes contextos. Asimismo, a través de la interacción con los diversos tipos de textos escritos, los niños descubren que pueden disfrutar de historias y acceder a información, entre otros. Es en el momento en que los niños se preguntan por las marcas escritas, presentes en su entorno, cuando surge el interés por conocer el mundo escrito y, al estar en contacto sostenido con él, los niños descubren y toman conciencia de que no solo con la oralidad se pueden manifestar ideas y emociones, sino que también pueden ser plasmadas por escrito en un papel, una computadora o un celular.

Por las características anteriormente descritas, el nivel de Educación Inicial considera las competencias relacionadas con el área de comunicación, la comprensión y la producción de textos orales de acuerdo con el nivel de desarrollo de los niños y del contexto en que se desenvuelven, así como la iniciación a la lectura y a la escritura a través del contacto con los textos escritos.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área de Comunicación promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Se comunica oralmente en su lengua materna”, “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

En el II ciclo, además de las competencias mencionadas, se introduce una competencia que –en primaria y secundaria– se vincula al área de Arte y cultura, denominada “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. El desarrollo de esta competencia amplía los recursos expresivos de los niños al proporcionarles oportunidades de expresarse a través del sonido (música), las imágenes (dibujos, pinturas, películas), las acciones (danza, teatro) y los objetos (esculturas, construcciones).

Competencias y capacidades del área de Comunicación: *Se comunica oralmente en su lengua materna.*

Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales, ya sea de forma presencial o virtual, en los cuales el estudiante participa de forma alterna como hablante o como oyente.

Esta competencia se asume como una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, considerando la repercusión de lo expresado o escuchado, y estableciendo una posición crítica con los medios de comunicación audiovisuales. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- Obtiene información del texto oral: el estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores.

- Infiere e interpreta información del texto oral: el estudiante construye el sentido del texto a partir de relacionar información explícita e implícita para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto oral. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta el sentido del texto, los recursos verbales, no verbales y gestos, el uso estético del lenguaje y las intenciones de los interlocutores con los que se relaciona en un contexto sociocultural determinado.

- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: el estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación. Asimismo, expresa las ideas en torno a un tema de forma lógico.

- Relacionándolas mediante diversos recursos cohesivos para construir el sentido de distintos tipos de textos.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica: el estudiante emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o paraverbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores: el estudiante intercambia los roles de hablante y oyente, alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral: los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos orales en los que participa. Para ello, compara y contrasta los aspectos formales y de contenido con su experiencia, el contexto donde se encuentra y diversas fuentes de información. Asimismo, emite una opinión personal sobre los aspectos formales, el contenido, y las intenciones de los interlocutores con los que interactúa, en relación al contexto sociocultural donde se encuentran.

Nivel esperado o de desarrollo de la competencia:

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.

Cuando el niño *se comunica oralmente en su lengua materna*, se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II y realiza desempeños como los siguientes:

- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. Ejemplo: Sergio comenta que las vacas que vio en el paseo del salón eran muy grandes, algunas tenían cachos y olían horrible, mientras se tapa la nariz con su mano”.
- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
- Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. Ejemplo: Un niño comenta después de escuchar la leyenda “La Ciudad Encantada de Huancabamba” dice: “El niño caminó, caminó y se perdió y se puso a llorar, apareció el señor con una corona y un palo, y se lo llevó al niño”. Y una niña dice: “El niño llevó a las personas a la ciudad y no le creían.”
- Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.
- Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.

Los Textos Lúdicos

Los textos lúdicos, también llamados juegos verbales son aquellos que enseñan a los alumnos mediante juegos y actividades recreativas, entretenimientos y diversión. Permiten disfrutar de principio a fin una lectura. Se dice que es cómico todo aquello (personas, cosas, hechos, dicho que muestra capacidad de divertir o de excitar la risa, incluso si no tenía intención inicial de hacerlo.

A decir de Rodríguez (2006), citado por Mendoza (2018), tienen como finalidad entretener, recrear o deleitar a quien los lee. En ellos, el manejo del lenguaje adquiere importancia central. Son ejemplos: los poemas, rimas, cuentos, novelas, chistes, trabalenguas, acrósticos, leyendas y adivinanzas.

Según Palomino (2015), los juegos verbales son importantes, porque constituyen un factor de ayuda para la educación de los niños, mediante su aplicación en la escuela, el niño va socializándose en grupos, el cual favorece el desarrollo de las actividades en las diferentes áreas curriculares en forma activa.

Para Fingerman (1970) citado por Palomino (2015), el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo ejercitan las tendencias sociales, sino se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo.

Huizinga (1968) citado por Palomino (2015) “profundiza en su obra *Homo Ludens*, en la que afirma que el juego existió antes de toda cultura, no solo en lo lingüístico sino en lo antropológico (costumbres, fiestas, creencias, etc.).

Por lo dicho los juegos verbales favorecen la recuperación de los juegos tradicionales, de este modo se revalora la cultura oral de los antepasados y permite reconocer que es un elemento indispensable en el proceso enseñanza aprendizaje, permite crear a los niños adivinanzas, trabalenguas, rimas, acrósticos, poesía, refranes y otros juegos lingüísticos o juegos de palabras. Estos juegos también permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias de lenguaje de un contexto lúdico que divierte y entretiene, estimulan la

creatividad, al favorecer asociaciones de palabras, favorecen el desarrollo del vocabulario y la fluidez de la expresión oral, favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, ambas importante para el aprendizaje de la lectura.

Según Palomino (2015), los Psicopedagogos, les dan un valor muy importante a los juegos verbales porque:

Son un medio de socialización, expresión y comunicación con que el niño (a) supera su egocentrismo, establece relaciones de igualdad y aprende a aceptar diferentes puntos de vista:

- Permite conocerse a sí mismo, a los demás y a establecer vínculos afectivos.
- Desarrolla las funciones psíquicas necesarias para aprendizajes como la percepción sensorial, el lenguaje, la memoria, etc., así como las funciones físicas de correr, saltar, equilibrio y coordinación.
- Estimula la superación personal a partir de la experimentación del éxito, que es la base de toda autoconfianza.
- Ayuda a interiorizar las normas y pautas de comportamiento social, con la finalidad que respeten las normas de juego que ellos mismos establecen, y en caso de incumplimiento se sanciona.
- Es base de toda actividad creativa ya que estimula la imaginación de los niños.
- Desarrolla su coordinación motora gruesa y fina.

Orientaciones para la aplicación de textos lúdicos

Palomino (2015), sostiene que los juegos verbales se deben trabajar desde una perspectiva lúdica, para mantener el interés de los estudiantes y las ganas de investigar y aprender, dándoles libertad a los estudiantes y la posibilidad de crear diferentes tipos de juegos verbales de acuerdo a temas de su interés e incentivar la socialización de estas creaciones con sus pares. Tener en cuenta estas indicaciones:

- Se trabaja con los alumnos distintas actividades de juegos verbales, desde una perspectiva lúdica. Permite investigar y trabajar en un ambiente alegre y motivado.
- Se familiarizan los niños con los diferentes tipos de juegos verbales.
- Se promueve en ellos la lectura y la investigación.
- Permite a los alumnos la creación de variados juegos de lenguaje
- Promueve el intercambio de las creaciones de cada uno, para que así puedan mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.
- Proponer que ejecuten transformaciones en los juegos y en base a ellos, crean otros.
- Los alumnos eligen el juego verbal que más les gusta.

Según Guamán (2013), los beneficios que traen consigo los juegos verbales en la infancia son:

- Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
- Desarrollan la creatividad
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas
- Aumenta el vocabulario
- Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.
- Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados.

Las Adivinanzas

Las adivinanzas, son dichos populares en los que, de una manera encubierta, se describe algo para que sea adivinado de forma lúdica. Son una especie de juego que tiene como objetivo entretener y divertir a las personas, pero que además contribuye a ampliar el vocabulario, desarrollar el ingenio y conocer y mantener las tradiciones populares.

Las adivinanzas deben tener características del objeto que se va a adivinar. Las adivinanzas tienen un origen popular y se agrupan en recopilaciones. Es decir, se trata de enigmas sencillos dirigidos generalmente al público infantil los que hay que adivinar frutas, animales objetos cotidianos etc. Al orientarse a los niños, tienen un componente educacional al representar una forma divertida de aprender palabras y tradiciones

Moliner (1973), citado por Mendoza (2018), define el término adivinanza como sinónimo de acertijo, como frase, dibujo y verso, en que de una manera envuelta se describe algo para que sea adivinado como pasatiempo, esto ayuda al uso adecuado de las pausas, gestos y mímicas.

Garfear y Fernández (1983), citados por Mendoza (2018) definen la adivinanza como ingeniosa descripción en verso de un mensaje que el receptor debe descubrir y destacan su carácter oral debido a que ayuda a mejorar las pausas y el ritmo en la expresión oral y al estimar que es una tradición oral aprendida en la casa, en la calle y hasta en determinadas ocasiones en rituales.

Los Trabalenguas

Los trabalenguas, también llamados des trabalenguas, son oraciones o textos breves, en cualquier idioma, creados para que su pronunciación en voz alta sea de difícil articulación. Con frecuencia son usados como ejercicio para desarrollar una dicción ágil y expedita.

Según Bousoño (1979), citado por Mendoza (2018), los trabalenguas son palabras o conjunto de palabras difícil de pronunciar que se dice por pasatiempo y que además ayuda al uso adecuado del tono, ritmo y volumen de voz y con mayor énfasis a una expresión fluida y que a través de esta práctica se puede lograr una mayor fluidez en la expresión oral debido a su composición.

Las Rimas

Una rima es la repetición de sonidos desde la última vocal acentuada de cada verso. En ella encontramos la coincidencia, repetición de fonemas o sonidos que

se producen en una secuencia de palabras al final de una oración y pueden ser escritas en distintos estilos. La rima puede ser consonante o asonante.

Rima consonante: consiste en la repetición de todos los sonidos a partir de la última vocal acentuada de cada verso. Por ejemplo, un verso que acabe con la palabra "viento" rima en consonante con otro que termine en "ciento", "cuento", "siento", etc.

Rima asonante: consiste en la repetición de los sonidos vocálicos a partir de la última vocal acentuada de cada verso. Por ejemplo, un verso que acabe con la palabra "sueño" rima en asonante con otro que termine en "beso", "cuento", "celo", etc.

Importancia de las rimas.

La importancia de las rimas, es que son breves y tienen la particularidad de tener musicalidad al decirlas, es por eso que los niños y niñas les gusta repetirlas (Araya, 2009), citado por Mendoza (2018).

Proceso didáctico de la rima:

- Seleccionar la rima con anticipación
- Hacer tarjetas con gráficos referentes a la rima
- Ubicar a los niños y niñas en un círculo
- Crear ritmos con las manos
- Repetir cada verso de la rima mientras se presentan las tarjetas con las imágenes de la rima en secuencia, hasta completar la rima.

Las Canciones

Las canciones deben ocupar un lugar importante en el nivel inicial, no solamente porque es lindo cantar, sino porque el canto educa, hace crecer, serena, motiva, equilibra y une. También el canto favorece la memoria, la secuencia de ideas, el desarrollo del lenguaje oral, el desenvolvimiento de la personalidad en el contexto social y por superpuesto, el oído musical, la

entonación y el ritmo. Por ello debe inundar toda la vida del aula, pues a los niños les gusta repetir las canciones pues así afirman lo que van aprendiendo.

La canción como un recurso didáctico que ayuda a desarrollar los juegos verbales, es una composición musical para la voz humana que expresa sentimientos, emociones, etc.; permiten en el niño el desarrollo del lenguaje, ampliar su vocabulario, desarrollar su memoria y ejercitar su fonética, estimulan su coordinación y expresión corporal.

Las Retahílas.

Según Guamán (2013), la retahíla está constituida por series o hileras, de palabras con fin lúdico, es decir, hechas para jugar con el lenguaje. Las hay de muchos tipos: para sortear juegos, para curar una herida, para contestar a un niño que insulta o que no invita o que te llama mentiroso, etc. Se define como una serie de cosas que se mencionan en un determinado orden. Las retahílas se han convertido en juegos de palabras que favorecen la memoria, ayudan a la fluidez verbal e incluso, mejoran la atención.

Las Poesías.

Como todo juego verbal tiene definición que van precisando y los consideran que es un género literario, en el cual lo fundamental es la expresión: de sentimientos, sensaciones, pensamientos, o sucesos, intentando la conmoción en el lector, y utilizando recursos, un vocabulario rico, métrica, y en algunos casos rima.

Juego de Palabras.

Se entiende por juego de palabras a los pasatiempos que utilizan las palabras de una manera tal que producen un efecto lúdico y también educativo, ya que favorecen el desarrollo de la creatividad y las habilidades del lenguaje al mismo tiempo que permite ir familiarizándose con un vocabulario cada vez más amplio; la mayoría de los juegos de palabras requieren agudeza de pensamiento y es por

esto que se cree que el desarrollar este tipo de actividades ayuda a mantener una mente más activa, ya que con el juego constante, se van perfeccionando cada vez más.

El cuento infantil

Es un relato breve y artístico de hechos imaginarios. Son esenciales en el cuento el carácter narrativo, la brevedad del relato, la sencillez de la exposición y del lenguaje y la intensidad emotiva. Algunas de las características que se deben tener en cuenta para escribir un cuento son:

- Una de las características más importantes del cuento es que debe ser una narración corta.
- Adecuación a la edad: El cuento que sirve para una edad o época infantil, puede no convenir para otra.
- Manejo de la lengua: Dentro de este se deben considerar dos aspectos: el que se refiere al empleo de palabras según su significado y el que se relaciona con el uso de las mismas eligiéndolas y combinándolas para obtener determinados efectos.
- Comparación: Por ser mucho más clara y comprensible que la metáfora, es importante preferir su empleo, sobre todo en los cuentos para los niños menores. Las comparaciones con objetos de la naturaleza (cielo, nubes, pájaro, flores, etc) enriquecen el alma infantil, y los hacen meterse en el cuento.
- Empleo del diminutivo: Conviene evitar el exceso de estos en los relatos para niños, pero se considera importante su empleo, especialmente en las partes que quiere provocar una reacción afectiva que puede ir desde la tierna conmiseración hasta la burla evidente.
- Repetición: La repetición deliberada de algunas palabras o de frases, tiene su importancia porque provoca resonancias de tipo psicológico. Toda repetición es por sí misma un alargamiento, pérdida de tiempo, un tiempo de espera y de suspenso que permite (especialmente al niño) posesionarse de lo que lee y, más aún, de lo que escucha.
- Título: Deberá ser sugestivo, o sea, que al oírse pueda imaginarse de que se tratará ese cuento. También puede despertar el interés del lector un título en el

cual, junto al nombre del protagonista, vaya indicada una característica o cualidad.

- El argumento: Es aquí donde fundamentalmente el escritor deberá tener en cuenta la edad de sus oyentes o lectores, que será la que habrá de condicionar el argumento. A medida que aumenta la edad, aumentará la complejidad del argumento y la variedad y riqueza del vocabulario.

El juego

De acuerdo con las Rutas de Aprendizaje (2015), refiere que la única finalidad del juego es el placer, se podría afirmar que jugando se producen los aprendizajes más importantes, durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales y los confrontan con los de sus compañeros, menciona también sobre la importancia vital del juego para los niños, porque les posibilita a crecer armónica y saludablemente promoviendo el desarrollo de sus sentidos así como su estado físico y emocional, debemos considerar que la o el docente puede adicionalmente proponer situaciones lúdicas como juegos tradicionales y algunas actividades lúdicas que despierten el interés al responder a las necesidades vitales de los niños (la autonomía, la exploración y el movimiento).

El juego es una actividad libre; es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar. Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos. Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil, ya que no posibilita ningún fracaso. (Huizinga 2005), citado por Chuquimantari (2015).

Como nos damos cuenta el juego representa la hermandad entre los pueblos del mundo, mediante el juego se ha podido conocer la sensibilidad y el tipo de cultura que han tenido generaciones pasadas pero al mismo tiempo hemos podido recibir como herencia tantos juegos tradicionales o clásicos que sin importar

género o razas diferencias entre las culturas y situaciones económicas sigue siendo una actividad creativa, espontánea, que nos permite mostrar nuestra iniciativa y en donde todos podemos participar y jugar.

Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos. Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún temor o fracaso.

Huizinga (2005), citado por Chuquimantari (2015). Define al juego como la acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de alegría.

El juego es una actividad libre: Es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar. Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano improvisados en el momento del juego. Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

María Montessori (1912), el cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez (Pellis, 2006 P. 112). Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

En una de las pioneras más importantes de la educación inicial. Este enfoque concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo. Debido a que desde una corta edad se motive a los niños a tomar decisiones, estos pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. El educador interviene en el proceso educativo como un guía, es decir, como un facilitador del aprendizaje. Creó la “Casa de juegos” con mobiliario acorde a las características de los niños, y los materiales sensoriales académicos, artísticos y culturales que actualmente se utiliza en la mayoría de instituciones educativas de nuestro país.

Podemos ver que el juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

En Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multisensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario.

María Montessori (1912), daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario

adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

El ambiente Montessori es un lugar amplio y abierto, ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo del niño.

Debemos tener en cuenta que el ambiente es proporcionado a la medida de los niños, con estanterías bajas y distintas medidas de mesas y sillas donde se sientan los niños individualmente o en grupos. El aula está subdividida en áreas temáticas (los sectores) donde se exponen los materiales y la bibliografía correspondientes y permite una gran libertad de movimiento. Los niños pueden trabajar en grupos o individualmente, respetando, de este modo, su propio estilo y ritmo. Cada niño utiliza el material que elige tomándolo de la estantería y devolviéndolo a su lugar para que pueda ser usado por otros.

El ambiente promueve la independencia del niño en la exploración y el proceso de aprendizaje. La libertad y la autodisciplina hacen posible que cada niño encuentre actividades que dan respuesta a sus necesidades evolutivas.

Para Piaget (1896-1980), citado por Chuquimantari (2015), “el juego contribuye al desarrollo integral del niño. Las actividades lúdicas le permiten desarrollar su pensamiento lógico, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar tensiones, explorar, descubrir, crear y asimilar. A través del juego el niño se expresa y se conoce”

Tomando en consideración los autores anteriores se puede concluir que el juego es una actividad inherente al ser humano, placentera, de disfrute personal, en la que el educando busca relacionarse, divertirse, sentirse libre, donde se encuentra.

Es una actividad propia de él. Por medio del juego busca conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento, desarrollando sus áreas cognoscitivas, psicomotoras, sociales y afectivas, siendo estas herramientas básicas para mejorar múltiples problemas y emociones ante las exigencias de la

vida y para las cuales no se encuentra preparado. El juego es sin duda una actividad:

- Libre, porque los participantes lo hacen de manera voluntaria y espontánea al participar en el juego.
- Delimitada, se da dentro de un contexto determinado en relación a espacio y tiempo.
- De reglas, el juego como actividad que se realiza entre dos o más personas siempre está dado bajo ciertas normas que regulan la participación de los integrantes haciendo factible su normal desarrollo.

