

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
ESCUELA DE POSGRADO
Programa de Maestría en Ciencias de la
Educación Mención Docencia e Investigación



UNS
ESCUELA DE
POSGRADO

**Estrategias lúdicas por medios virtuales para desarrollar
la competencia se comunica oralmente en su lengua materna
en estudiantes de Primaria, Trujillo - 2021**

**Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias
de la Educación mención Docencia e Investigación**

Autora:
Bach. Morales Zamudio, Verónikha Lisbet

Asesor:
Dr. Zavaleta Cabrera, Juan Benito
DNI. N° 17913120
Código ORCID: 0000-0002-4528-6407

Nuevo Chimbote - Perú
2025



CERTIFICACIÓN DE ASESORAMIENTO DE LA TESIS

Yo, **Zavaleta Cabrera, Juan Benito**, mediante la presente certifico mi asesoramiento de la tesis de Maestría titulada: **Estrategias lúdicas por medios virtuales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de primaria, Trujillo - 2021**, elaborada por la bachiller: **Morales Zamudio, Verónikha Lisbet**, para obtener el Grado de **Maestro en Ciencias de la Educación mención Docencia e Investigación**, en la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, setiembre del 2025

.....
Dr. Zavaleta Cabrera, Juan Benito

Asesor

DNI N° 17913120

Código ORCID: 0000-0002-4528-6407



AVAL DEL JURADO EVALUADOR

Tesis de Maestría titulada: **Estrategias lúdicas por medios virtuales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de primaria, Trujillo – 2021**

Tesis para optar el grado de Maestro en Ciencia de la Educación mención Docencia e Investigación

Revisado y Aprobado por el Jurado Evaluador:

.....
Dra. Norma Edith Castillo Ramos
Presidenta

DNI N°: 32820597

Código ORCID: 0000-0001-9742-785X

.....
Mg. Artemio Yupanqui Acosta
Secretario

DNI: 321809081

Código ORCID: 0000-0002-0354-2214

.....
Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Vocal

DNI: 17913120

Código ORCID: 0000-0002-4528-6407



UNS
ESCUELA DE
POSGRADO

ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

A los diecinueve días del mes de setiembre del año 2022, siendo las 11:00 horas, en el aula multimedia N° 01 de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados mediante Resolución Directoral N° 298-2022-EPG-UNS de fecha 15 de julio de 2022, conformado por los docentes: Dra. Norma Edith Castillo Ramos (Presidenta), Mg. Artemio Yupanqui Acosta (Secretario) y Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera (Vocal), con la finalidad de evaluar la tesis titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS POR MEDIOS VIRTUALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA, TRUJILLO - 2021**; presentado por la tesista **Verónikha Lisbet Morales Zamudio**, egresada del programa de **Maestría en Ciencias de la Educación** mención **Docencia e Investigación**.

Sustentación autorizada mediante Resolución Directoral N° 478-2022-EPG-UNS de fecha 13 de setiembre de 2022.

La presidenta del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones al tesista, quien dio respuestas a las interrogantes y observaciones.

El jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como: Aprobada asignándole la calificación de: (19) diecinueve

Siendo las 12:20 horas del mismo día se da por finalizado el acto académico, firmando la presente acta en señal de conformidad.