Características del Juego

Según las Rutas de Aprendizaje (MINEDU, 2015), el juego es ante todo divertido y placentero, aunque no se manifiesten signos de alegría, siempre es considerado positivamente por quien lo practica. Todo juego posee unas características generalmente aceptadas por todos los autores, por consiguiente, podrían ayudarnos a diferenciar el juego, de cualquier otra actividad.

Estos rasgos diferenciales son:

- Placentero
- Espontáneo
- Voluntario en su forma original
- Tiene un fin en sí mismo
- Es expresivo, comunicativo y explorador
- Implica cierta participación activa por parte de los jugadores

El juego es una actividad espontánea, placentera que desde el comienzo de la vida se convierte en una actividad natural. Esta actividad tiene una primera forma sensorial, motora un esquema de acción destinado a comunicar al niño/a desde su nacimiento con el mundo exterior, es con el juego que va ir desarrollando áreas curriculares, convirtiéndola en una fuente de satisfacción y estímulo para la vida.

El juego evoluciona cada vez más, va desde las actividades más simples a lo más complejo logrando integrarse en el desarrollo integral del niño/a.

Clasificación del juego

Según Piaget (1945), citado por Chuquimantari (2015), en lo referido a la clasificación del juego se considera la propuesta de Piaget donde establece una secuencia común del desarrollo del juego de manera jerarquizada clasificándolo en:

El Juego Motor o de Ejercicio: Está asociado al movimiento logrando experimentar con el propio cuerpo las sensaciones que genera en el niño como por ejemplo cuando realiza actividades de juego como saltar en un pie, saltar con la soga, subir y bajar gradas, lanzar una pelota, columpiarse, correr, otros son juegos motores.

El Juego Simbólico: Se refiere a la representación de un objeto por otro. El lenguaje que se inicia a esta edad, ayudara a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio que se observa es cuando se aparece la posibilidad de juegos de ficción: Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, como una caja de cartón se convierte en un carro, el palo de escoba en un caballo, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino como ellos lo representan logrando despertar su creatividad. El niño empieza atribuir a los objetos toda clase de significados, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas increíbles, imita personajes ficticios o reales. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan.

El Juego de Reglado: Se da entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a disociar entre juego y competición creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando su turno, respetando a su compañero). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles

y sagradas, después empieza hacer producto de acuerdos y modificadas por consenso. El juego de reglas también va ser parte de la vida del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado.

El juego un contexto de desarrollo y aprendizaje (MINEDU, 2019): El juego como estrategia didáctica constituye una fuerza motivadora que despierta el interés en los niños de manera significativa, creativa, crítica; por eso el juego y el aprendizaje necesariamente están relacionados porque logra de manera significativa que el niño/a adquiera la nueva información. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo, el aprendizaje.

Matos (2009), citado por Chuquimantari (2015), establece que: “El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. Esto quiere decir que la vida de los niños es jugar y jugar ya que los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, correr, lanzar, etc. Juegan por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda, que juegue con ella como lo haría con un ratón. El juego es esencial para el crecimiento mental.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y por mímica, domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad. El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar, social, por tal manera no se le debe desalentar a los niños con tendencias advertencias como “No hagas eso”, “Es peligroso”, “Te vas a lastimar”, la mejor manera es animarlo, proporcionarles lugares seguros donde él pueda desarrollarse.

La importancia del juego en el nivel inicial según las Rutas del Aprendizaje (MINEDU, 2015): El juego es importante para el desarrollo infantil en relación a su desarrollo personal, social y su aprendizaje significativo. El juego es una interacción del niño con su medio socio cultural, que es distinto al del adulto. Actualmente la mayoría de los docentes reconocen que el “juego” es una actividad que se emplea como estrategia didáctica para el proceso de su aprendizaje.

Para Smith (2006), citado por Chuquimantari (2015), establece que el juego consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular. Este control sobre la propia actividad, que se contrapone a los ejercicios originados por los estímulos externos, necesidades, metas propios de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológico como psicológico al lograr que el niño a través del juego pueda desarrollar sus habilidades cognitivas.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación real de lo que es el niño, que expresa su mundo interior y una expresión de su evolución mental, Permite, por tanto, conocer las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones, sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía a través de la actividad del juego aprovecha constantemente al aplicarlo como una estrategia didáctica durante el proceso de aprendizaje de la nueva información que el niño/a irá adquiriendo a partir de sus experiencias.

El juego es importante porque presenta ayuda al desarrollo físico del niño, las actividades que realiza como caminar, saltar, flexionar, extender los brazos, piernas, contribuyen al desarrollo del cuerpo, en particular influyen sobre la función cardiovascular y en consecuencia para su respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego ayudan al desarrollo muscular y a la coordinación neuro - muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la localización de su cuerpo. Existe diferencias entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hace de él un ejercicio espontáneo, dinámico, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias, cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso activa las funciones del cerebro.

Desarrollo Mental, ya que es una etapa de la niñez el desarrollo mental aumenta notablemente cuando hace uso del juego. El niño encuentra en la actividad del juego un interés inmediato, juega porque el juego para el niño/a es un placer, y responde a sus necesidades de su desenvolvimiento integral.

Durante el juego el niño desarrolla su capacidad de análisis, concentración, síntesis, abstracción, generalización. El niño al resolver varias situaciones que se presentan en el juego desarrolla su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde problemas que se le presente en su vida cotidiana.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo – espacio, con los hombres, con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales, a las personas por alguna cosa, este es el periodo del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de sus ocupaciones de los adultos.

En la formación de su carácter, los niños durante el juego experimentan nuevas experiencias relacionadas a la práctica de valores, cuando respetan reglas, los resultados del juego, socializan con sus compañeros aprenden a compartir, hacer democrático, a respetar su turno, resuelven en la práctica acciones de moral y ciudadanía.

En el cultivo de los sentimientos sociales, el juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad

porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos son actividades sociales, comunicativas, en este sentido se observa claramente en las instituciones educativas; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar, competir en el juego, o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante realizar actividades de colectivo que permita al niño que vaya adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad y, responsabilidad, etc. Estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad la que pertenece.

Cuando se realiza actividades de juego en las instituciones educativas, son los profesores, los padres de familia los llamados a observar que se dé un buen desarrollo de estas actividades ya que los niños lo realizan dentro y fuera del aula.

Estrategias Cognitivas, según Piaget (1956), citado por Chuquimantari (2015), El juego crea y desarrolla estructuras mentales.

- Los juguetes manipulativos son un instrumento de desarrollo del pensamiento.
- El juego es una forma de aprendizaje, que crea zonas de desarrollo perceptual.
- Las actividades lúdicas desarrollan la concentración y la memoria.
- Los juegos simbólicos o de representación fomenta el descubrimiento cognitivo.
- El juego origina y desarrolla la imaginación y creatividad.
- El juego estimula la discriminación fantasía - realidad.
- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje coherente.

- La ficción que contiene el juego, es una vía del desarrollo del pensamiento abstracto.
- El juego aporta muchas experiencias, favorece la capacidad de indagar, de experimentar.

En definitiva, a decir de Sánchez (2011), Sánchez (2011); “las estrategias cognitivas permiten al niño formular hipótesis, deducir o inferir reglas, se puede activar en aquellos juegos en los que permiten descubrir, acertar, adivinar, resolver un problema. Por otro lado, el juego también permite inferir reglas gramaticales de forma natural, sin necesidad de recibir una explicación explícita”.

Definitivamente estas estrategias van a permitir al niño a que pueda realizar todo un proceso lógico matemático mental de forma natural, es por ello la importancia de la aplicación del juego como estrategia en el proceso de aprendizaje de los niños.

Según la guía del docente y promotores educativos comunitarios (MINEDU, 2013). Señala: “Los niños tienden a participar en juegos que corresponde a su desarrollo cognoscitivo a partir de los 3 a 7 años prueban su conocimiento del mundo social que les rodea por medio de un juego imaginario. Muchas capacidades cognoscitivas mejoran gracias al juego durante la etapa preescolar, medición, equivalencia, equilibrio, conceptos espaciales, conservación, memoria, clasificación lógica, seriación, representaciones mentales y creatividad. Estas habilidades se requieren y se ejercitan con el juego con otros niños y con materiales”.

Es necesario considerar todas las capacidades cognoscitivas necesarias en la edad de preescolar para que se puedan lograr a través del juego, ya que el niño va adquiriendo habilidades, capacidades y destrezas, por medio del juego e interacción con los demás y el uso de materiales.

La Educación Remota en el Perú y el COVID-19

El aprendizaje a distancia y la Estrategia “Aprendo en casa”

Con la finalidad de asegurar el desarrollo del servicio educativo no presencial de colegios públicos durante la emergencia nacional causada el COVID-19, el Ministerio de Educación (Minedu) aprobó una norma técnica con disposiciones para el trabajo remoto de los profesores con el propósito de asegurar el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos durante la emergencia nacional causada el COVID-19.

Mediante la resolución viceministerial N° 088-2020-MINEDU, se establecieron las orientaciones generales para organizar la enseñanza y el aprendizaje a distancia mediante la estrategia “Aprendo en casa” y orientaciones para escenarios con y sin conectividad.

La estrategia “Aprendo en casa” ofrece un conjunto de experiencias de aprendizaje, materiales y recursos educativos orientados a los estudiantes a nivel nacional. Estos materiales son diversos en atención a las necesidades de cada uno de los niveles educativos, se encuentran en formato digital y también se desarrollan como sesiones en la programación de señal abierta de TV y radio.

La conectividad es necesaria para que los docentes tengan acceso, junto con sus estudiantes, a un conjunto de experiencias de aprendizaje y materiales educativos colocados en la plataforma de “Aprendo en casa” (www.aprendoencasa.pe), la que también contiene orientaciones para el trabajo con las familias.

Los docentes revisan y se familiarizan con las fichas de la plataforma según niveles y ciclos para las áreas curriculares seleccionadas y se comunican con sus estudiantes para conocer qué actividades de la plataforma virtual han logrado desarrollar y decidir si conviene seleccionar o enfatizar el trabajo de algunas de ellas.

En un escenario sin conectividad, los docentes pueden tener acceso, junto con sus estudiantes, a un conjunto de experiencias de aprendizaje para cada uno de los niveles de educación que son transmitidas por Radio Nacional y TV Perú.

Frente a las limitaciones de conectividad, la ventaja de estos medios de señal abierta es que llegan a mayor cantidad de familias y territorios del país.

Siempre que sea posible, los profesores deben informar a los estudiantes y a sus familias la programación de “Aprendo en casa” y sus horarios y considerar como aliados a los municipios y radios locales para difundir dicha programación. Asimismo, deben mantenerse atentos a los programas transmitidos en radio y televisión para anotar algunas preguntas que podrían realizar a los estudiantes o considerar recomendaciones en caso de una eventual comunicación con ellos y sus familias.

La norma también considera que el establecimiento de estrategias de comunicación entre profesores y entre profesores y estudiantes es central para superar los límites que impone el periodo de aislamiento social.

Es importante que los docentes mantengan una comunicación constante con los padres de familia o apoderados, dado que ellos deben involucrarse activamente para definir los horarios y medios de aprendizaje en el hogar, sobre todo en el caso de los primeros ciclos.

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el espacio que se crea en Internet para propiciar el intercambio de conocimientos entre instituciones educativas y estudiantes, a partir de plataformas que favorecen las interacciones entre estos usuarios para realizar un proceso de aprendizaje.

Los efectos de la pandemia del COVID-19 van más allá de una cantidad abismal de personas contagiadas. En el ámbito de la educación, 1,5 billón de estudiantes han tenido que suspender o reprogramar sus clases alrededor del mundo.

De acuerdo a una actualización realizada por la Unesco, órgano de la ONU para la educación, esta cifra representa casi 90% de los estudiantes del planeta.

Bajo este contexto, se ha abierto un nuevo panorama para el crecimiento y exploración de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los medios digitales. Por esa razón, es importante conocer respecto de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, cómo se manifiestan en la práctica, sus aportes al ámbito educativo y algunos ejemplos de su aplicación a la realidad actual.

¿Qué es un Ambiente Virtual de Aprendizaje?

Por definición, un Ambiente Virtual de Aprendizaje es un sistema o software que proporciona el desarrollo y distribución de diversos contenidos para cursos on-line y asignaturas semipresenciales para estudiantes en general. Entonces, efectivamente, es un ambiente virtual, diseñado para ayudar a profesores y tutores a gestionar materiales de estudios tanto complementarios como para cursos que exclusivamente se desarrollan en Internet.

Su objetivo principal es crear una verdadera aula en Internet, trayendo a la pantalla del alumno una nueva experiencia de aprendizaje, donde es posible:

- Realizar actividades programadas;
- Intercambiar ideas;
- Tener acceso a diversos materiales de las disciplinas estudiadas;
- Acompañar su progreso en el curso.
 - Lo mejor: todo desde la comodidad de su hogar.

Cuatro son las principales características de esta modalidad de estudio.

- Posibilidad de estudiar en cualquier lugar

Por ser un ambiente virtual, los profesores y alumnos no necesitan trasladarse a otro lugar dar y recibir clases. Al contrario del modelo tradicional, en el que el profesor debe estar presente en el mismo lugar para que el intercambio de conocimiento suceda, en el ambiente virtual de aprendizaje, el Internet es el encargado de conectar a las personas, independientemente de su ubicación geográfica.

- Flexibilidad de horarios

En el ambiente virtual de enseñanza se puede tener acceso en cualquier momento a los contenidos, de acuerdo al interés y disponibilidad del alumno. De esta forma, él es el responsable por hacer sus horarios de estudio, lo que a pesar de exigir organización, facilita enormemente el proceso de aprendizaje.

➤ Evaluaciones virtuales

Lo más común en los cursos online es la realización de pruebas de forma virtual, o sea, dentro del ambiente virtual de aprendizaje. Los profesores normalmente definen un periodo para la realización de pruebas, que puede ser de horas o días, y los alumnos responden a través del propio sistema.

➤ Espacio para el diálogo

En este espacio, los alumnos pueden escribir sus dudas, críticas o sugerencias y los responsables por el curso pueden tener acceso a ellas para responderlas. Además, permite la comunicación entre los alumnos, lo que enriquece el aprendizaje y también ayuda a la resolución de dudas y problemas. Es decir, estos foros sirven para crear un clima de aula, donde hay intercambio de conocimientos, experiencias y crecimiento.

Aportes de experiencias innovadoras

Bernius (2019), en su trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título de Licenciado en Educación. Nivel Inicial, titulado: “Diseño de la Programación Curricular del área de Comunicación del Nivel Inicial de 4 y 5 años de la IEP Peruano Canadiense, con énfasis en el desarrollo de las competencias orales en el Marco del Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú” concluye que el diseño de la programación anual del nivel inicial de 4 y 5 años se implementó teniendo como base el desarrollo de las competencias orales dentro del área de Comunicación; para tal fin, se tomó como documento primordial de referencia el Currículo Nacional de la Educación Básica 2016, en el cual se plantean los estándares, competencias, capacidades y desempeños que son parte del perfil.

El diseño de las unidades y proyectos del nivel inicial de 4 y 5 años se implementó teniendo como base el desarrollo de las competencias orales dentro del área de Comunicación; para tal fin, se tomó como documento primordial de referencia el Currículo Nacional de la Educación Básica 2016, en el cual se plantean los estándares, competencias, capacidades y desempeños que son parte del perfil; y, que el diseño de las sesiones de aprendizaje del Nivel Inicial 4 y 5 años se implementó teniendo como base el desarrollo de las competencias orales dentro del área de comunicación para esto se usó como documento primordial el Currículo Nacional de la Educación Básica 2016, en que se plantean todas las estrategias que son parte del perfil.

Mendoza (2018), en su trabajo de investigación para obtener la licenciatura en Educación Inicial, titulado “Aplicación de textos lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno del año 2018”, concluye que la aplicación de textos lúdicos para la mejora de la expresión oral en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno del año 2018 tuvo un efecto positivo ya que se acepta la hipótesis planteada en donde se puede concretar la mejora de la expresión oral de los niños en sus tres aspectos: Fónico, semántico y sintáctico. La aplicación del texto lúdico para mejorar en la expresión en el aspecto FÓNICO en los niños de 5 años, tuvo un efecto positivo y una significancia de (1.2300) que es superior al 0.5 por lo que los textos lúdicos influyen significativamente a la mejora de la expresión oral en los niños de 5 años en el aspecto Fónico; asimismo, la aplicación de textos lúdicos para mejorar en la expresión oral el aspecto SEMÁNTICO en los niños de 5 años, tuvo un efecto positivo y una significancia de (1.3400) que es superior al 0.5 por lo que los textos lúdicos influyen significativamente a la mejora de la expresión oral en los niños de 5 años en el aspecto semántico. Y, finalmente, la aplicación de texto lúdico para mejorar en la expresión oral el aspecto SINTÁCTICO en los niños de 5 años, tuvo un efecto positivo y una significancia de (1.2900) que es superior al 0.5 por lo que

los textos lúdicos influyen significativamente a la mejora de la expresión oral en los niños de 5 años en el aspecto sintáctico.

Gálvez (2013), en su tesis para optar el Grado de Magíster en Educación con Mención en PSICOPEDAGOGÍA, titulada “Programa de poesías infantiles para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 03 años, del nivel de educación inicial”, llegando a concluir que: El niño a los 3 años del Colegio Vallesol de Piura se caracteriza por regularizar sus propias normas lingüísticas, comprende los mensajes que escucha y es capaz de emitir mensajes comprensibles; sin embargo el enriquecimiento de la lengua oral en el niño está directamente vinculado a las experiencias de estimulación que le brinde el hogar y la escuela, estableciéndose que a mayores actividades lingüísticas mayor corrección y fluidez en el lenguaje, por ello el Programa Experimental de Poesía Infantil demostró su efectividad como un poderoso estímulo para la expresión oral.

De otro lado, refiere que la docente y la escuela cumplen un rol fundamental en las experiencias del niño con el lenguaje, por ello la riqueza de los recursos poéticos empleados en diversidad de situaciones ejercen un efecto beneficioso sobre el aspecto cognitivo y afectivo en la vida del niño. Asimismo, sostiene que el Programa Experimental de Poesía Infantil aplicado a los niños de 03 años del Colegio Valle sol de Piura, es un instrumento didáctico metodológico que sistematiza situaciones de comunicación oral en el aula, actividades ricas, variadas y amenas que demostraron su eficacia al enriquecer el lenguaje de los niños de 3 años con mayor fluidez y corrección.

Cruzado (2016), en su trabajo de investigación para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial, titulado “Estrategias motivadoras para mejorar la comprensión de textos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 141 -Pacaypite, San Ignacio 2016”, refiere haber logrado mejorar su práctica pedagógica, impulsando el desarrollo de la comprensión de textos escritos en los estudiantes de 5 años; después de aplicar estrategias motivadoras para desarrollar la comprensión de textos escritos en los estudiantes de cinco años, del

nivel inicial. Además, sostiene que con la presente experiencia logró mejorar el manejo de las estrategias motivadoras como el análisis y comprensión de cuentos, canciones y recetas, las cuales incidieron en el desarrollo de la comprensión de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 141 - Pacaypite, distrito La Coipa, provincia San Ignacio. Finalmente, concluye diciendo: Construimos el marco teórico-conceptual, basado en el enfoque interactivo de la lectura de Isabel Solé, de Jean Piaget, de Lev Vygotsky y otros, para el desarrollo de la capacidad de comprensión lectora de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 141 - Pacaypite, distrito La Coipa, provincia San Ignacio.

Díaz, (2017), citado por Mendoza (2018), en su tesis titulada “trabalenguas infantiles como técnica en el desarrollo de la expresión oral en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José - Puno, 2017”. Concluye que los trabalenguas infantiles como técnica son eficaz en el desarrollo de la expresión oral en las niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 “San José”- Puno, 2017 y se evidencia que a través de los promedios obtenidos del grupo experimental del promedio de la prueba de salida es de 17.2, sin embargo, en el grupo control es de 7.5, estos datos que sometimos a una prueba estadística, se obtuvieron de la TC. De otro lado, refiere que la aplicación de los trabalenguas infantiles como técnica es eficaz en “el aspecto fonológico” en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 “San José”- Puno, 2017, se observó que el 68% de estudiantes alcanzaron el nivel excelente “A”, el 27% de estudiantes obtuvieron el nivel Bueno “B” y 5% se ubican en el nivel regular “C”. Se demostró que el nivel de pronunciación oral de los estudiantes fortalece significativamente los talleres de aprendizaje a través de los trabalenguas infantiles. Y, que la aplicación de los trabalenguas infantiles como técnica es eficaz en “el aspecto sintáctico” en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 “San José”- Puno, 2017”, se observó que el 64% de estudiantes alcanzaron el nivel excelente “A”, el 36% de estudiantes obtuvieron el nivel bueno “B” y 0% se ubican en el nivel “C”. Se manifestó que mientras más empleamos los trabalenguas infantiles en el aula influirá provechosamente en la riqueza léxica de los estudiantes del nivel inicial.

Alsina (2006), citado por Chuquimantari (2015), nos dice que la enseñanza en el nivel inicial, debe partir de situaciones vivenciales, a su vez significativas y conflictivas que lleven a la reflexión; los docentes y alumnos se comunicaran entre sí, narrando, explicando y argumentando. Propone actividades con un sentido matemático, de las que pueden desencadenarse saberes, destrezas que no sean arbitrarios para el niño, sino potencialmente útiles para su desempeño eficaz en el entorno de su desarrollo cognitivo.

Barbecho (2018), en su investigación que tomo el nombre de; “Elaboración de una guía metodológica para desarrollar el lenguaje oral en niños de 4 a 5 años de edad mediante la dramatización, en la unidad educativa tres de noviembre del Cantón Cuenca, para el año lectivo 2017-2018”, la cual tuvo como objetivo principal la elaboración de una guía metodológica con diez planificaciones para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años de edad mediante la dramatización, asimismo se plantearon objetivos específicos como investigar estrategias metodológicas para plantear escenas de la dramatización, determinar las causas por las que se produce el retraso en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Unidad Educativa “Tres de noviembre” y estructurar la guía metodológica para los niños de 4 a 5 años.

La metodología de la investigación fue la siguiente; mediante la observación para evidenciar todas actividades que se van a realizar por medio del recurso didáctico de la dramatización. La investigación llego a la siguiente conclusión, los niños de la Unidad Educativa “Tres de noviembre” presenta un déficit en los niveles de comunicación, expresión y comprensión, no hay una estimulación correcta en el lenguaje oral que produzca un aprendizaje, la utilización de estrategias lúdicas es un gran apoyo en el proceso de enseñanza para los estudiantes y docentes.

Guaita (2017) en Ecuador realizó una investigación denominada “La Literatura Infantil en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 y 6 años de la Escuela Fiscal Oscar Efrén Reyes” tuvo como objetivo general comprobar la

influencia de la literatura infantil en el desarrollo de la expresión oral de niños y niñas de 5-6 años de edad en la Escuela Fiscal Oscar Efrén Reyes. Concluyendo que, la literatura infantil es muy importante en el desarrollo de la expresión oral porque, el niño y niña puede incrementar su vocabulario a través de una dominante pronunciación, conociendo el significado palabras, para una mejor comunicación con todos.

Burga (2017). Ejecutó una investigación, titulada El Cuento como Estrategia Didáctica para Desarrollar la Expresión Oral en Estudiantes de 3 Años. I.E.P “Divino Niño Jesús”, Chimbote, 2017. Esta investigación tuvo como objetivo demostrar la efectividad del cuento como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de 3 años de edad de la Institución Educativa Particular Divino Niño Jesús, Chimbote, 2017.

Para ello se planteó la hipótesis que indicaba que la estrategia didáctica del cuento, desarrolla significativamente la expresión oral. En el proceso investigatorio se utilizó el diseño de investigación pre experimental con una muestra de 16 estudiantes de 3 años de edad y para recoger la información se utilizó la técnica de la observación con el instrumento denominado ficha de observación, previamente se validó y se dio confiabilidad a dicho instrumento y para procesar estadísticamente la información recogida para demostrar la validez de la hipótesis se utilizó la prueba T-Student. Procesada la información se observó que el puntaje promedio obtenido por los estudiantes en el pre test fue de 19,38 puntos, luego de aplicada la estrategia en el pos test, se obtuvo 47,06 puntos, con una diferencia a favor del pos test de 27,68 puntos. Por tal razón, en estos resultados se corrobora la hipótesis de la investigadora; el cuento como estrategia didáctica desarrolla significativamente la expresión oral de los estudiantes de la I.E.P. Divino Niño Jesús del distrito de Chimbote, 2017.

Ruiz (2016) en su investigación titulada “Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 203 “Jesús El Carpintero” – Zarumilla, Región Tumbes 2015”, tuvo como objetivo

general o Explicar cómo la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 203 “Jesús el Carpintero” – Zarumilla, Región Tumbes 2015, el trabajo se realizó con 23 niños, utilizando la estadística descriptiva. Llegando a las siguientes conclusiones:

En el pre tes de la variable expresión oral se obtuvo 95% en inicio, y 5 % en proceso, en el pre tes de la variable de comunicación los resultados fueron 57% en inicio, 47% en proceso, en el pos tes de la variable de expresión oral se obtuvo 57% logro previsto, 5% en proceso y 38% en inicio y en la variable de comunicación se obtuvo 71% de logro previsto y 29 % en proceso y en la prueba de inferencia los resultados fueron, en la tabla 13 y 14 se rechaza el pre test donde Z es $-4,021$ y P valor $,000$, aceptando la prueba del post test. Y en la tabla 11 y 12 se rechaza el pre test donde Z es $-3,647$ y P valor $,000$ aceptando la prueba del post test.

Costa (2017) En su tesis: “Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José- barrio San José, región Tumbes 2015” estuvo está dirigido a determinar si la aplicación de los juegos roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres, mejora el desarrollo de la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas Con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de juegos de roles basadas en un enfoque colaborativo utilizando títeres, mejoró significativamente la expresión oral en el área de comunicación.

IV. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

Con el uso de textos lúdicos durante el trabajo remoto, se logra el desarrollo de la oralidad en sus dimensiones de, expresividad, participación, y comentario, en los estudiantes de 5 años de las Instituciones Educativas: N° 118 “VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA” y N° 012 “CARITAS FELICES”, 2020.

VI. PROPUESTA PARA MEJORAR LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN RELACIÓN A LA SITUACIÓN DESCRITA

6.1 Título: Mejoramos nuestra oralidad leyendo y jugando.

6.1.1 Objetivo general

Desarrollar la oralidad utilizando textos lúdicos durante el trabajo remoto en estudiantes de 5 años de las Instituciones Educativas: N° 118 “Víctor Alberto Peña Neyra” y N° 012 “Caritas Felices” de Tumbes, año 2020.

6.1.2 objetivos específicos

- Identificar el desarrollo de la expresividad durante el trabajo remoto aplicando los textos lúdicos según la competencia, “se comunica oralmente en su lengua materna”

- Identificar el desarrollo de la participación en conversaciones y diálogos durante el trabajo remoto, aplicando los textos lúdicos según la competencia, “se comunica oralmente en su lengua materna”

- Identificar el desarrollo del comentario fluido, en situaciones de su vida cotidiana, durante el trabajo remoto aplicando los textos lúdicos según la competencia, “se comunica oralmente en su lengua materna”

6.2 Descripción de la propuesta

En la presente propuesta nos conducimos a través del trabajo remoto haciendo uso de dos sesiones de aprendizaje en ambas instituciones con un total de 36 actividades de aprendizaje, aplicando textos lúdicos que permitieron desarrollar una educación activa y despertar el interés de los estudiantes de 5 años de educación inicial, con la finalidad de contribuir en la mejora de los niveles de comunicación oral con respecto a la competencia N° 7 se comunica oralmente en su lengua materna.

La propuesta permitió fortalecer esta propuesta, mejorando los niveles de comunicación oral en tres dimensiones: Expresividad, Participación y Comentar.

La investigación desarrollada demostró que el trabajo remoto tuvo un impacto positivo en el desarrollo y la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes en el marco de la competencia antes descrita, lo cual permitió e, en general un mejor desenvolvimiento en el área educativa t en su entorno social.

6.3 Acciones realizadas para mejorar la práctica en el aula.

Dimensiones de aprendizaje. - Los estándares de aprendizaje permitieron determinar el nivel de desarrollo de las competencias logrados por los estudiantes. En ese sentido, se identificó el avance de los niños con relación a dimensiones de aprendizaje de la competencia 7: Se comunica oralmente en su lengua materna con la finalidad de poder definir y seleccionar de manera apropiada los materiales educativos a incorporar en las sesiones de aprendizaje que se desarrollarán para la mejora de la oralidad de las niñas y niños.

Textos lúdicos. - Los textos lúdicos también conocidos como juegos verbales, permitieron conducir el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños mediante juegos y actividades recreativas, entretenimientos y diversión.

Sesiones de aprendizaje. – Se aplicaron dos sesiones de aprendizaje en ambas instituciones considerando en cada sesión de aprendizaje nueve actividades haciendo un total de 18 actividades por cada institución educativa y un total general de 36 actividades. Esta planificación de sesiones de aprendizaje se orientó a los niños de educación inicial contextualizando las acciones y fenómenos que despertaron su motivación con la finalidad que el aprendizaje resulte fructífero y formativo.

Evaluación de las evidencias de aprendizaje. -Usamos como medida de registro de evidencias dos listas de cotejo de la sesión N° 1 (Pre-Test) y sesión N° 2 (Post-Test) que determino la comprobación de las hipótesis planteadas. Consideramos un registro de evidencias de aprendizaje que nos permitió

sustentar categóricamente que las estrategias pedagógicas utilizadas evidenciaron y comprobaron nuestra hipótesis

6.4 Cronograma de acciones

Cuadro N° 1

Cronograma de acciones

ACCIONES EJECUTADAS	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA			
			SEP	OCT	NO	DIC
Organización y planeamiento de la práctica profesional	Profesora de práctica y Alumnas practicantes	Documentos normativos	15		27	
Ejecución de la práctica profesional mediante el trabajo remoto: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Institución educativa de inicial 118 Víctor Peña Neyra-Las Malvinas. ➤ Institución educativa de inicial 012 Caritas Felices-Realengal 	Alumnas practicantes	Textos lúdicos Sesiones de aprendizaje Computadora Teléfono Organizadores Imágenes Objetos			30	04
Evaluación de las sesiones de aprendizaje	Alumnas practicantes y equipo técnico asesor	Listas de Cotejo Computadora Internet Computadora	18			07 21

Informe concluido del trabajo de investigación	Alumnas practicantes	Hojas	31
--	----------------------	-------	----

Fuente: Elaboración propia.

6.5 Viabilidad de la Propuesta

6.5.1 Recursos Humanos y económicos

Recursos Humanos:

Cisneros Rivas, Mónica

García Ruiz Norma Mirbel

Ramírez Balladares Jaydi Hiranía

Terranova Palma, Lara Caterine

Recursos Económicos:

Autofinanciado

6.5.2 Tiempo y Factores Institucionales

Tiempo: Del 15 de septiembre al 31 de diciembre de 2020

Factores Institucionales: Institución Educativa de inicial N° 118 "VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA" Malvinas-Tumbes y N° 012 "CARITAS FELICES" Realengal-Tumbes.

En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje nos encontramos con la problemática de falta de interés por parte de los niños de 5 años, en el aspecto de la expresión oral, capacidad para entender y comentar los textos lúdicos.

Es por ello que, tras un estudio de campo, planteamos como medida de solución enfocarnos en el desarrollo de la oralidad de los estudiantes aplicando un modelo de respuesta que mejoro las tres dimensiones de los textos lúdico

6.6 Criterios e indicadores de evaluación de los objetivos de la propuesta

6.6.1 Criterios

- Expresa sus necesidades emociones e intereses a partir de imágenes y textos, expresándose de forma sencilla
- Participa en conversaciones, dialogando y escuchando cuentos, rimas, adivinanzas y trabalenguas a partir de textos e imágenes, expresándose de forma sencilla.
- Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personajes hechos o situaciones a partir de imágenes, de la vida cotidiana expresándose de forma sencilla.

6.6.2 Indicadores

- Se comunica en su lengua materna.
- Identifican crean textos lúdicos.
- Aplican sesiones con nuevas estrategias y materiales.
- Elaboran y aplican instrumentos para recoger evidencias de aprendizaje

VII. RESULTADOS/ HALLAZGOS `

7.1 Resultados

Los resultados en términos cuantitativos que traen consigo los textos lúdicos al desarrollo de la oralidad en estudiantes de 5 años de las Instituciones Educativas: N° 118 “VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA” ubicado en las Malvinas-Tumbes y N° 012 “CARITAS FELICES” ubicado en Realengal-Tumbes, año 2020, fueron los siguientes:

Cuadro N.º 2

Leyenda de términos y escala del modelo

PG1	Expresa sus necesidades emociones e intereses a partir de imágenes y textos, expresándose de forma sencilla.	ESCALA	
		-3	Perjudicial
PG2	Participa en conversaciones, dialogando y escuchando cuentos, rimas, adivinanzas y trabalenguas a partir de textos e imágenes, expresándose de forma sencilla.	-2	Preocupante
		-1	Escaso
PG3	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personajes hechos o situaciones a partir de imágenes, de la vida cotidiana expresándose de forma sencilla.	0	Sin efecto
		1	Regular
DOM	Desarrollo de la oralidad en las malvinas en una escala de (-3 a 3)	2	Adecuado
		3	Excelente
DOR	Desarrollo de la oralidad en Relengal en una escala de (-3 a 3)	DESARROLLO DE LA ORALIDAD COMO VARIABLE DEPENDIENTE DE CONTROL	

Fuente: Elaboración propia

En el cuadro N° 1 se cuantifican las dimensiones PG1, PG2 y PG3 de acuerdo a la escala propuesta del modelo donde:

3: El estudiante sale perjudicado, no desarrolla la oralidad, generándose más dudas que respuestas.

2: El estudiante presento déficit en la vocalización, timidez y transmisión de ideas lo que genera preocupación en el manejo de los textos lúdicos.

1: El estudiante presenta escaso desarrollo de la oralidad, su compromiso con la lectura es insipiente y requiere una mayor atención.

0: El estudiante presenta timidez en reaccionar frente al desarrollo de la oralidad, por ello es una su participación por temor a equivocarse.

1: El estudiante se encuentra en proceso regular del desarrollo de la oralidad, manifestándose con frases sencillas, pero tarda en responder.

2: El estudiante presenta un adecuado desarrollo de la oralidad reflejado en su pronunciación y vocalización aprovechando el uso de textos lúdicos.

3: El estudiante expresa excelente nivel de desarrollo de la oralidad, que se refleja en la expresividad, participación y comentario fluido de forma de acuerdo a su edad.

Cuadro Nº 3

Lista de cotejo con escala cuantitativa de desarrollo de la oralidad.

LAS MALVINAS SESIÓN Nº 1 - I.E. Nº 118 "VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA"

Nº	Apellidos y Nombres	PERIODO	PG1		PG2		PG3		DESARROLLO DE LA ORALIDAD
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ALVARADO SALAZAR, Aliaha	24/11/2020	1	0	1	0	1	0	3
2	BECERRA SALAS, Juneana Yatziri	25/11/2020	1	0	0	-1	0	-1	-1
3	BENAVIDES VIDAURRE, Tiodoro	26/11/2020	0	-1	0	-1	1	0	-1
4	CALLE BARRETO Xana	27/11/2020	0	-1	1	0	1	0	1
5	COLLAHUAZO FLORES, Edita Ana	25/11/2020	1	0	1	0	1	0	3
6	FLORES CRIOLLO, Jemmy	26/11/2020	0	-1	0	-1	0	-1	-3
7	GARCÍA ZAPATA, Yeidy	24/11/2020	1	0	1	0	0	-1	1
8	GUERRERO MOROCHO, Junaiter	26/11/2020	0	-1	1	0	1	0	1
9	GUEVARA GARCÍA, Yker Adrián	24/11/2020	1	0	0	-1	1	0	1
10	GUTIERREZ Ascencios Génesis P	27/11/2020	1	0	1	0	0	-1	1

1	HUAMÁN	TEQUE,	25/11/20								
1	Nahomi		20	0	-1	1	0	0	-1		-1
1	MELENDEZ	BERECHE,	26/11/20								
2	Willian		20	1	0	1	0	0	-1		1
1	JUAREZ	BERECHE,	27/11/20								
3	Abrahan		20	1	0	0	-1	1	0		1
1	LIVIA VISUETA,	Benjamín	25/11/20								
4			20	1	0	0	-1	0	-1		-1
1	MENA VALIENTE,	Gary	27/11/20								
5			20	0	-1	1	0	1	0		1
1	MOGOLLÓN	ZAPATA,	27/11/20								
6	Mirsa A		20	0	-1	1	0	1	0		1
1	MORÁN INFANTE,	Hugo	25/11/20								
7	Ney		20	1	0	1	0	1	-1		2
1	MORÁN	ZAPATA,	27/11/20								
8	Brunella A		20	0	-1	1	0	1	0		1
1	RIOJAS REAÑO,	Milagros	25/11/20								
9			20	1	0	0	-1	0	-1		-1
2	SANJINEZ	DAVIS,	26/11/20								
0	Bruleyni		20	1	0	0	-1	1	0		1
2	SANTOS CUNIA,	Yuleysi	27/11/20								
1			20	0	-1	1	0	1	0		1
2	VEINTIMILLA	GARCÍA,	26/11/20								
2	Sharely		20	1	0	1	0	0	-1		1
2	ZAMORA	SUAREZ	27/11/20								
3	Jamilex		20	1	0	1	0	0	-1		1

Fuente: Elaboración propia

Cuadro N° .4

Lista de cotejo con escala cuantitativa de desarrollo de la oralidad.