Dra. Norma Edith Castillo Ramos
Presidenta


Mg. Artemio Yupanqui Acosta
Secretario


Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Vocal

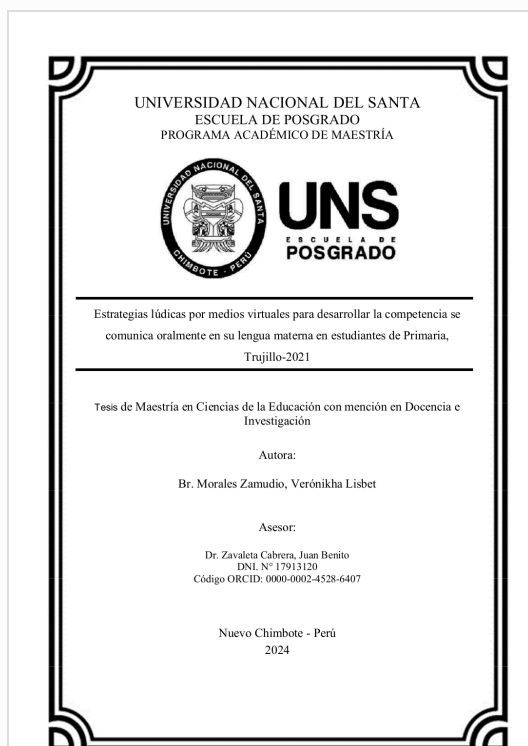


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Verónikha Lisbet Morales Zamudio
Título del ejercicio:	reevisión informe de tesis maestría y doctorado 2025
Título de la entrega:	Estrategias lúdicas por medios virtuales para desarrollar la co...
Nombre del archivo:	TESIS_FINAL_Veronikha_parafraseada_6.docx
Tamaño del archivo:	11.81M
Total páginas:	207
Total de palabras:	51,866
Total de caracteres:	287,514
Fecha de entrega:	27-ago-2025 04:58p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2736470257



Estrategias lúdicas por medios virtuales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de Primaria, Trujillo-2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

11%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net	Fuente de Internet	7%
2	repositorio.ucv.edu.pe	Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unc.edu.pe	Fuente de Internet	1%
4	Submitted to unsaac	Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to uncedu	Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Andina del Cusco	Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe	Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unap.edu.pe	Fuente de Internet	1%

DEDICATORIAS

A Dios, nuestro Creador, por regalarme la vida, la paz interior y la perseverancia necesarias para asumir y culminar este nuevo reto en mi camino como docente.

A mis amados padres, Nelson y Maruja, por su amor incondicional, quienes impulsaron mis sueños que hoy florecen y con su constante guía de vida. Siempre orgullosa de ustedes. Gracias por creer en mí.

A mis adorados hijos, Mirko y Alejandra, fuente inagotable de amor y motivación. Su presencia ha sido la fuerza que me impulsó a seguir adelante hasta alcanzar esta meta.

A mi hermana Patricia, por su confianza plena y su apoyo incondicional en cada paso que he dado. Gracias por animarme siempre a seguir mis sueños.

Verónikha

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional del Santa, por haber sido el espacio académico que acogió y fortaleció mi formación profesional desde sus inicios, brindándome las herramientas necesarias para el desarrollo de mis competencias y el cumplimiento de mis metas académicas.

Expreso también mi especial agradecimiento al Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera, por su acertado y constante asesoramiento, cuya orientación y compromiso fueron fundamentales para la elaboración y culminación de la presente investigación.

Verónikha

ÍNDICE

Contenido

DEDICATORIAS.....	x
AGRADECIMIENTO	xi
RESUMEN	xviii
ABSTRACT	xix
INTRODUCCIÓN.....	20
1.1. DESCRIPCIÓN	20
1.2. Realidad genérica.....	21
1.3. Realidad específica	24
1.4. Formulación del problema.....	24
1.5. Delimitación del estudio:	24
1.6. OBJETIVOS	25
1.6.1. Objetivo general:	25
1.6.2. Objetivos específicos:	25
1.7. FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS	267
1.7.1. Hipótesis central de la investigación:.....	27
1.8. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	27
II. MARCO TEÓRICO	29
2.1. Antecedentes de la investigación.....	29
2.2. Fundamentos teóricos de la investigación.....	33
2.2.1. Competencia se comunica oralmente en su lengua materna.	33
2.2.2. Estrategias lúdicas por medios virtuales:.....	40
2.2.3. PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS POR MEDIOS VIRTUALES.....	55
III. METODOLOGÍA.....	62
3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN:.....	62
3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:	62
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA:	63
3.3.1. Población: 63	
3.3.2. Muestra: 64	