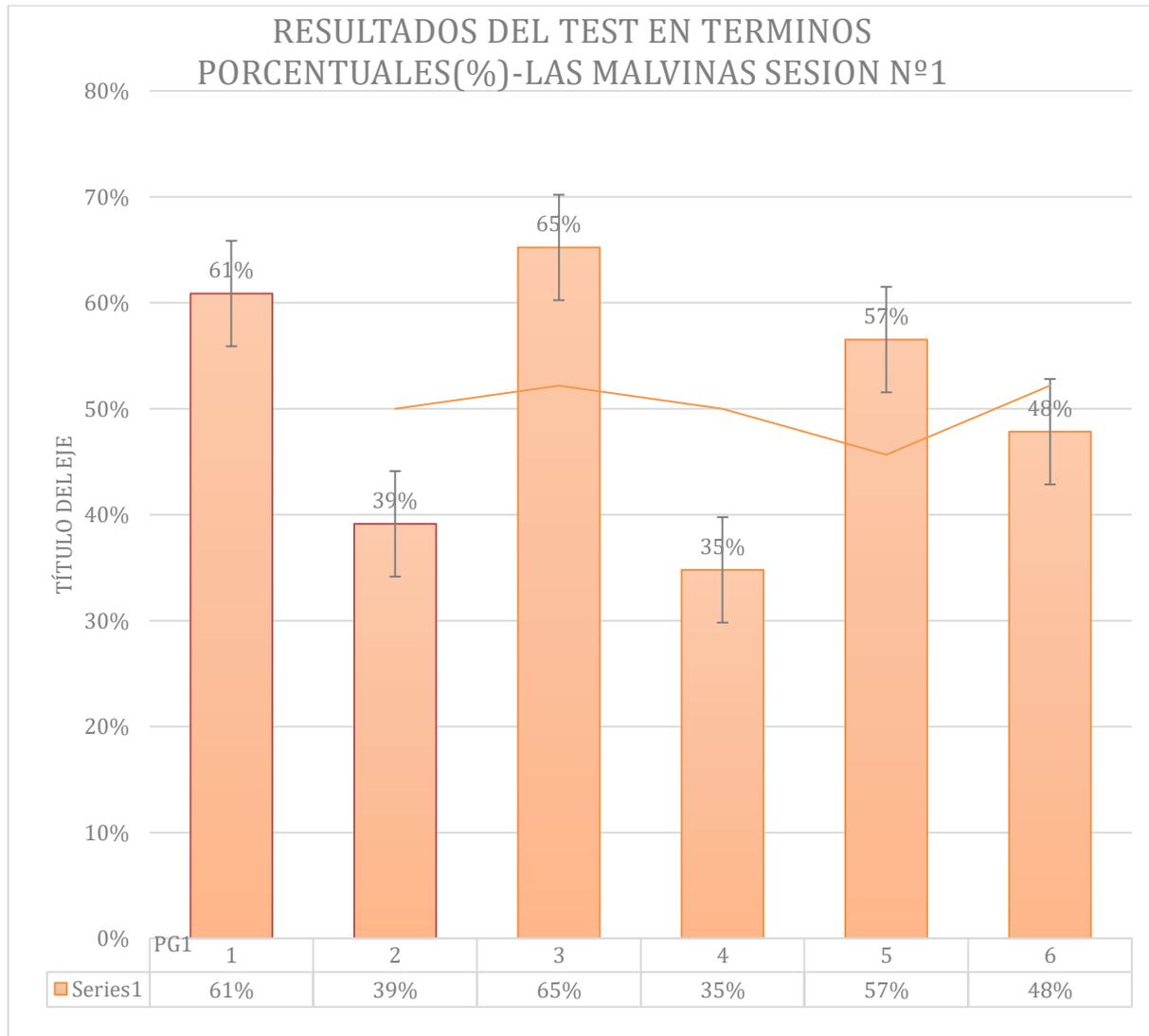
REALENGAL SESIÓN N° 1 – I.E. N° 012 “CARITAS FELICES”

N°	Apellidos y Nombres	PERIODO	PG1		PG2		PG3		DESARROLLO DE LA ORALIDAD
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ABANZA ROSILLO, Dylan Sebastian	23/11/2020	1	0	0	-1	1	0	1
2	CAMPAÑA ANCAJIMA, Keyla Felícita	24/11/2020	0	-1	1	0	0	-1	-1
3	CAMPAÑA MARTINEZ, Fabio Andree	25/11/2020	0	-1	0	-1	1	0	-1

4	CARRASCO YAMUNAQUE, Jhonar	26/11/2020	1	0	0	-1	1	0	1
5	CASTILLO MALMACEDA, Leonela	27/11/2020	1	0	1	0	1	0	3
6	CASTILLO OVIEDO, Kristel Nayelli	25/11/2020	1	0	0	-1	0	-1	-1
7	AORDOVA TINEDO, Nelson Jeshua	24/11/2020	1	0	1	0	0	-1	1
8	DIOS YARLAQUE, Vania Yadira	25/11/2020	1	0	1	0	0	-1	1
9	DIOS ZAPATA, James Mathias	26/11/2020	1	0	0	-1	1	0	1
10	DIOSES PRECIADO, Luz Clarita	23/11/2020	0	-1	0	-1	0	-1	-3
11	GINOCHIO TINEO, Liam Sheyder J	27/11/2020	1	0	0	-1	1	0	1
12	JUAREZ SILVA, Luz Escarley	24/11/2020	1	0	0	-1	0	-1	-1
13	LUDEÑA VALDIVIA, Ronaldo Daniel	27/11/2020	1	0	0	-1	1	0	1
14	MALMACEDA DIOS, Luciana Maricielo	26/11/2020	1	0	1	0	1	0	3
15	MALMACEDA VINCES, Nazareth	25/11/2020	1	0	0	-1	0	-1	-1
16	MEDINA CUENCA, Jhonatan Noé	27/11/2020	0	-1	1	0	1	0	1
17	OLIVOS BENITES, Fanny Brittany	24/11/2020	1	0	0	1	0	-1	1
18	ORDOÑEZ ZÁRATE, Jhonathan Neymar	27/11/2020	1	0	1	0	0	-1	1
19	SALAZAR MORÁN, Freddy Mathiw E	23/11/2020	1	0	0	-1	0	-1	-1
20	SERNA YARLEQUE, LucyGuadalupe	24/11/2020	1	0	0	-1	0	-1	-1
21	SERNA TARLEQUE. Yamila Guadalupe	26/11/2020	0	-1	1	0	0	-1	-1
22	VINCES ATOCHE, Camila Guadalupe	25/11/2020	1	0	0	-1	0	-1	-1
23	YACILA SEVERINO, Yosue Fernando	26/11/2020	1	0	1	0	1	0	3
24	YARLEQUE VINCES, Anegur Sofía	24/11/2020	1	0	1	0	0	-1	1
25	ZAPATA LADINES, Jairo Esnaider	25/11/2020	0	-1	0	-1	1	0	-1

Fuente: Elaboración propia.

Figura N.º 1
Resultados de la sesión N.º 1 Malvinas-
I.E. N.º 118 “VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA”



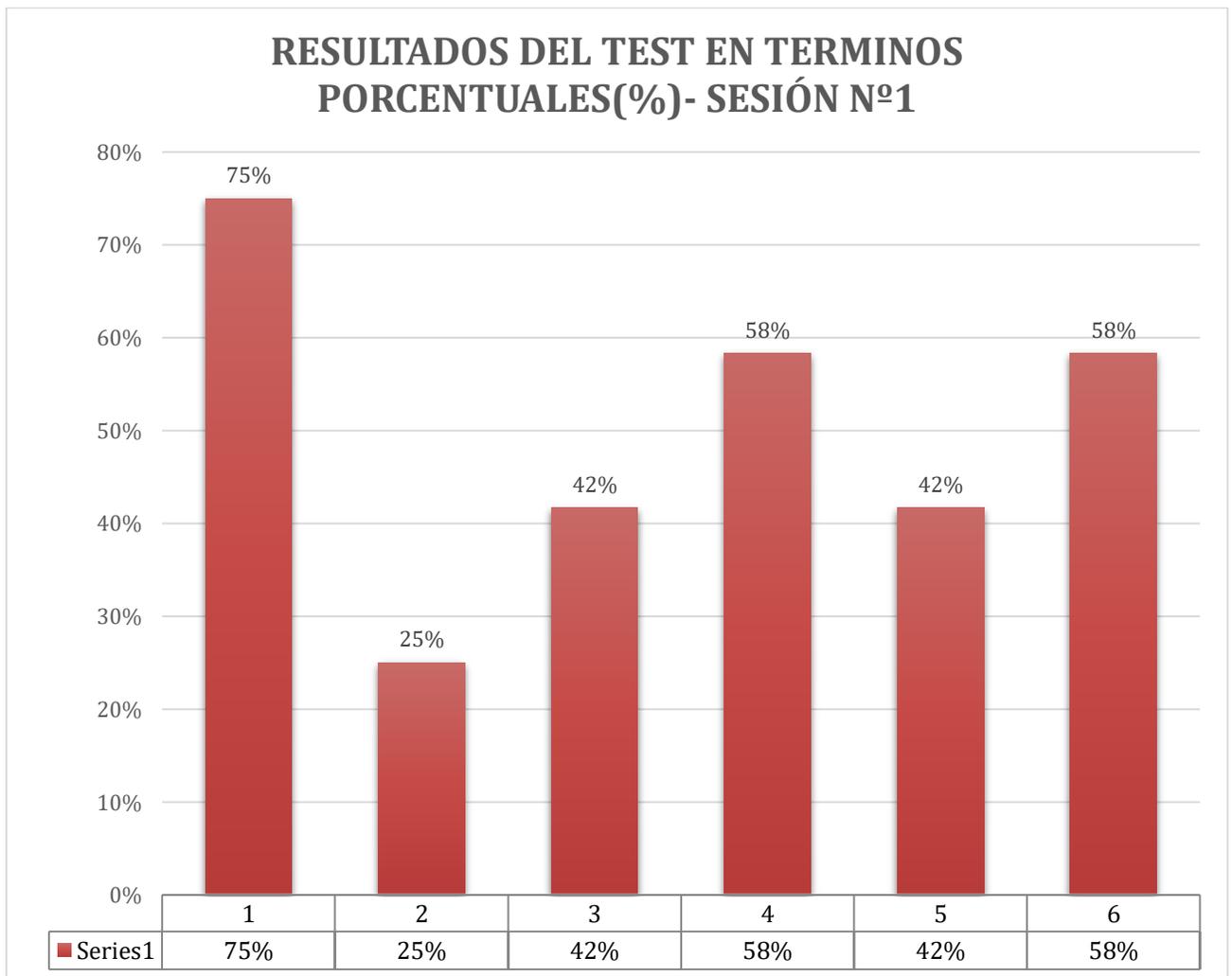
Fuente: Elaboración propia.

En el AA.HH, las Malvinas-Tumbes, I.E. N.º 118 “VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA” en el entorno urbano de bajos recursos y con un alto grado de problemas sociales, se obtuvo que, en la primera sesión más el 62% de estudiantes acogió de buena manera los textos lúdicos como parte de su aprendizaje.

Según podemos observar en la figura N° 1 los resultados positivos indican que los estudiantes identifican y desarrollan la expresividad, la participación y el comentario fluido con la utilización de los textos lúdicos.

Figura N° 2

Resultados de sesión N° 1, I.E. N° 012 "CARITAS FELICES" Realengal-Tumbes



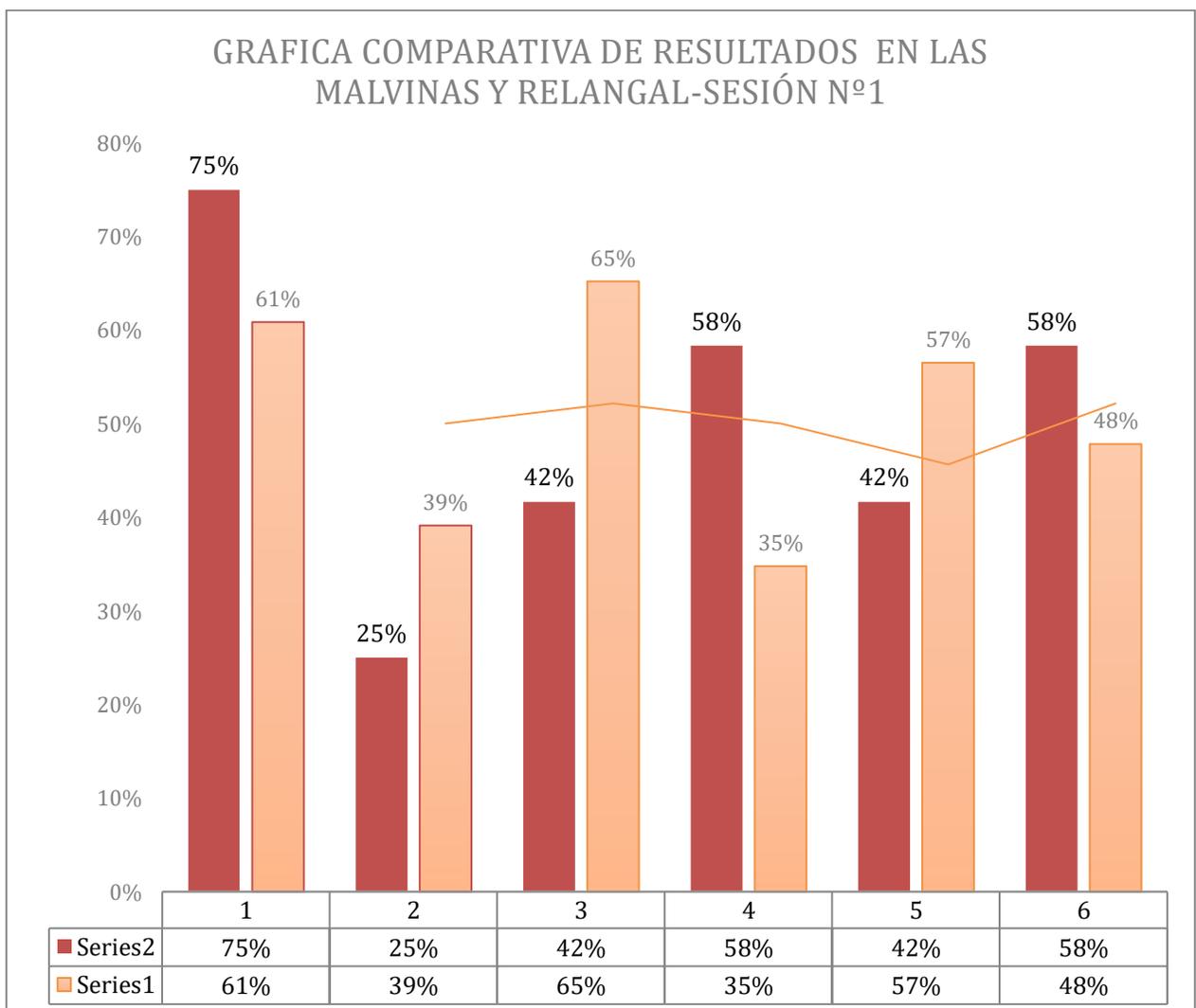
Fuente: Elaboración propia

En la localidad de las Realengal-tumbes, entorno rural de bajos recursos y con un alto grado de problemas sociales, se obtuvo que, en la primera sesión más del 53% en promedio de estudiantes, acogió de buena manera los textos lúdicos como parte de su aprendizaje. Según podemos observar en la figura N° 2 los resultados positivos indican

que los estudiantes identifican y desarrollan la expresividad, la participación y el comentario fluido con la utilización de los textos lúdicos.

Figura N° 3

Comparación en sesión N° 1 de Realengal y Malvinas-Tumbes 2020.



Fuente: Elaboración propia.

El cuadro de la figura N° 3 nos indica, mayor grado de aceptación de los textos lúdicos para el desarrollo de la oralidad en la localidad rural de Realengal con respecto a su similar de las Malvinas durante la sesión N° 1, con un promedio del 4% que diferencia el uno del otro. Esto se debería a situaciones socioculturales en el léxico de los estudiantes de Realengal.