3.3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO	66
3.3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:	70
3.3.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	712
3.3.6. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE RESULTADOS	74
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	76
4.1. RESULTADOS	76
4.1.1. Descripción a nivel de la variable:	76
4.2. Análisis de normalidad:	878
4.3. Discusión de los resultados:	104
CAPÍTULO V	109
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	110
5.1. Conclusiones:	110
5.2. Recomendaciones:	1123
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	114
REFERENCIAS VIRTUALES:	118
ANEXOS	122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución de estudiantes del segundo grado de primaria en la I.E. ALFZ PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021	64
Tabla 2: Distribución de la muestra de estudiantes de segundo grado de primaria de la I.E. “Alfárez PNP Mariano Santos Mateos”, Trujillo – 2021.....	64
Tabla 3: Niveles de la competencia se comunica oralmente en el pretest y postest del grupo experimental y del grupo control.	76
Tabla 4: Niveles de la competencia se comunica oralmente en la dimensión obtiene información del texto oral en el pretest y postest del grupo experimental y del grupo control.	78
Tabla 5: Niveles de la competencia se comunica oralmente en la dimensión infiere e interpreta información de textos orales en el pretest y postest del grupo experimental y del grupo control	80
Tabla 6: Niveles de la competencia se comunica oralmente en la dimensión adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en el pretest y postest del grupo experimental y del grupo control.	81
Tabla 7: Niveles alcanzados en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, específicamente en la dimensión referida al uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales, según los resultados del pretest y postest en los grupos experimental y control.	83
Tabla 8: Resultados obtenidos en la competencia “Se comunica oralmente”, dentro de la dimensión interactúa de manera estratégica con diversos interlocutores, según el pretest y postest aplicados al grupo experimental y al grupo control.....	85
Tabla 9: Niveles alcanzados en la competencia “Se comunica oralmente” en la dimensión referida a la reflexión y evaluación de la forma, contenido y contexto del texto oral, en las pruebas pretest y postest de los grupos experimental y control..	86
Tabla 10: Resultados de la prueba de normalidad para la variable comprensión lectora y sus dimensiones.....	88
Tabla 11: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el pretest a nivel de la dimensión inferencial de la variable se comunica oralmente.....	91
Tabla 12: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y el grupo control en el postest de la variable competencia se comunica oralmente.....	91

Tabla 13: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el pretest de la dimensión obtiene información de textos orales.....	93
Tabla 14: Prueba de comparación entre el grupo experimental y el grupo control en el posttest correspondiente a la dimensión obtiene información de textos orales.....	93
Tabla 15: Análisis de equivalencia entre los grupos experimental y control en el pretest de la dimensión infiere e interpreta información del texto oral.....	95
Tabla 16: Prueba de equivalencia aplicada entre los grupos experimental y de control en el posttest de la dimensión infiere e interpreta información del texto oral.....	95
Tabla 17: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el pretest de la dimensión Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada.....	97
Tabla 18: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el posttest de la dimensión Adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada.....	97
Tabla 19: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el pretest a nivel de la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.....	99
tabla 20: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el posttest a nivel de la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.....	99
Tabla 21: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el pretest a nivel de la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.....	100
tabla 22: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el posttest a nivel de la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.....	101
Tabla 23: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el pretest a nivel de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.....	102
Tabla 24: Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el posttest a nivel de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.....	103

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Niveles de la competencia se comunica oralmente en lengua materna en el pre test y post test grupo experimental y grupo control.....	76
Gráfico 2: Niveles de la comunicación oral en su dimensión obtiene información del texto oral en el pre test y post test del grupo experimental y del grupo control.	788
Gráfico 3: Niveles de la comunicación oral en su dimensión infiere e interpreta información de textos orales en el pre test y post test del grupo experimental y del grupo control.....	8080
Gráfico 4: Niveles de la comunicación oral en su dimensión adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en el pre test y post test del grupo experimental y del grupo control.....	82
Gráfico 5: Niveles de la comunicación oral en su dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en el pre test y post test del grupo experimental y del grupo control.....	83
Gráfico 6: Niveles de la comunicación oral en su dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en el pre test y post test del grupo experimental y del grupo control.....	85
Gráfico 7: Niveles de la comunicación oral en su dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en el pre test y post test del grupo experimental y del grupo control.....	87

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de Investigación (Escala valorativa).....	123
Anexo 2: Ficha de Juicio de expertos.....	126
Anexo 3: Base de datos de la competencia se comunica oralmente en lengua materna..	132
Anexo 4: Matriz de operacionalización.....	135
Anexo 5: Matriz de Consistencia.....	138
Anexo 6: Sesión de aprendizaje del pretest y postest.....	148
Anexo 7: Propuesta experimental.....	150

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue: “Demostrar que la aplicación de estrategias lúdicas por medios virtuales desarrolla la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado A de educación primaria de la I.E. ALFZ. PNP Mariano Santos Mateos de Trujillo, 2021”. La investigación fue del tipo experimental, enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental. Su muestra fue de 54 estudiantes, distribuida en grupo control con 27 estudiantes y grupo experimental con 27 estudiantes. Aplicó como instrumento la escala valorativa para medir la competencia se comunica oralmente, validado por juicio de expertos.

Los resultados en el grupo experimental obtienen un 37% en el nivel inicio en el pre test, pasando al nivel esperado de 70.4% en el post test, observándose mejoras en sus resultados. A diferencia del grupo control que en su post mantiene los niveles en inicio del 14.8% y proceso del 55.6%. La prueba de hipótesis en el post control y post experimental, muestran un p-valor de 0,000 ($p < 0,05$) demostrándose diferencias estadísticas significativas entre las medias de ambos grupos en un nivel de confianza al 95%. Se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alterna. Se concluye que los estudiantes que participaron en el programa de estrategias lúdicas por medios virtuales mejoraron los niveles la competencia se comunica oralmente.

Palabras clave: Competencias, comunicación oral, estrategias lúdicas, medios virtuales.

La autora.

ABSTRACT

The objective of the research was: “To demonstrate that the application of playful strategies by virtual means develops the competence of communicating orally in their mother tongue in the students of the second grade A of primary education of the I.E. ALFZ. PNP Mariano Santos Mateos de Trujillo, 2021 ”. The research was of the experimental type, quantitative approach and quasi-experimental design. Their sample was 54 students, distributed in a control group with 27 students and an experimental group with 27 students. The assessment scale was applied as an instrument to measure the competence communicated orally, validated by expert judgment.

The results in the experimental group obtained 37% at the initial level in the pre- test, going to the expected level of 70.4% in the post-test, observing improvements in their results. Unlike the control group that in its post maintains the levels at the beginning of 14.8% and process of 55.6%. The hypothesis test in the post-control and post-experimental period shows a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), showing significant statistical differences between the means of both groups at a 95% confidence level. The null hypothesis is rejected, accepting the alternative hypothesis. It is concluded that the students who participated in the program of playful strategies by virtual means improved the levels of the competence of oral communication.

Keywords: Competencies, oral communication, playful strategies, virtual media.

The author

INTRODUCCIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN

Actualmente, la educación primaria enfrenta múltiples retos vinculados al fortalecimiento de la comunicación oral, siendo esta influida por condiciones sociales y familiares, especialmente cuando los estudiantes provienen de entornos adversos. Esta situación genera en muchos niños y niñas barreras que afectan su desarrollo en los ámbitos psicológico, cognitivo y comunicativo. A ello se suman factores individuales, como los hábitos de estudio, la situación económica y el contexto familiar en el que se desenvuelven. Por otro lado, la infraestructura escolar y la percepción del docente también juegan un papel clave, pues en ciertos casos no se otorga la importancia necesaria al desarrollo de la expresión oral como base para fortalecer las demás competencias comunicativas.

Tomando como referencia la problemática que enfrentan los estudiantes de educación primaria en cuanto a su capacidad para comunicarse oralmente (reflejada estadísticamente en las evaluaciones aplicadas por el Ministerio de Educación) y reconociendo las causas que profundizan dicha situación, se hace necesario abordar este fenómeno y como docentes nos obliga a plantear o reformular nuevas e innovadoras estrategias de enseñanza y aprendizaje para mejorar la expresión de los estudiantes, siendo las más adecuadas, la aplicación de estrategias lúdicas por medios virtuales, aprovechando la coyuntura de salud y aislamiento que se está viviendo como consecuencia de la pandemia del COVID-19.

En concordancia con lo expuesto en apartados anteriores, el propósito central de esta investigación consistió en demostrar que la implementación de estrategias lúdicas a través de entornos virtuales incide de manera significativa en el fortalecimiento de la competencia de “comunicación oral en lengua materna” en los estudiantes del segundo grado “A” de primaria de la Institución Educativa ALFZ PNP Mariano Santos Mateos, ubicada en el distrito de Trujillo, durante el primer semestre del año académico 2021.

Con la finalidad de cumplir con el objetivo planteado, la investigación se estructuró en cinco capítulos. En el primer capítulo se expone la problemática de estudio vinculada a las estrategias lúdicas por medios virtuales y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna de los estudiantes del 2do grado de primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, 2021; se mencionan los antecedentes, se formula en pregunta

el problema, se delimita el estudio, se justifica y se mencionan los objetivos generales y específicos de todo el estudio. En el Capítulo II se presenta el marco teórico, dentro del cual se explicitan y fundamentan los principios conceptuales y enfoques teóricos que sirven de base para la presente investigación. En el marco conceptual, se resaltan los conceptos más relevantes de la investigación. Capítulo III, denominado marco metodológico, el cual formula las hipótesis de la investigación, las variables e indicadores, el método de investigación empleado, el diseño metodológico, la población y muestra, las actividades del proceso investigativo, las técnicas e instrumentos de investigación, los procedimientos para la recopilación de datos y las técnicas estadísticas aplicadas. En el capítulo IV se exponen los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos, los cuales implicaron un análisis estadístico detallado que concluye con la discusión y validación de los hallazgos. Finalmente, el capítulo V contiene las conclusiones y recomendaciones derivadas del proceso investigativo, en coherencia con los objetivos formulados y los resultados alcanzados.