Cuadro N° 5

Lista de cotejo con escala cuantitativa de desarrollo de la oralidad

LAS MALVINAS SESIÓN N° 2 - I.E. N° 118 "VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA"									
N°	Apellidos y Nombres	PERIODO	PG1		PG2		PG3		DESARROLLO DE LA ORALIDAD
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ALVARADO SALAZAR, Aliaha	07/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1
2	BECERRA SALAS, Juneana Yatziri	08/12/2020	0	-1	1	0	0	-1	-1
3	BENAVIDES VIDAURRE, Tiodoro	09/12/2020	0	-1	0	-1	0	-1	-3
4	CALLE BARRETO Xana	07/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
5	COLLAHUAZO FLORES, Edita Ana	11/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
6	FLORES CRIOLLO, Jemmy	08/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
7	GARCÍA ZAPATA, Yeidy	07/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1
8	GUERRERO MOROCHO, Junaiter	10/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1
9	GUEVARA GARCÍA, Yker Adrián	07/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
10	GUTIERREZ Ascencios Génesis P	11/12/2020	0	-1	1	0	0	-1	-1
11	HUAMÁN TEQUE, Nahomi	09/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1
12	MELENDEZ BERECHÉ, Willian	10/12/2020	1	0	1	0	1	0	3

13	JUAREZ Abrahan	BERECHE,	07/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
14	LIVIA VISUETA, Benjamín		11/12/2020	0	-1	1	0	0	-1	-1
15	MENA VALIENTE, Gary		09/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
16	MOGOLLÓN Mirsa A	ZAPATA,	10/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1
17	MORÁN INFANTE, Hugo Ney		08/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
18	MORÁN ZAPATA, Brunella		11/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1
19	RIOJAS REAÑO, Milagros		10/12/2020	1	0	0	-1	0	-1	-1
20	SANJINÉZ Bruleyni	DAVIS,	09/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
21	SANTOS CUNIA, Yuleysi		08/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1
22	VEINTIMILLA Sharely	GARCÍA,	11/12/2020	1	0	1	0	0	-1	1
23	ZAMORA Jamilex	SUAREZ	08/12/2020	1	0	1	0	0	-1	1

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro Nº 6

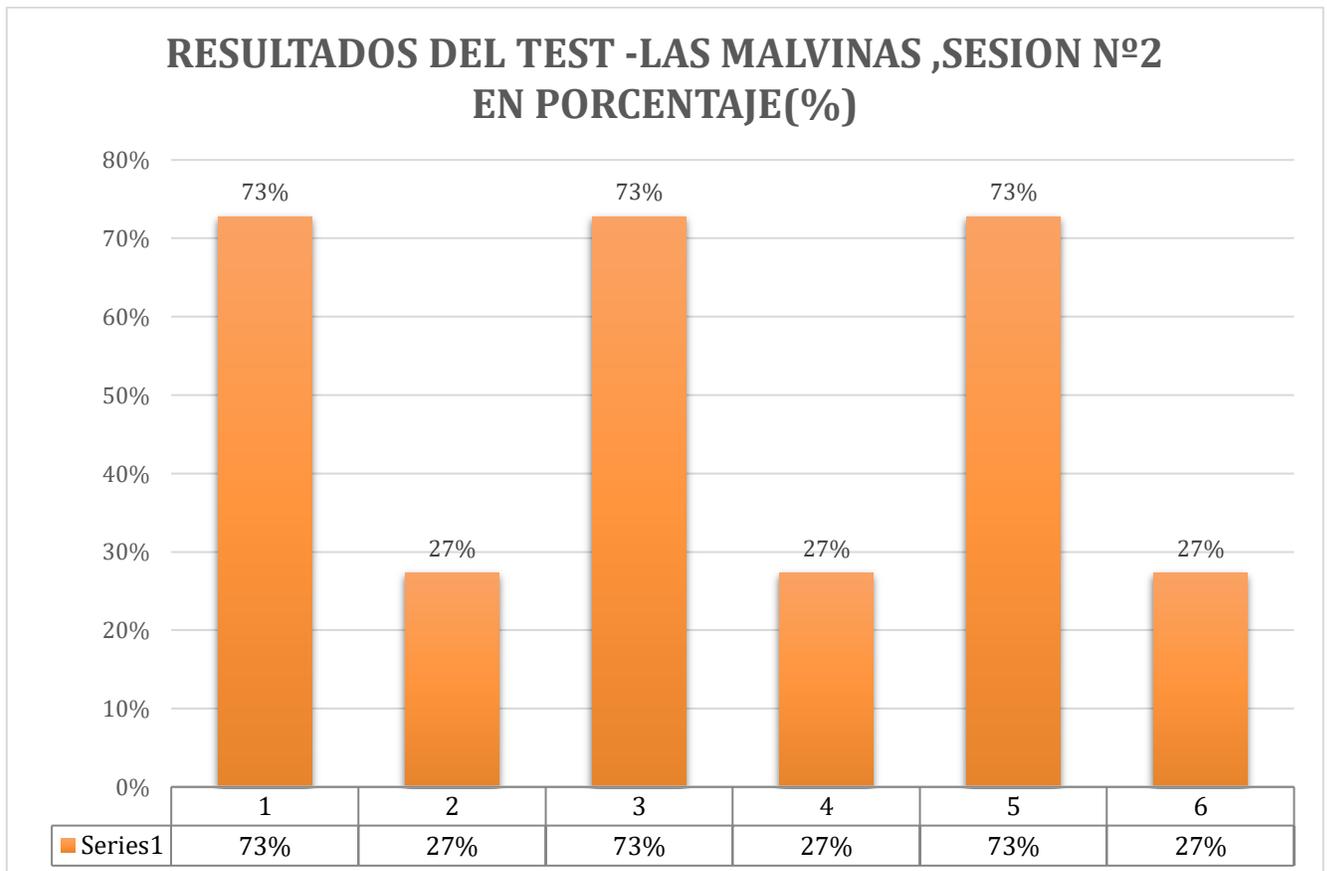
Lista de cotejo con escala cuantitativa de desarrollo de la oralidad

RALENGAL SESIÓN Nº 2, I.E. Nº 012 "CARITAS FELICES"

Nº	Apellidos y Nombres	PERIODO	PG1		PG2		PG3		DESARROLLO DE LA ORALIDAD
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ABANZA ROSILLO, Dylan Sebastian	11/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
2	CAMPAÑA ANCAJIMA, Keyla Felícita	08/12/2020	0	-1	1	0	0	-1	-1
3	CAMPAÑA MARTINEZ, Fabio Andree	08/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
4	CARRASCO YAMUNAQUE, Jhonar S	07/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
5	CASTILLO MALMACEDA, Leonela	11/12/2020	1	0	1	0	1	0	3

6	CASTILLO OVIEDO, Kristel Nayelli	08/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
7	CÓRDOVA TINEDO, Nelson Jeshua	07/12/2020	1	0	1	0	0	-1	1
8	DIOS YARLAQUE, Vania Yadira	08/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
9	DIOS ZAPATA, James Mathias	07/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1
10	DIOSES PRECIADO, Luz Clarita	11/12/2020	0	-1	0	-1	1	0	-1
11	GINOCHIO TINEO, Liam Sheyder	09/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
12	JUAREZ SILVA, Luz Escarley	10/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
13	LUDEÑA VALDIVIA, Ronaldo Daniel	07/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
14	MALMACEDA DIOS, Luciana Maricielo	11/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
15	MALMACEDA VINCES, Nazareth	09/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
16	MEDINA CUENCA, Jhonatan Noé	10/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
17	OLIVOS BENITES, Fanny Brittany	08/12/2020	1	0	0	-1	1	0	1
18	ORDÓÑEZ ZÁRATE, Jhonathan Neymar	11/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
19	SALAZAR MORÁN, Freddy	09/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
20	SERNA YARLEQUE, Lucy Guadalupe	08/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
21	SERNA TARLEQUE. Yamila Guadalupe	11/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
22	VINCES ATOCHE, Camila Guadalupe	11/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
23	YACILA SEVERINO, Yosue Fernando	08/12/2020	1	0	1	0	1	0	3
24	YARLEQUE VINCES, Anegur Sofía	09/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1
25	ZAPATA LADINES, Jairo Esnaider	11/12/2020	0	-1	1	0	1	0	1

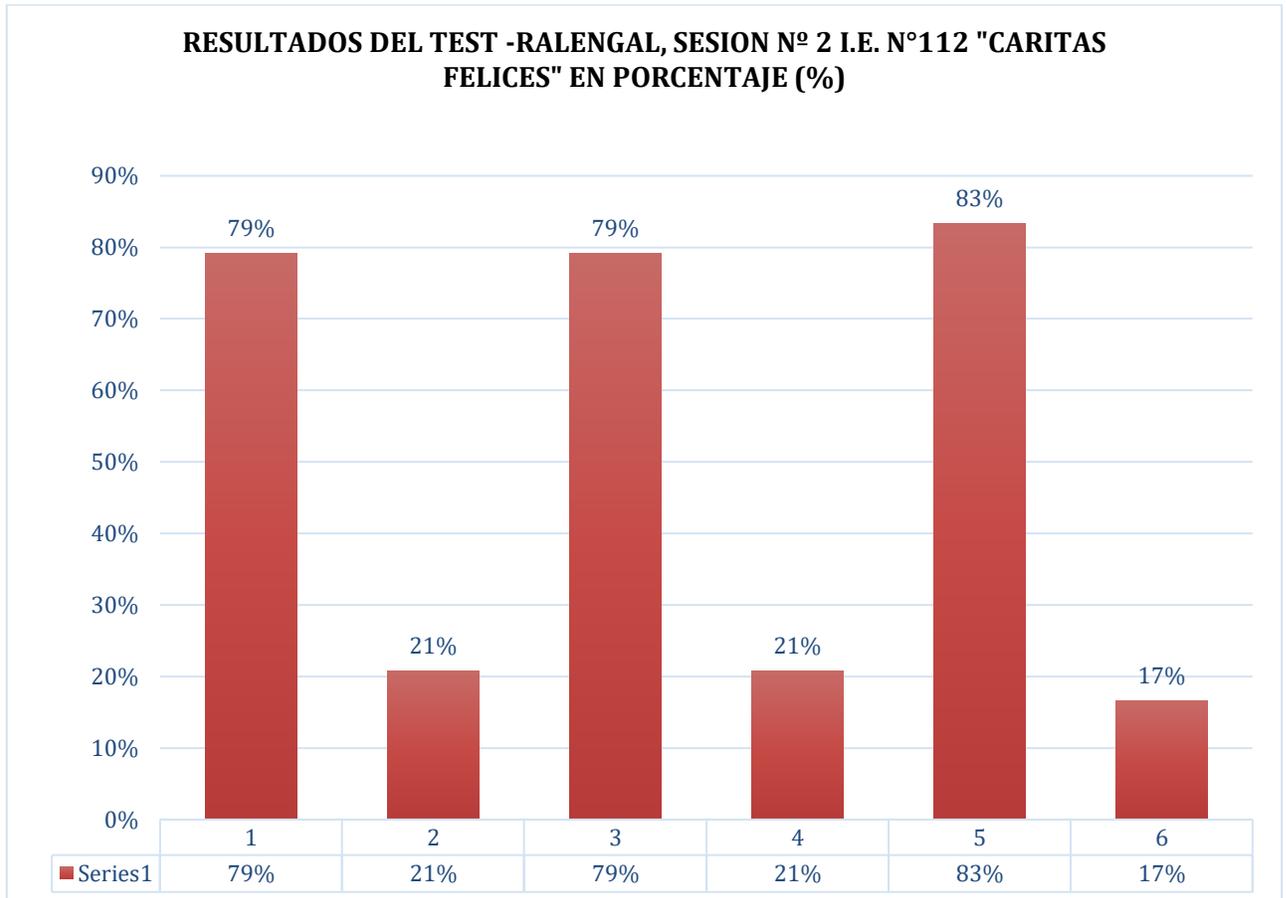
Fuente: Elaboración propia.

Figura N° 4*Resultados de la sesión N° 2 Malvinas-Tumbes.*

Fuente: Elaboración propia.

En el AA.HH; las Malvinas-Tumbes, entorno urbano de bajos recursos y con un alto grado de problemas sociales, se obtuvo que, en la segunda sesión más del 73% de estudiantes acogió de buena manera los textos lúdicos como parte de su aprendizaje. Según podemos observar en la figura N° 4 los resultados positivos indican que los estudiantes identifican y desarrollan la expresividad, la participación y el comentario fluido con la utilización de los textos lúdicos.

Figura N° 5*Resultados de la sesión N° 2 Realengal-Tumbes.*

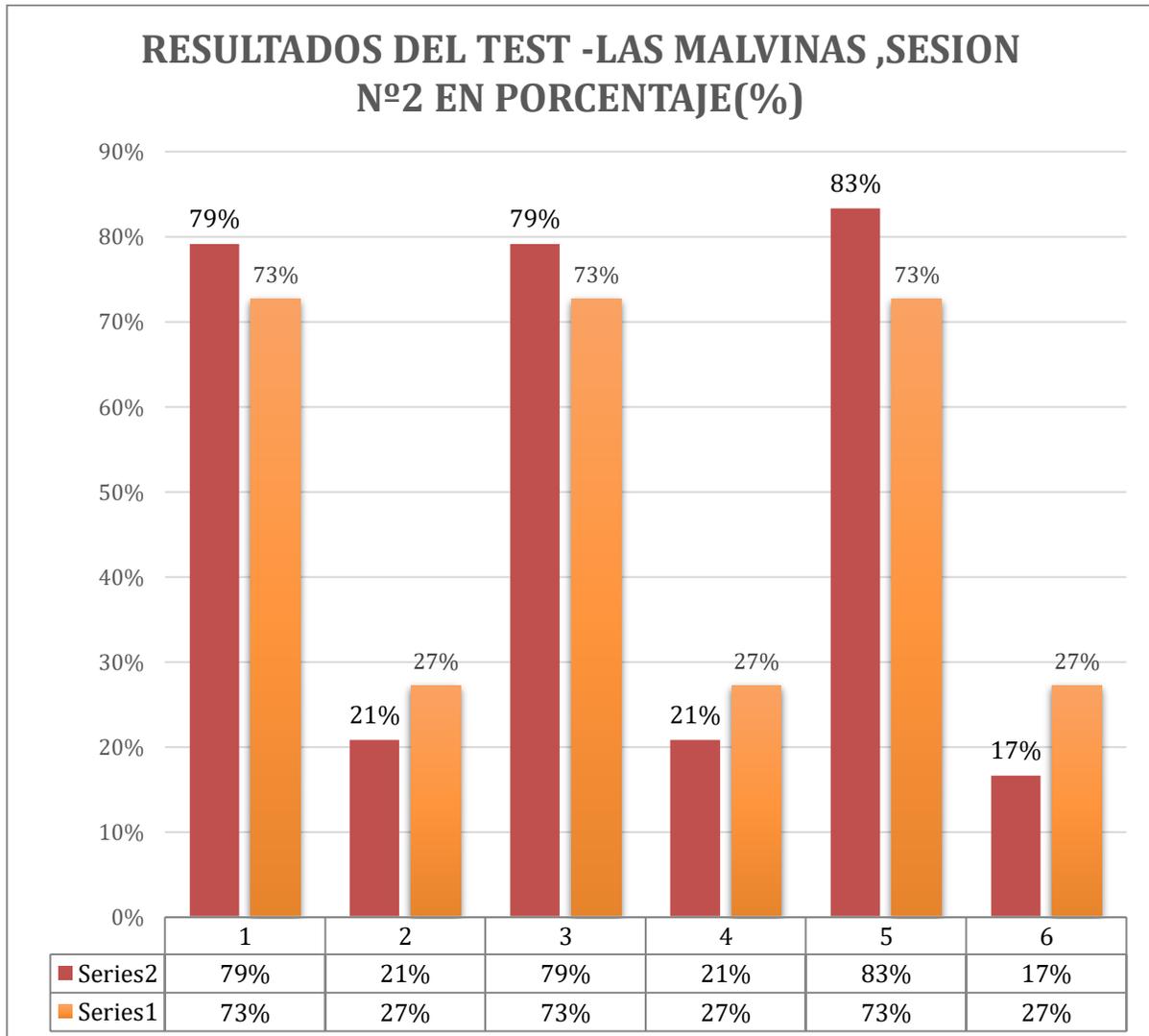


Fuente: Elaboración propia.

En la figura N° 5, se obtuvo que, en la primera segunda sesión más del 86% en promedio de estudiantes, acogió de buena manera los textos lúdicos como parte de su aprendizaje. Según podemos observar en la figura N° 2 los resultados positivos indican que los estudiantes identifican y desarrollan la expresividad, la participación y el comentario fluido con la utilización de los textos lúdicos.

Figura N° 6

Comparación en sesión N° 2 de Realengal y Malvinas-Tumbes 2020.



Fuente: Elaboración propia.

El cuadro de la figura N° 6 nos indica en este cuadro comparativo, mayor grado de aceptación de los textos lúdicos para el desarrollo de la oralidad en la I.E. N° 012 “CARITAS FELICES” (serie 2) color rojo, con respecto a su similar de la I.E. N° 118 “VÍCTOR PEÑA NEYRA” de las Malvinas durante la sesión N° 2, con un promedio del 10% que diferencia el uno del otro. Esto podría deberse situaciones socioculturales en el

léxico de los estudiantes de la I.E. N° 012 “CARITAS FELICES” de Realengal, además de la forma conductual con la que se desenvuelven estos estudiantes.

7.2 Desarrollo de la oralidad con el modelo correlacional Pearson

En el desarrollo remoto se aplicaron sesiones conteniendo diversas actividades que relacionaban el desarrollo de la oralidad con sus tres dimensiones:

-PG1: Expresividad de las emociones a partir de imágenes y textos

-PG2: Participación en las conversaciones y diálogos escuchando cuentos.

-PG3: Comentario sobre lo que le gusta o disgusta a partir de imágenes de la vida cotidiana el coeficiente de correlación de Pearson es una medida de dependencia lineal entre dos variables aleatorias cuantitativas, para nuestro caso, hemos cuantificado la variable dependiente (desarrollo de la oralidad) en una escala de (-3,3) y la variable independiente (Utilización de Textos lúdicos) en tres dimensiones, PG1, PG2 y PG3.

Con la intención de verificar el grado de correlación que existe entre Expresividad, Participación y Comentario con el desarrollo de la oralidad.

El coeficiente de Pearson mide en una escala de 0 a 1 la validez de esta correlación, cuanto mayor se acerca a 1, las dimensiones son relevantes con el desarrollo de la oralidad. Cuanto más se acerca a 0 la relación que tienen con el desarrollo de la oralidad es irrelevante.

Mientras más alta sea la varianza, mejor se ajusta el modelo de Pearson.

7.4 Hallazgos:

Desarrollo de la oralidad con la aplicación de textos lúdicos

En el desarrollo de la investigación se usaron como instrumentos dos bloques, cada una, con la aplicación de 9 actividades, haciendo un total de 18 actividades en ambas sesiones. Para la evaluación de las sesiones se usó como instrumentos la lista de cotejo que midió el desarrollo de la oralidad.

Cuadro N° 07

Resultados de la aplicación de textos lúdicos en el desarrollo de la oralidad.

DESARROLLO DE LA ORALIDAD	SESIÓN N° 1	SESIÓN N° 2	PROMEDIO GENERAL
MALVINAS, I.E. N° 118 "VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA"	62%	73%	68%
REALENGAL, I.E. N° 012 "CARITAS FELICES"	53%	88%	70%
PROMEDIO GENERAL	58%	80%	69%

De acuerdo al cuadro N° 6 los resultados generales demuestran que el desarrollo de la oralidad aplicando los textos lúdicos fue del 69%, lo que demuestra que se cumplió con el objetivo general propuesto, verificándose incluso, que hubo una variación positiva del 22% entre una y otra sesión de aprendizaje tanto para las Malvinas como para Realengal.

Cuadro N° 08

Resultados del desarrollo de la oralidad en sus tres dimensiones

RESULTADOS	I.E. N° 118 "VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA", del AA.HH; las Malvinas		VARIACIÓN	I.E. N° 012 "CARITAS FELICES" de Realengal		VARIACIÓN
	Sesión 1	Sesión 2		Sesión 1	Sesión 2	
EXPRESIÓN	29%	65%	36%	48%	83%	35%
PARTICIPACIÓN	60%	59%	-1%	50%	53%	3%
COMENTAR	52%	76%	24%	53%	53%	0%

Las dimensiones que se propusieron corresponden a los objetivos específicos propuestos para el desarrollo de la oralidad aplicando los textos lúdicos, los cuales fueron:

Expresión: En ambas sesiones de las Malvinas, se obtuvo una variación positiva del 36%; mientras que en Realengal I.E. N° 012 "CARITAS FELICES" también se obtuvo una variación positiva del 35%.

Participación: En ambas sesiones de las Malvinas I.E. N° 118 "VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA", se obtuvo una variación negativa del 1%; mientras que en Realengal se obtuvo una variación positiva del 3%.

Comentar: En ambas sesiones de las Malvinas I.E. N° 118 "VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA", se obtuvo una variación positiva del 24%; mientras que en Realengal I.E. N° 012 "CARITAS FELICES", no se obtuvo ninguna variación.

En la dimensión de la expresión la variación es positiva debido a que los textos lúdicos promovieron en el trabajo remoto, interés y atención a partir de imágenes y textos representados de forma sencilla.

En la dimensión de la participación la variación fue negativa en las Malvinas, I.E. N° 118 "VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA", debido a que los niños no están acostumbrados al trabajo remoto por internet, sintiéndose cohibidos en su participación. Mientras que en Realengal la I.E. N° 012 "CARITAS FELICES" tuvo una variación es mínimamente positiva porque los padres de familia apoyan más a sus menores hijos.

En la dimensión de comentar sobre lo que gusta o disgusta de situaciones de la vida cotidiana representadas en imágenes, Las Malvinas I.E. N° 118 "VÍCTOR ALBERTO PEÑA NEYRA", presento una variación positiva del 24%, mientras que en Realengal I.E. N° 012 "CARITAS FELICES" se mantuvo en 24%, esto debido a que los niños de la zona rural no están acostumbrados a observar imágenes modernas que se les presentaron.

VIII. LECCIONES APRENDIDAS

La aplicación de los textos lúdicos durante el trabajo remoto de los estudiantes de 5 años ayudo a fortalecer aptitudes como expresar sus intereses a partir de imágenes, por lo que es recomendable colocar material didáctico expresado de forma sencilla.

Tomando en consideración la realidad de cada Institución Educativa donde se aplicó el modelo, se identificó dificultades en la participación, debido a su entorno sociocultural para expresar sus emociones y sentimientos, debido al déficit en la pronunciación y vocalización al desarrollar diálogos.

En otros casos se mantuvo sin variación la fluidez en el comentario sobre lo que le gusta o disgusta debido a su timidez, responder con palabras entrecortadas y tener que resaltar las preguntas para que transmitan sus ideas.

Es necesario poner énfasis en el desarrollo de la participación de los estudiantes aplicando nuevas metodologías que refuercen los diálogos a través de rimas, cuentos y adivinanzas durante las sesiones de aprendizaje en el trabajo remoto de forma sencilla y con historia que los identifique.

Durante el trabajo de investigación encontramos 6 niveles de desarrollo de la oralidad en los estudiantes de 5 años, siendo relevante el nivel de excelencia donde los estudiantes cumplieron correctamente con las tres dimensiones (PG1, PG2 Y PG3), mientras que otro grupo menor cumplió regularmente con las dimensiones (14 estudiantes) y otro grupo menor necesita reforzamiento en su dimensión de participación.

X REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bernius, M. (2019). Trabajo de Suficiencia: “Diseño de la Programación Curricular del área de Comunicación del Nivel Inicial de 4 y 5 años de la IEP Peruano Canadiense, con énfasis en el desarrollo de las competencias orales en el Marco del Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú”. Ediciones Universidad de Piura-Perú

Chuquimantari, G. (2015). Tesis: “El Juego como Estrategia para el Logro de Número y Operación en Matemática en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015”. Ediciones Universidad Peruana Los Andes.

Cruzado, J. (2016). Tesis de Segunda Especialidad en Educación Inicial “Estrategias motivadoras para mejorar la comprensión de textos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 141 -Pacaypite, San Ignacio 2016”, Facultad de Educación. Ediciones Universidad Nacional de Cajamarca-Perú

Gálvez, (2013). Tesis de maestría: “Programa de poesías infantiles para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 03 años, del nivel de educación inicial”. Facultad de Educación, escuela de Posgrado. Ediciones Universidad de Piura. Piura-Perú

Guamán, V. (2013). Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la Escuela Particular “Carlos María de la Condamine” de la Ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. Ediciones de la Universidad Técnica de Ambato. Ambato- Ecuador.

Mendoza, Y. (2018). Tesis de pregrado: “Aplicación de textos lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno del año 2018”. Editado por la Universidad Nacional del Altiplano. Puno-Perù

MINEDU (2015). Rutas de aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Área Curricular Matemática. II Ciclo. Ed. Perú. Ministerio de Educación Lima-Perú

MINEDU (2016). Currículo Nacional de Educación Básica. Lima: Ministerio de Educación.Lima-Perù

MINEDU (2019). Diseño Curricular Básico Nacional de Formación Inicial Docente. Programa de Estudios de Educación Inicial. Lima: Ministerio de Educación. Perú

Palomino. C. (2015). Tesis de Maestría: Las Estrategias de Juegos Verbales y la Expresión Oral en los Niños del 4° Grado de Educación Primaria, área de Comunicación de la Institución Educativa "Francisco Lizarzaburu" del Distrito de Porvenir. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo. Perú.

Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. Editorial Lectorum-Cauhtèmoc-México. F.C: E.

Saavedra, J. (2020). COVID-19 y Educación: Algunos desafíos y oportunidades. Director Mundial de las Prácticas Mundiales de Educación del Banco Mundial -Washington DC

X. ANEXOS

ANEXO Nº 1: DOCUMENTOS QUE AUTORIZARON LA REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

A1. RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



REGIÓN - TUMBES DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN INSTITUTO
DE EDUCACIÓN SUPERIOR

PEDAGÓGICO PÚBLICO “JOSÉ A. ENCINAS” TUMBES

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

Tumbes, 16 de julio del 2020

RESOLUCIÓN DIRECTORAL Nº 043 -2020- GRT-DRET - IESPP- “JAE”-JAAEI-DG.

Visto el informe No 007 -2020-DRET-IESPP “JAE” JAEI, presentado por La Jefe del Área de Educación Inicial, dando opinión favorable para la aprobación del Plan de Investigación denominada: *Utilidad de los textos lúdicos como recurso didáctico durante el aprendizaje remoto para contribuir al desarrollo de la oralidad en estudiantes de 5 años de las Instituciones Educativas: Nº 118 “Víctor Alberto Peña Neyra” y Nº 012 “Caritas Felices” de Tumbes, año 2020.*

CONSIDERANDO:

Que, la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior en su artículo 16° y 17° sobre procedimientos de titulación, señala que los Institutos y Escuelas establecen en su reglamento los procedimientos y las normas para la obtención de los títulos correspondientes, disposición que es corroborada en la Resolución Directoral Nº 0592-2001-ED, numeral 5.2

requisitos para la obtención del título profesional de Profesor, que en otros exige la sustentación y aprobación de una Tesis.

Que, en el Reglamento Institucional, concordante con la ley N° 30512, CAPITULO VIII, referente a la Investigación e innovación; art. 32-1, art. 33, art. 35-1, la Investigación y Titulación en los Institutos Pedagógicos, se establece como objetivo fundamental de esta Casa de Estudios, el formar docentes, con una adecuada y competitiva preparación académica, pedagógica, ética e investigativa, que garantice un eficaz, eficiente y trascendente desempeño profesional.

Que, Capitulo VIII, de la mencionada Ley hace referencia de la Investigación e innovación; art. 32-1, art. 33, art. 35-1, lineamientos sobre investigación aplicada dando pase a la elaboración, aprobación y ejecución de los planes de investigación.

Estando a lo informado por la Jefatura del Área y de conformidad con las atribuciones conferidas por la Ley 30512 y el Reglamento Interno Institucional.

SE RESUELVE:

1. **APROBAR**, el Plan de Investigación en su modalidad de Investigación aplicada: *Utilidad de los textos lúdicos como recursos didácticos durante el aprendizaje remoto para contribuir al logro de la competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna, con estudiantes de 5 años de las Instituciones Educativas: N° 118 “Víctor Alberto Peña Neyra” y N° 012 “Caritas Felices” de Tumbes, año 2020, Tumbes*, presentado por las alumnas: **CISNEROS RIVAS, MONICA, GARCÍA RUIZ, MIRBEL, RAMÍREZ BALLADARES, HIRANIA, TERRANOVA PALMA, IARA.**
2. **AUTORIZAR**, a las estudiantes citadas en el numeral precedente para que inicien y ejecuten su investigación, así mismo cumplan con todas las acciones conducentes a su titulación.
3. **RECONOCER**, como Asesor Oficial a la docente formadora: **SILVIA ORTIZ MARÍN.**

Regístrese, comuníquese y cúmplase.



GOBIERNO REGIONAL TUMBES
REGION REGIONAL DE EDUCACION DE TUMBES
I.E.S.P. "JOSE MENCINARI"
[Handwritten Signature]
Prof. Gladys E. Vegas Diaz
Directora General (e)

The image shows a blue circular official stamp on the left. The stamp contains the text "GOBIERNO REGIONAL TUMBES" at the top, "REGION REGIONAL DE EDUCACION DE TUMBES" in the middle, and "I.E.S.P. 'JOSE MENCINARI'" at the bottom. In the center of the stamp is a small emblem. To the right of the stamp is a handwritten signature in blue ink. Below the signature, the name and title of the official are printed: "Prof. Gladys E. Vegas Diaz" and "Directora General (e)".

A2. CONSTANCIAS DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Dato de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica				
Código 2-4-0-0-0-0-1		012 CARITAS FELICES						16/03/2020 - Fin 22/12/2020					Dpto. TUMBES				
Número de la DRE - UGEL		00842						Instituto Educativo					Prov. TUMBES				
Código Modular		00842						Fecha de Emisión					Dist. CORIALES				
Nivel/Educación		Primaria						Grado/Educación					Centro Poblado				
Muestra		EBR						Turno					REALENGLAL				
M° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Situación de Matrícula	Primer Año SI / NO	Segundo Año SI / NO	Tercer Año SI / NO	Cuarto Año SI / NO	Trabaja al Estudiar SI / NO	Horas semanales que labora	Estratificación de la Madre	Número Registro UNED	Tipo de Discapacidad	Institución Educativa de procedencia	
			Día	Mes	Año											Código Modular	Número y/o Nombre - RUIRD
1	D.N.I. 7-8-5-4-1-3-4-0	ASANZA ROSILLO, Dylan Sebastian	07	04	2014	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	1143783	SIN REGISTRO
2	D.N.I. 7-8-7-4-2-3-6-8	CAMPARA ANCAJIMA, Keylla Felicita	24	08	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
3	D.N.I. 7-8-7-1-1-5-4-3-5	CAMPARA MARTINEZ, Fabio Andree	25	07	2014	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
4	D.N.I. 7-8-6-2-2-3-1-1	CARRASCO YAMUNAGUE, Jhonor Stony	21	04	2014	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
5	D.N.I. 7-9-0-5-6-8-8-2	CASTILLO MALMACEIDA, Leonela Jasmin	30	03	2015	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
6	D.N.I. 7-8-6-2-2-3-1-1	CASTILLO MALMACEIDA, Leonela Jasmin	10	07	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
7	D.N.I. 7-8-7-0-1-6-5-5-7	CASTILLO OVIEDO, Kristhel Nayelli	21	11	2014	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
8	D.N.I. 7-8-8-6-1-6-2-7-4	CORDOVA TINEDO, Nelson Jeshua	17	05	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
9	D.N.I. 7-8-8-6-1-6-2-7-4	DIOS YARLAQUE, Vanía Yadira	26	07	2014	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
10	D.N.I. 7-8-6-1-5-8-9-2	DIOS ZAPATA, James Mathias	05	11	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
11	D.N.I. 7-8-7-4-5-17-9-5	DIOSOS PRECIADO, Luz Clarita	24	05	2014	H	P	P	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
12	D.N.I. 7-8-9-6-5-4-2-4	GUINOCHIO TINEDO, Liam Shleyder Jhuilbert	28	12	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	1718592	SECTOR DE LOS WLAGROS
13	D.N.I. 7-8-6-2-9-9-3-2	JUAREZ SILVA, Luz Escarley	28	12	2014	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
14	D.N.I. 7-8-9-2-0-7-4-3	JUAREZ SILVA, Luz Escarley	16	04	2014	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
15	D.N.I. 7-8-5-6-8-8-8-3	LUDEÑA VALDIVIA, Ronald Daniel	01	06	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
16	D.N.I. 7-8-6-1-3-5-0-1	MALMACEIDA DIOS, Luciana Mariacelo	05	03	2015	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
17	D.N.I. 7-9-0-0-3-2-3-6	MALMACEIDA VINCES, Nazareth Alberto Sneider	23	07	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
18	D.N.I. 8-1-2-2-3-1-7-6	MEDINA CUENCA, Jhonatan Noe	07	05	2014	M	P	P	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
19	D.N.I. 7-8-6-0-8-8-0-8	OLIVOS BENITES, Fanny Brittany	15	09	2014	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
20	D.N.I. 7-8-7-9-6-1-1-17	ORDÓÑEZ ZARATE, Jonathan Neymar	23	01	2015	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	1670538	IBAC NEYTON TUMBES S.A.C
21	D.N.I. 7-8-9-7-7-7-2-7	SALAZAR MORAN, Freddy Mathuwa Emanuel	16	10	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
22	D.N.I. 7-8-8-2-7-0-1-4	SERNA YARLEQUE, Yamali Guadalupe	18	10	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
23	D.N.I. 7-8-8-2-6-9-8-7	SERNA YARLEQUE, Yamali Guadalupe	18	10	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		

(1) Nivel / Grado: Para el caso EBARE (E) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria (T) Tercer Grado (EBA) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (E) Educ. Básica Especial.

(2) Formas: (E) Escelentizado, (I) Inicial No Escelentizado, (SP) Bien Presentado. Para el caso EBA (P) Presentado, (SI) Bien Presentado, (A) A esperar.

(3) Situación de Matrícula: (P) Matrícula, (A) Anulación, (E) Excepción, (S) Suspensión, (R) Retiro, (O) Otro.

(4) Turno: (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Nocturno.

(5) Estratificación de la Madre: (1) Ingresado, (2) Promedio, (3) Permanente en el grado, (4) Resertrada. Solo en el caso de EBA, (5) Reingreso, (6) Rerregistro. Solo en el caso de EBA, (7) Colación, (8) Inicial, (9) Busca, (10) Otro, (11) Otro.

(6) Tipo de Discapacidad: (1) Ceguera, (2) Sordera, (3) Discapacidad Física, (4) Discapacidad Mental, (5) Discapacidad Visual, (6) Discapacidad Auditiva, (7) Discapacidad y Superdotación. En caso de no contar con discapacidad, dejar en blanco.

(7) Tipo de procedencia: (1) De procedencia de otra institución educativa, (2) De procedencia de otra institución educativa, (3) De procedencia de otra institución educativa, (4) De procedencia de otra institución educativa. Solo para el caso de estudiantes que procedan de otra institución educativa. Solo para el caso de estudiantes que procedan de otra institución educativa.

(8) Tipo de EBA: (1) Unidocente, (2) Polidocente, (3) Polidocente. (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente. (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente. (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente.

(9) Situación de la Madre: (1) Ingresado, (2) Promedio, (3) Permanente en el grado, (4) Resertrada. Solo en el caso de EBA, (5) Reingreso, (6) Rerregistro. Solo en el caso de EBA, (7) Colación, (8) Inicial, (9) Busca, (10) Otro, (11) Otro.

(10) Tipo de procedencia: (1) De procedencia de otra institución educativa, (2) De procedencia de otra institución educativa, (3) De procedencia de otra institución educativa, (4) De procedencia de otra institución educativa. Solo para el caso de estudiantes que procedan de otra institución educativa. Solo para el caso de estudiantes que procedan de otra institución educativa.

(11) Tipo de EBA: (1) Unidocente, (2) Polidocente, (3) Polidocente. (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente. (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente. (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente.

M° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Situación de Matrícula	Primer Año SI / NO	Segundo Año SI / NO	Tercer Año SI / NO	Cuarto Año SI / NO	Trabaja al Estudiar SI / NO	Horas semanales que labora	Estratificación de la Madre	Número Registro UNED	Tipo de Discapacidad	Institución Educativa de procedencia	
			Día	Mes	Año											Código Modular	Número y/o Nombre - RUIRD
22	D.N.I. 7-9-0-2-0-5-4-8	VINCES ATOCHE, Camila Guadalupe	20	02	2015	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
23	D.N.I. 7-8-7-4-7-1-7-0	YACILA SEVERINO, Yosue Fernando	22	08	2014	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
24	D.N.I. 7-8-8-4-7-1-8-6	YARLEQUE VINCES, Anaelin Sofia	06	10	2014	M	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI		
25	D.N.I. 7-9-0-4-8-9-2-3	ZAPATA LADINES, Jairo Escalder	26	02	2015	H	P	P	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	1137199	STY JEUS DIVINO MAESTRO
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen

Hombrs	13
Mujeres	12

RAMIREZ ALEMAN, Eva Merle | TINEDO DIOS, Yris Maritza

Aprobación de la Nómina

R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 020-2020	7	05	2020

Fuente: I.E 012 Caritas Felices – Realenglal

**LISTA DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E 118 VÍCTOR PEÑA
NEYRA-LAS MALVINAS**

LISTA DE NIÑOS Y NIÑAS 5 AÑOS

1. ALVARADO SANDOVAL ALIANHA
2. BECERRA SALAS JIMENA YATZIRI
3. BENAVIDES VIDAURRE TIODORO
4. CALLE BARRETO XOANA
5. COLLAHUAZO FLORES EDITA ANA
6. FLORES CRIOLLO JEIMMY
7. GARCIA ZAPATA YEIDY
8. GUERRERO MOROCHO JHUNAITER
9. GUEVARA GARCIA YKER ADRIAN
10. GUTIERREZ ASCENCIOS GENESIS.P
11. HUAMAN TEQUE NAHOMI
12. MELENDEZ BERECHÉ WILLIAN
13. JUAREZ BERECHÉ ABRAHAN
14. LIVIA BIZUETA BENJAMIN
15. MENA VALIENTE GARY
16. MOGOLLON ZAPATA MIRZA A.
17. MORAN INFANTE HUGO NEY
18. MORAN ZAPATA BRUNELLA. A
19. RIOJAS REAÑOS MILAGROS. J
20. SANJINEZ DAVIS BRULEYNI
21. SANTOS CUNIA YULEYSI
22. VINTIMILLA GARCIA SHARELY
23. ZAMORA SUAREZ JHAMILEX

LISTA DE COTEJO LAS MALVINAS Sesión N° 1

Semana 1: del 23 al 27 de noviembre

U nn	APELLIDOS Y NOMBRES	SESION 01: SEMANA 02: 30 de noviembre al 04 de diciembre.					
		Expresa sus necesidades emociones e intereses a partir de imágenes y textos, expresándose e de forma sencilla.		Participa en conversacion es, dialogando y escuchando cuentos, rimas, adivinanzas y trabalenguas a partir de textos e imágenes, expresándose e de forma sencilla.		Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personajes hechos o situaciones a partir de imágenes, de la vida cotidiana expresándose de forma sencilla.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ALVARADO SALAZAR, Aliaha	X		X		X	
02	BECERRA SALAS, Juneana Yatziri	X			X		X
03	BENAVIDES VIDAURRE, Tiodoro		X		X	X	
04	CALLE BARRETO Xana			X		X	
05	COLLAHUAZO FLORES, Edita Ana	X		X		X	
06	FLORES CRIOLLO, Jemmy		X		X		X
07	GARCÍA ZAPATA, Yeidy	X		X			X
08	GUERRERO MOROCHO, Junaiter		X	X		X	
09	GUEVARA GARCÍA, Yker Adrián	X				X	
10	GUTIERREZ Ascencios Génesis P		X	X			X
11	HUAMÁN TEQUE, Nahomi			X			X
12	MELENDEZ BERECHÉ, Willian	X		X			X
13	JUAREZ BERECHÉ, Abrahan	X			X	X	
14	LIVIA VISUETA, Benjamín	X			X		X
15	MENA VALIENTE, Gary		X	X		X	
16	MOGOLLÓN ZAPATA, Mirsa A		X	X		X	
17	MORÁN INFANTE, Hugo Ney	X		X			X
18	MORÁN ZAPATA, Brunella A		X	X		X	
19	RIOJAS REAÑO, Milagros J	X			X		X
20	SANJINEZ DAVIS, Bruleyni	X			X	X	
21	SANTOS CUNIA, Yuleysi			X		X	

22	VEINTIMILLA GARCÍA, Sharely	X		X			X
23	ZAMORA SUAREZ Jamilex	X		X			X

LISTA DE COTEJO LAS MALVINAS SESION N°2

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SESION 01: SEMANA 02: 30 de noviembre al 04 de diciembre.					
		Expresa sus necesidades emociones e intereses a partir de imágenes y textos, expresándose e de forma sencilla.		Participa en conversaciones, dialogando y escuchando cuentos, rimas, adivinanzas y trabalenguas a partir de textos e imágenes, expresándose e de forma sencilla.		Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personajes hechos o situaciones a partir de imágenes, de la vida cotidiana expresándose de forma sencilla.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ALVARADO SALAZAR, Aliaha	X		X		X	
02	BECERRA SALAS, Juneana Yatziri	X			X		X
03	BENAVIDES VIDAURRE, Tiodoro		X		X	X	
04	CALLE BARRETO Xana	X		X		X	
05	COLLAHUAZO FLORES, Edita Ana	X		X		X	
06	FLORES CRIOLLO, Jemmy		X		X		X
07	GARCÍA ZAPATA, Yeidy	X		X			X
08	GUERRERO MOROCHO, Junaiter		X	X		X	
09	GUEVARA GARCÍA, Yker Adrián	X				X	
10	GUTIERREZ Ascencios Génesis P		X	X			X
11	HUAMÁN TEQUE, Nahomi	X		X			X
12	MELLENDEZ BERECHÉ, Willian	X		X			X

13	JUAREZ BERECHÉ, Abrahan	X			X	X	
14	LIVIA VISUETA, Benjamín	-	-		-	-	-
15	MENA VALIENTE, Gary		X	X		X	
16	MOGOLLÓN ZAPATA, Mirsa A		X	X		X	
17	MORÁN INFANTE, Hugo Ney	X		X			X
18	MORÁN ZAPATA, Brunella A		X	X		X	
19	RIOJAS REAÑO, Milagros J	X			X		X
20	SANJINEZ DAVIS, Bruleyni	X			X	X	
21	SANTOS CUNIA, Yuleysi			X		X	
22	VEINTIMILLA GARCÍA, Sharely	X		X			X
23	ZAMORA SUAREZ Jamilex	X		X			X

LISTA DE COTEJO RALENGAL SESION N°1

SEMANA 01: 23 AL 27 DE NOVIEMBRE

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SESION 01: SEMANA 02: 30 de noviembre al 04 de diciembre.					
		Expresa sus necesidades emocionales e intereses a partir de imágenes y textos, expresándose de forma sencilla.		Participa en conversaciones, dialogando y escuchando cuentos, rimas, adivinanzas y trabalenguas a partir de textos e imágenes, expresándose de forma sencilla.		Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personajes hechos o situaciones a partir de imágenes, de la vida cotidiana expresándose de forma sencilla.	
		S	NO	SI	NO	SI	NO
01	ABANZA ROSILLO, Dylan Sebastian	X		X		X	
02	CAMPAÑA ANCAJIMA, Keyla Felícita		X	X			X
03	CAMPAÑA MARTINEZ, Fabio Andree		X	X		X	

04	CARRASCO YAMUNAQUE, Jhonar S	X		X		X	
05	CASTILLO MALMACEDA, Leonela J	X		X		X	
06	CASTILLO OVIEDO, Kristel Nayelli	X			X		X
07	AORDOVA TINEDO, Nelson Jeshua	X		X			X
08	DIOS YARLAQUE, Vania Yadira	X		X			X
09	DIOS ZAPATA, James Mathias	-	-	-	-	-	-
10	DIOSES PRECIADO, Luz Clarita		X		X		X
11	GINOCHIO TINEO, Liam Sheyder J	X		X	X	X	
12	JUAREZ SILVA, Luz Escarley	X			X		X
13	LUDEÑA VALDIVIA, Ronaldo Daniel	X		X		X	
14	MALMACEDA DIOS, Luciana Maricielo	X		X		X	
15	MALMACEDA VINCES, Nazareth A. S	X	X		X	X	
16	MEDINA CUENCA, Jhonatan Noé			X		X	
17	OLIVOS BENITES, Fanny Brittany	X			X		X
18	ORDOÑEZ ZÁRATE, Jhonathan Neymar	X		X		X	
19	SALAZAR MORÁN, Freddy Mathiuw E	X			X		X
20	SERNA YARLEQUE, Yamali Guadalupe	X			X		X
21	SERNA TARLEQUE. Yamila Guadalupe		X	X			X
22	VINCES ATOCHE, Camila Guadalupe	X			X		X
23	YACILA SEVERINO, Yosue Fernando	X		X		X	
24	YARLEQUE VINCES, Anegur Sofía	X		X		X	
25	ZAPATA LADINES, Jairo Esnaider		X		X	X	

LISTA DE COTEJO RELENGAL SESION N°2

SEMANA 03: 7 AL 11 DE DICIEMBRE

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SESION 01: SEMANA 02: 30 de noviembre al 04 de diciembre.					
		Expresa sus necesidades emocionales e intereses a partir de imágenes y textos, expresándose de forma sencilla.		Participa en conversaciones, dialogando y escuchando cuentos, rimas, adivinanzas y trabalenguas a partir de textos e imágenes, expresándose de forma sencilla.		Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personajes hechos o situaciones a partir de imágenes, de la vida cotidiana expresándose de forma sencilla.	
		S	NO	SI	NO	SI	NO
01	ABANZA ROSILLO, Dylan Sebastian	X			X	X	
02	CAMPAÑA ANCAJIMA, Keyla Felícita		X	X			X
03	CAMPAÑA MARTINEZ, Fabio Andree		X		X	X	
04	CARRASCO YAMUNAQUE, Jhonar S	X		X		X	
05	CASTILLO MALMACEDA, Leonela J	X		X		X	
06	CASTILLO OVIEDO, Kristel Nayelli	X		X			X
07	AORDOVA TINEDO, Nelson Jeshua	X		X			X
08	DIOS YARLAQUE, Vania Yadira	X		X			X
09	DIOS ZAPATA, James Mathias		X	X		X	
10	DIOSES PRECIADO, Luz Clarita		X		X		X
11	GINOCHIO TINEO, Liam Sheyder J	X		X	X	X	
12	JUAREZ SILVA, Luz Escarley	X			X		X
13	LUDEÑA VALDIVIA, Ronaldo Daniel	X		X		X	
14	MALMACEDA DIOS, Luciana Marcielo	X		X		X	
15	MALMACEDA VINCES, Nazareth A. S	X	X	X		X	
16	MEDINA CUENCA, Jhonatan Noé	-	-	-	-	-	-

17	OLIVOS BENITES, Fanny Brittany	X			X		X
18	ORDÓÑEZ ZÁRATE, Jhonathan Neymar	X		X		X	
19	SALAZAR MORÁN, Freddy Mathiuv E	X			X		X
20	SERNA YARLEQUE, Yamali Guadalupe	X			X		X
21	SERNA TARLEQUE. Yamila Guadalupe	X		X			X
22	VINCES ATOCHE, Camila Guadalupe	X			X		X
23	YACILA SEVERINO, Yosue Fernando	X		X		X	
24	YARLEQUE VINCES, Anegur Sofía		X	X		X	
25	ZAPATA LADINES, Jairo Esnaider		X		X	X	

DISTRIBUCIÓN POBLACIONAL SEGÚN CICLO DE VIDA EN TUMBES

Población según ciclo de vida	Sexo				
	Hombre	%	Mujer	%	Total
Primera infancia (0 - 5 años)	13 496	12	12 794	11	26 290
Niñez (6 - 11 años)	13 638	12	13 584	12	27 222
Adolescencia (12 - 17 años)	11 804	10	11 354	10	23 158
Jóvenes (18 - 29 años)	21 057	19	21 696	19	42 753
Adultos/as jóvenes (30 - 44 años)	23 997	21	24 644	22	48 641
Adultos/as (45 - 59 años)	17 839	16	16 819	15	34 658
Adultos/as mayores (60 y más años)	11 688	10	10 453	9	22 141
Total	113 519	100	111 344	100	224 863

Elaboración: Mesa de concertación para la lucha contra la pobreza.

ANEXO 2: SESIONES DE APRENDIZAJE APLICADAS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

“JUGANDO APRENDO A EXPRESARME”

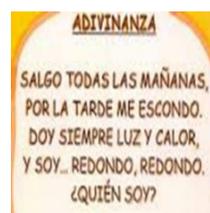
SEMANA 02: 30 de noviembre al 04 de diciembre.

COMPETENCIA	EVIDENCIAS	DÍAS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la respuesta a partir de imágenes, expresándose de forma sencilla. 	DÍA 4
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica mediante la relación de imágenes de manera lógica. 	DÍA 5
	<ul style="list-style-type: none"> Encuentra relación de palabras al descubrir la rima del final de cada palabra con relación a una imagen. 	DÍA 6

ACTIVIDADES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS /MEDIOS Y MATERIALES
Ac DÍA 1 “me expreso	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas realizando el rezo, luego indicando la fecha de hoy y las indicaciones de higienes antes y después de esta sesión. Luego realiza con movimientos corporales un canto: https://www.youtube.com/watch?v=gjeLHYN8UVE 		VIDEO

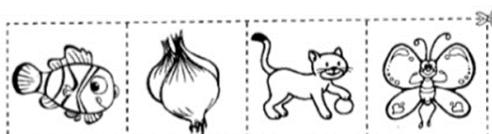
adivinando”		<ul style="list-style-type: none"> • La maestra luego pregunta a los niños y niñas que día es hoy, pega el nombre del día en su pizarrita. • La maestra, dialoga con los niños y niñas sobre lo que han escuchado realizando las siguientes preguntas: ¿Qué animalitos escuchamos en la canción? ¿qué animalito será el que tiene dos patitas, tiene pico y es de color amarillo? • La maestra luego les muestra la imagen del pollito. • La maestra les indica que hoy NOS EXPRESAMOS ADIVINANDO. 	5 minutos	AUDIO.
	PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • La Maestra canta con ellos y ellas la siguiente canción: https://www.youtube.com/watch?v=LWhMdzIGiPI hasta 1:07 minuto. • La maestra les pregunta: ¿Quieren seguir adivinando? • La maestra tiene preparado en su pizarra tres adivinanzas cuyas respuestas son imágenes cubiertas de esta manera:  	10 MINUTOS	IMÁGENES MATERIAL DIDÁCTICO

- La maestra les pregunta ¿Quieren saber qué es lo que hay detrás?
- ¿La maestra les muestra tres sobres enumerados del 1 al 3 y va abriendo cada sobre para leer la adivinanza, luego les pregunta a los niños y niñas que será?
- Abre El primer sobre, lee la adivinanza, pregunta ¿Qué será?, espera unos segundos y luego muestra lo que hay en la pizarra en el número 1, que será la respuesta a la adivinanza mediante una imagen. De la misma manera realiza las demás adivinanzas.



Escucha y repite adivinanzas luego recorta y pega donde corresponde.

	<p>• Paseo de noche y duermo de día, me gusta la leche y la carne fría</p>	
	<p>• Soy chiquito puedo nadar, vivo en los rios y en alta mar.</p>	
	<p>• Tengo hojitas blancas gruesa cabellera y conrnigo llora toda cocinera.</p>	
	<p>• Mis alas son de seda, con miles de colores y vuelo majestuosa entre las flores.</p>	



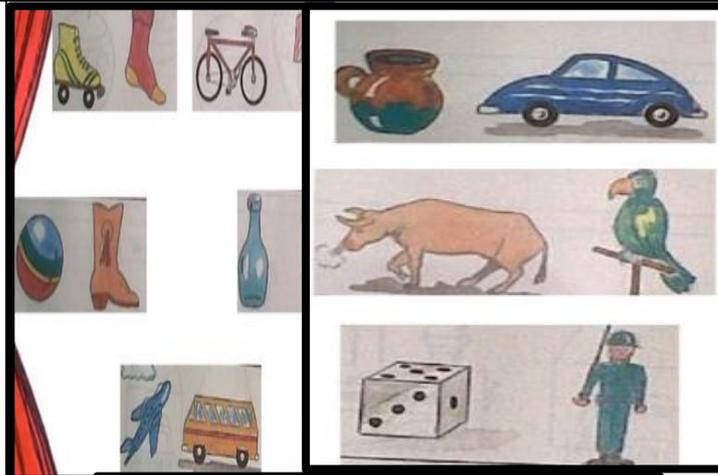
- La docente les comenta que para seguir adivinando realizaran la siguiente actividad:

	SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>ACTIVIDAD</u>: Escucha y repite que te leerá mamita, papito o algún familiar, luego recorta y pega la imagen donde corresponda en la siguiente ficha de trabajo: 	2 minutos	FICHA DE TRABAJO
DIA 2 "cantando o descubro las rimas"	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ● La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas, les recuerda lavarse bien las manos o echarse gel por que el bichito del coronavirus está por ahí. ● La maestra acompañada de una pandereta canta con los niños y niñas esta hermosa canción sobre la cuarentena que estamos viviendo (desde 1 :38 hasta 2:12) https://www.youtube.com/watch?v=L9-IIIc-Bw <p>Desearía a tu lado poder estar; Sin embargo, sé que debo esperar A que todo mejore para salir A tu encuentro al fin.</p> <p>Cuando te vea nuevamente, Un abrazo yo te daré. Pero hasta que todo esto pase, En mi casa me quedaré. (bis)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La maestra asombrada comenta ¿Se han dado cuenta que la canción rima? ¿Quieren conocer más sobre las rimas? 	5 minutos	audio

	<p>PROCES O</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● La maestra abre un cofre y de él saca una imagen de una fresa, pregunta ¿Con qué rima fresa? ● Luego saca otra imagen de una mesa y comenta: sí, rima con mesa. ● Luego enseña ambas imágenes y recalca que fresa rima con mesa. ● Antes de sacar otra imagen, va diciendo las características de esa imagen (botón), luego pregunta ¿Con que rima botón? ¿Será con libro? ● Luego saca otra imagen de un ratón, enseña ambas imágenes y recalca que botón rima con ratón. ● Les pide a los niños y niñas que repitan con ella, CONEJO RIMA CON ESPEJO. ● Antes de sacar la siguiente imagen, va diciendo algunas características de ella (manzana). ● Luego saca otra imagen de una ventana, y dice: MANZANA RIMA CON VENTANA, LES PIDE A LOS NIÑOS I NIÑAS QUE REPITAN CON ELLA. ● De la misma manera saca otras dos imágenes mas que son Hueso y queso. ● Recuerda que hoy hemos conocido LAS RIMAS, les pide que hagan rimas con otros dos objetos de su casa como, por ejemplo: martillo con cepillo. ● Por último, guarda las imágenes en el cofre y lo pone en un costado. 	10 minutos	<p>IMÁGENES</p> <p>TÍTERE</p>
	SALIDA	<p><u>ACTIVIDAD:</u> La maestra enseñando algunos materiales, va indicándoles la actividad que consiste en buscar en revistas o periódicos que</p>		Video

		no usen, una imagen, la recortan y la pegan en una hoja, luego busca otra imagen que rime con la primera imagen y la pega a lado, finalmente con ayuda de mama o papa o apoderado, escriben el nombre de cada imagen en la parte posterior. De esta manera repiten el procedimiento tres veces con otras imágenes.	2 minutos	AUDIO
DÍA 3 "me comunico a través	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas realizando el rezo, luego indicando la fecha de hoy y las indicaciones de higienes antes y después de esta sesión. • Realiza la siguiente pregunta ¿recuerdan que aprendimos la clase pasada? ¿Qué, que? ¿no se acuerdan que es una rima? Oigan esta canción. • La maestra los invita a cantar junto con ella una hermosa canción sobre las rimas, el cual a medida que va cantando, va enseñando imágenes que menciona la canción y que deben estar pegadas en pares en su pizarrón: 	5 minutos	AUDIO Imágenes

de las
rimas”



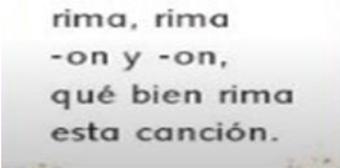
<https://www.youtube.com/watch?v=ZVPJKa3S6KA>

Un calcetín
rима con patín;
una paleta,
con bicicleta;
una bota,
con la pelota,
y una botella
con esa estrella.

Camión y avión
riman en -on;
jarro y carro
rimas son.

En toro y loro
-oro es.

Dado y soldado
-ado ha de ser.

		<p>Ella y ella , ota y ota Eta y eta tiri tin , Jado y ado Uyyy yooo, Arro y arro On, y on.</p> 		
<p>PROCES O</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● La maestra hace recordar a los niños y niñas algunas rimas de la canción, colocando ahora en el pizarrón una imagen y aun costado tres imágenes de la canción, por ejemplo: pega el caballo y a un costado pega la piña el melón y el gallo donde preguntará ¿con cuál de estas tres imágenes rima este objeto? ● La maestra luego encierra en circulo la imagen que rima con caballo. De la misma forma lo hará con tres imágenes más. ● La maestra pregunta ¿recuerdan que en la clase pasada les mostré un cofre?, siiii es este cofre (les muestra el cofre). ● Saca del cofre al ratón y al botón y les realiza la siguiente interrogante ¿podré hacer una rima diferente con estos objetos? ¿quieren saberlo cómo? 	<p>10 minutos</p>	<p>Imágenes Plumón</p>

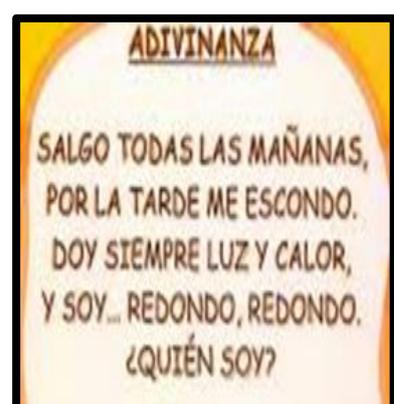
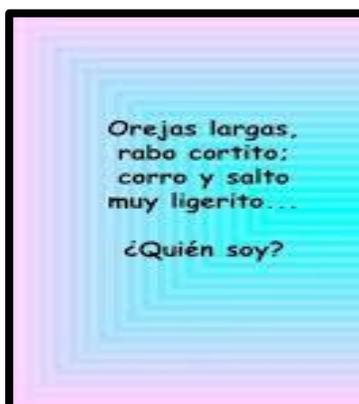
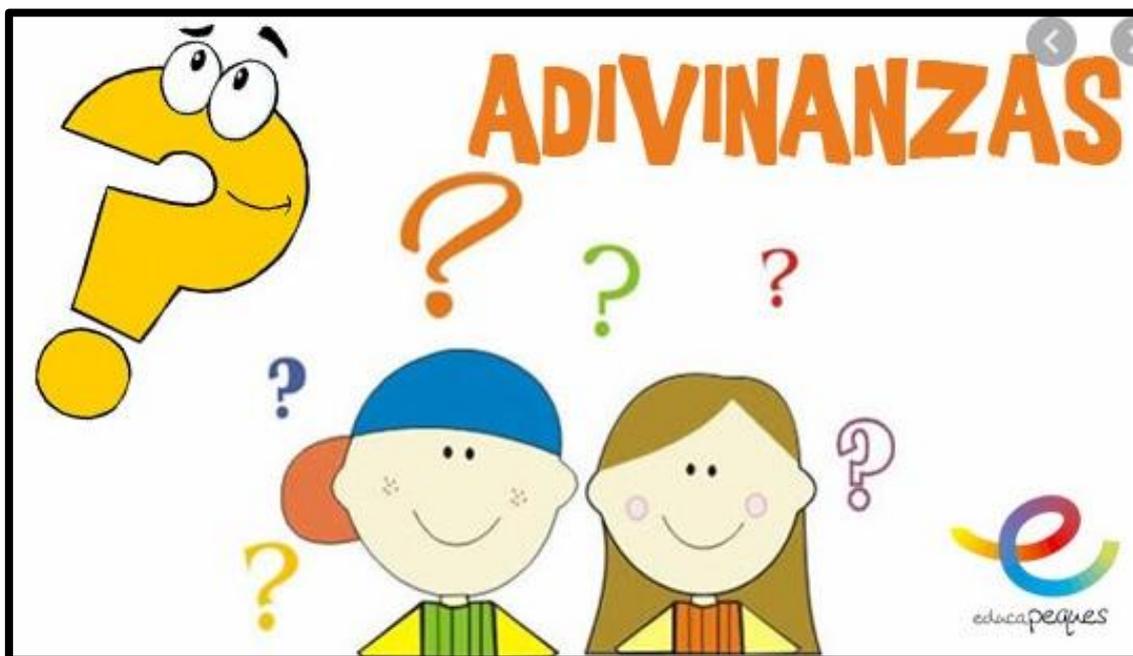
		<ul style="list-style-type: none"> • La maestra en su pizarrón enseña la siguiente imagen, donde los invita a repetir con ella la siguiente rima: <div data-bbox="616 376 1075 645" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="651 712 1018 1061" data-label="Image"> </div> • La maestra pregunta ¿recuerdas que las rimas al final de cada línea sonaban igual?, por ejemplo, piña con niña, copa con ropa. • La maestra los invita a buscar en las rimas mostradas anteriormente, donde suene igual y las subraya. La maestra pregunta ¿quieres seguir aprendiendo rimas? • Los invita a realizar las siguientes actividades. 		Cinta adhesiva
SALIDA		<p><u>ACTIVIDAD:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Encierra con un círculo la imagen que rime con la que esta a la izquierda. 		

	<div data-bbox="480 190 1035 405"> </div> <div data-bbox="480 427 1018 620"> </div> <div data-bbox="480 640 1107 889"> </div> <div data-bbox="480 909 1027 1102"> </div> <div data-bbox="480 1122 1082 1326"> </div> <p data-bbox="523 1402 1038 1440">2. Subraya las palabras que rimen:</p> <div data-bbox="497 1458 1051 1756"> <p data-bbox="507 1480 847 1742"> Dice la mariposa luisa que batas los brazos deprisa. </p> </div> <p data-bbox="523 1888 1177 1977">3. Con ayuda de mama o papá , te aprenderás una de las rimas que hemos</p>	3 minutos	Fichas de trabajo
--	--	-----------	-------------------

		mencionado en la clase de hoy , que tu papi o mami te graben recitando la rima aprendida.		
--	--	---	--	--

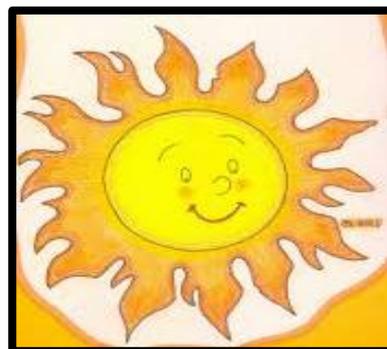
RECURSOS

DÍA 4: CUENTO: “”



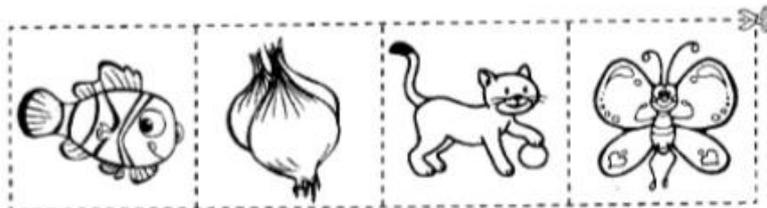
**Canto en la
orilla,
vivo en el
agua,
no soy
pescado,
ni soy cigarra.**

SOY UNA RANA.



Escucha y repite adivinanzas luego recorta y pega donde corresponde.

	<p>• Paseo de noche y duermo de día, me gusta la leche y la carne fría</p>	
	<p>• Mis alas son de seda, con miles de colores y vuelo majestuosa entre las flores.</p>	
	<p>• Tengo hojitas blancas gruesa cabellera y conmigo llora toda cocinera.</p>	
	<p>• Soy chiquito puedo nadar, vivo en los ríos y en alta mar.</p>	



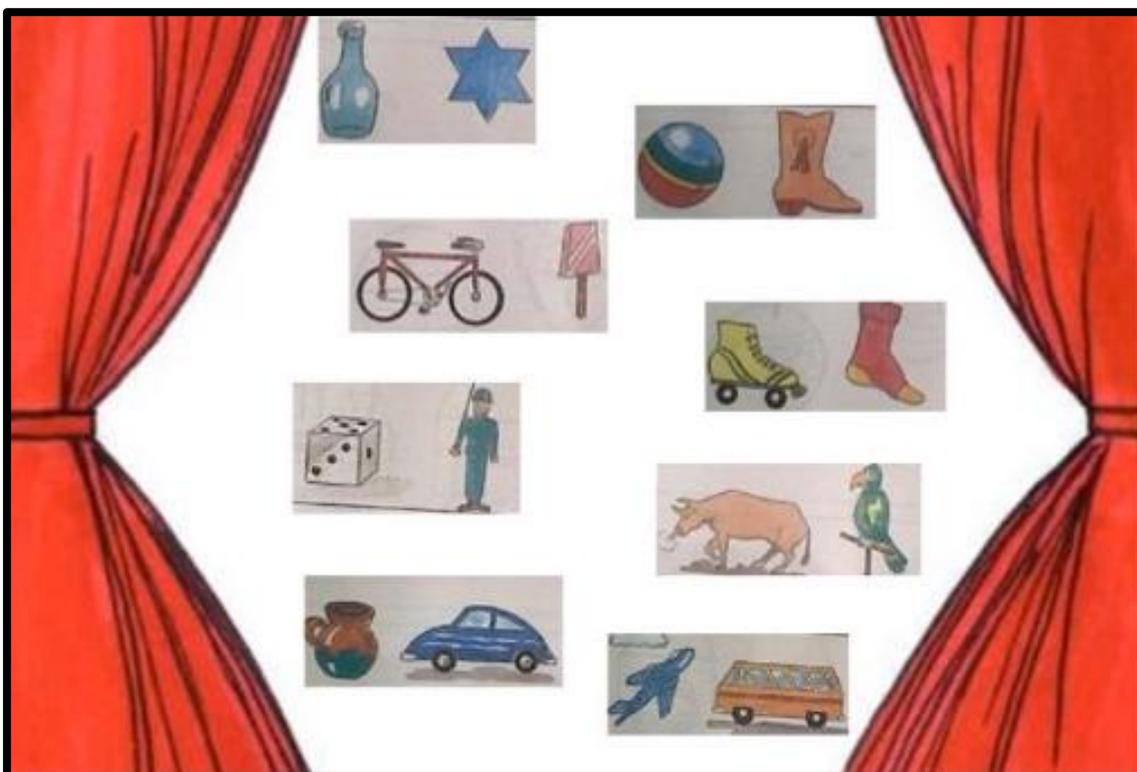
Día 5: RIMAS PARTE - I

Desearía a tu lado poder estar;
Sin embargo, se que debo esperar
A que todo mejore para salir
A tu encuentro al fin.

Quando te vea nuevamente,
Un abrazo yo te daré.

Pero hasta que todo esto pase,
En mi casa me quedaré. (bis)

RIMAS 6: PARTE II



SESION DE APRENDIZAJE N° 02

“Compartimos tareas en casa”

SEMANA 03: 07 al 11 de diciembre.

COMPETENCIA	EVIDENCIAS	DÍAS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Expresarán sus ideas y opiniones en relación con las tareas en el hogar, y las asumirán de acuerdo con sus preferencias y posibilidades. 	DÍA 7
	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica mediante la construcción de un organizador de actividades. 	DÍA 8

	<ul style="list-style-type: none"> • Proponen alternativas de solución para cuidar el ambiente. 	DÍA 9
--	--	-------

ACTIVIDADES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS /MEDIOS Y MATERIALES
DÍA 1 "Comunico lo que veo"	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas realizando el rezo, luego indicando la fecha de hoy y las indicaciones de higienes antes y después de esta sesión. • Luego realiza con movimientos corporales un canto de Buenos días a los niños y niñas: https://www.youtube.com/watch?v=JYi6FDtV-o0 • La maestra les comunica que hoy vamos a explorar en casita. • Cuéntale a tu niña o niño que hoy van a ser investigadores. • Dile que hoy tendrá un reto que resolver y que para hacerlo deben observar a las personas que están en casa y apuntar o dibujar lo que hacen durante el día en beneficio del bien común. • Antes de iniciar, pregúntale: ¿Qué crees que podrías necesitar para registrar lo que hacen las personas en la casa? Escucha sus ideas y valídalas. 	5 minutos	video

		<ul style="list-style-type: none"> • La maestra les enseña una lupa o binoculares que van a necesitar. 		
	<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra les comunica que hace unos minutos había terminado de ayudar a su mamá en algunas actividades del hogar como arreglar mi cuarto. • ¿La Maestra les pregunta ¿Quieres conocer otras de estas actividades del hogar? Les enseña esta imagen:  <ul style="list-style-type: none"> • La maestra pregunta ¿Qué hace la mamá? ¿y que hace el niño? • Luego les enseña otra imagen y hace las mismas preguntas: 	<p>10 MINUTOS</p>	<p>IMÁGENES</p> <p>MATERIAL DIDÁCTICO</p>

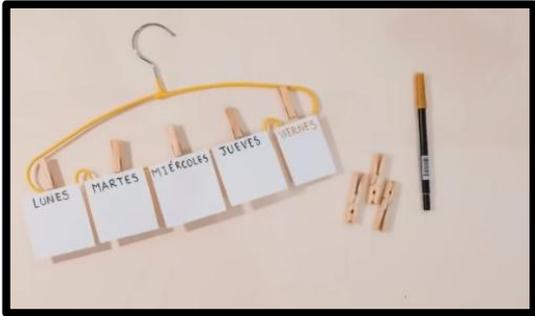
- La maestra vuelve a enseñar otra imagen y vuelve hacer las mismas preguntas:



- La maestra pregunta ¿y tú, has visto en casa que actividades realizan tus familiares?
- Busquen o elaboren lo que necesiten para ser investigadores.
- Cuando tengan todo lo necesario, inicien el reto; recorran juntas o juntos toda la casa y tomen nota de las acciones que observen que realiza cada integrante de la familia en beneficio de todos.
- Durante el registro, dibujen y tomen nota de lo que observan.
- Sugíerale a tu niña o niño que ponga mucha atención en las responsabilidades de la casa como ver quién tiende la cama, cocina, lava la ropa o los platos y servicios, o quién ordena los juguetes, barre, bota la basura, entre otros quehaceres del hogar.
- Al finalizar el día, revisen los apuntes y luego hagan una lista con todas las responsabilidades que observó hoy.

		<ul style="list-style-type: none"> • Lee la lista de manera pausada y comenten quién se encarga de realizar cada responsabilidad en la casa. • Pregúntale: ¿Qué responsabilidad te gustaría asumir? Escúchala o escúchalo, y proponle encerrar en un círculo o subrayar aquella o aquellas que te menciona. Guarden la lista en su portafolio físico. • Recuerda señalar lo bien que observó y registró las actividades que realizan las personas en casa, incluso sin tu compañía. Dile que te sientes orgullosa u orgulloso de sus avances. 		
	SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • <u>ACTIVIDAD</u> Te reto a planificar las actividades que puedes realizar durante la semana: <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar una lista de acuerdos de las tareas del hogar y encierra las que puedes asumir. Luego en un video corto explícalo. 	2 minutos	
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas realizando el rezo, luego indicando la fecha de hoy y las indicaciones de higienes antes y después de esta sesión. • La maestra les pregunta ¿recuerdan que vimos la clase pasada? recordaremos con esta canción. • Luego realiza con movimientos corporales un canto de Compartimos tareas en casa a los niños y niñas: 	5 minutos	video

		https://www.youtube.com/watch?v=YN2alesetXM		
<p>DÍA 7 "Realizo un organizador de actividades en casa "</p>	<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Proponle a tu niña o niño escoger un lugar para conversar. ● Una vez ubicados, pregúntale: ¿Qué responsabilidades tenemos en la casa? ¿Qué hay que ordenar, limpiar o lavar? Escucha lo que te menciona con atención. ● Luego, muéstrale la lista de responsabilidades que elaboraron el día anterior. Léesela de manera pausada y haz más énfasis en aquellas responsabilidades que encerraron en un círculo o que subrayaron, que son las que tu niña o niño podía y quería realizar. ● Mientras le mencionas las responsabilidades elegidas por ella o él, pregúntale: ¿Te comprometes a... (lee la responsabilidad)? De esta manera, tu niña o niño irá comprendiendo que asumir una responsabilidad es un compromiso que hay que cumplir. ● Al terminar de revisar la lista, dile que crearán un organizador semanal para esas responsabilidades que seleccionaron. ● Pregúntale: ¿Cómo puede ser este organizador? ¿Qué materiales podemos usar? Escucha sus ideas y toma nota de ellas. Realicen el diseño (dibujo) en un papel de reúso y ¡a crear! 	<p>10 minutos</p>	<p>IMÁGENES</p>

	SALIDA	<p><u>ACTIVIDAD:</u> Observa el siguiente video y con ayuda de papá o mamá, realices uno de las tres maneras de hacer un organizador de actividades: https://youtu.be/hKDhXSIsWAO</p> <p>Primera idea:</p>  <p>Segunda idea:</p>  <p>Tercera idea:</p> 	2 minutos	<p>Video</p> <p>Tijeras</p> <p>Papel</p> <p>Goma</p> <p>Cartulina</p> <p>Colgador</p> <p>Pinzas</p> <p>Chinchas</p> <p>lana</p>
--	--------	--	-----------	---

		Luego con imágenes o escritura, vas determinando que actividades te comprometes en realizar en cada día, exponlo en un video corto y preséntalo a tu maestra.		
DÍA 3 “Te cuento como puedo reusar el agua ”	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ● La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas realizando el rezo, luego indicando la fecha de hoy y las indicaciones de higienes antes y después de esta sesión. ● Cuéntale a tu niña o niño que hoy conversarán sobre un elemento muy importante para las personas. Dile que lo usamos para lavarnos las manos, tomar una ducha e incluso para preparar los alimentos, “¿qué será?” Espera su respuesta. ● Luego invítalos a cantar contigo esta hermosa canción sobre el cuidado del agua: https://www.youtube.com/watch?v=zksqplG9X_s 	5 minutos	video
	PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ● Pregúntale: ¿Qué sabes del agua?, ¿qué te gustaría saber?, ¿de dónde vendrá el agua? Escucha sus ideas, puedes proponerle dibujar mientras comparte su idea o tú puedes ir haciendo un dibujo esquemático. ● Conversen sobre el dibujo, permítele que explique cómo se imaginó que el agua llega a su casa. Invita a tu niña o niño a compartir su idea con otros familiares y preguntar de dónde creen que viene el agua. ● Pregúntale: “Y después de utilizarla, ¿a dónde se va el agua? o ¿qué ocurre con el 	10 minutos	Imágenes Plumón

		<p>agua después de bañarnos o de lavar los alimentos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuéntale que tienes un video que mostrarles, escojan un lugar cómodo y vean: “Agua fuente de riqueza” y luego “El recorrido del agua”. <p>https://www.youtube.com/watch?v=r09M8AT8f4A</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=S5_ISHYgtyc</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversa con tu niña o niño sobre lo que acaba de observar. Puedes iniciar el diálogo con algunas preguntas, como: “¿Por qué es importante el agua?, ¿qué podemos hacer para cuidarla?” <p>La maestra mostrara algunas imágenes de los videos para el dialogo.</p>		Cinta adhesiva
	SALIDA	<p>ACTIVIDAD:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Consulten con otras personas de la familia, por medio de llamadas, si tienen alguna idea de cómo reusar el agua. Invítala/o a hacer un listado con las propuestas que tengan para cuidar y reusar el agua y, de esta manera, ser su amiga/o. 2. Proponle dibujar y “escribir” —de acuerdo a su nivel de escritura el compromiso que asumirán para el cuidado del agua. <p>La niña/o , se expresa sobre sus actividades a través de un video corto.</p>	3 minutos	video

RECURSOS

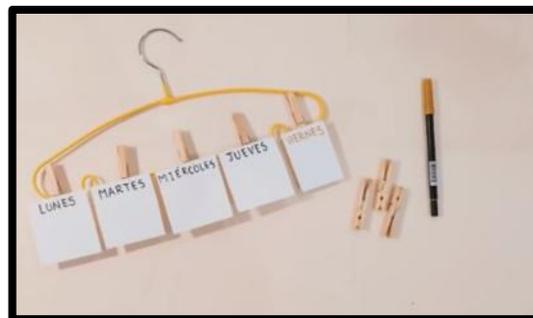
DÍA 7:

- <https://www.youtube.com/watch?v=JYi6FDtV-o0>



DÍA 8:

- <https://www.youtube.com/watch?v=YN2alesetXM>



DÍA 9:

- https://www.youtube.com/watch?v=zksqplG9X_s

<https://www.youtube.com/watch?v=r09M8AT8f4A>

ANEXO 3: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