1.2. Realidad genérica.

En la actualidad, tanto la enseñanza como el aprendizaje del castellano como lengua materna se alinean con la implementación de un currículo orientado por competencias. Este modelo plantea un reto importante para los docentes, cuyo objetivo principal es lograr que los estudiantes, sin importar el nivel educativo o el contexto en el que se encuentren, desarrollen de manera fluida habilidades tanto de expresión oral como escrita. Dichas competencias son fundamentales para que los educandos puedan comunicarse con eficacia, ya sea en su trayectoria educativa o en el ejercicio de su futura profesión (Diez, Herrera y Flores, 2017).

Pese a estas exigencias curriculares, el fortalecimiento de la capacidad comunicativa oral sigue siendo una dimensión poco priorizada en muchas instituciones educativas a nivel global. Esta situación revela una atención insuficiente en relación con su importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, los sistemas educativos y en los cuales se encuentran también involucrados los docentes, le están dando mayor énfasis al desarrollo de otras competencias comunicativas, como es el caso de la comprensión y la producción escrita. Dejando de lado, una importante habilidad comunicativa, lo que ha traído como consecuencia dificultades que presentan los estudiantes al momento de comunicarse o expresarse oralmente. (Álvarez y Parra, 2015)

En el ámbito de la educación primaria, la problemática relacionada con la comunicación oral se ve influenciada por el contexto familiar y social hostil de donde provienen los estudiantes, en cuyos ambientes, los niños y niñas sufren ciertos trastornos que retrasan su madurez psicológica, cognitiva y expresiva. Estas afirmaciones se respaldan en un estudio realizado por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) en 2017, el cual demuestra que los entornos marcados por la violencia, tanto en el ámbito escolar como familiar, afectan de manera desfavorable el desarrollo de las competencias comunicativas y sociales en los niños de educación inicial. En particular, el estudio resalta que los indicadores de violencia infantil son más prevalentes entre los niños y niñas pertenecientes a niveles socioeconómicos muy bajos que asisten a escuelas públicas, quienes en su mayoría presentan dificultades para expresarse adecuadamente (CEPAL, 2017).

Un informe elaborado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) analiza igualmente la problemática vinculada a la comunicación oral en estudiantes de América Latina. Según dicho estudio, de los 617 millones de niños y adolescentes inscritos en centros educativos de la región, una proporción considerable no alcanza el nivel mínimo de competencia en lectura. Esta situación se atribuye principalmente a la carencia de habilidades comunicativas fundamentales, entre ellas la expresión oral. En este sentido, se calcula que más de 387 millones de estudiantes de primaria y cerca de 230 millones de adolescentes del nivel secundario inicial logran únicamente cumplir con los estándares mínimos establecidos (UNESCO, 2017).

Con base en los aspectos tratados en los párrafos precedentes, se evidencia la importancia de promover las habilidades comunicativas como parte central del aprendizaje en la educación primaria; pero se ve obstaculizada por la costumbre de las escuelas de estar direccionadas o empecinadas a enseñar a leer y escribir; mientras que la competencia o habilidad de la comunicación oral, en su mayoría, es dejada de lado en el área de comunicación.

Dentro de este contexto, en nuestro país, se describen informes sobre el desarrollo de alguna competencia de área, tal es el caso de la problemática relacionada con el uso efectivo y adecuado de la comunicación oral, la cual evidencia una deficiencia que tiene su origen en los ambientes escolares de la educación inicial y primaria.

En este sentido, un informe realizado por el Ministerio de Educación, se registró que

en nuestro país el 31.3% de estudiantes de educación primaria, no desarrollan correctamente sus competencias comunicativas y sociales. En otras palabras, aproximadamente 31 de cada 100 niños y niñas presentan dificultades relacionadas con el desarrollo de estas habilidades para expresarse o comunicarse oralmente y su consecuente falta de autonomía, autoestima y fortalecimiento de vínculos amicales (MINEDU, 2016, citado en Gallado, 2020).

La escasa ejercitación de las habilidades comunicativas, en especial aquellas vinculadas con la expresión oral en los estudiantes de educación primaria del Perú, ha originado un bajo desempeño en otras competencias propias del área de comunicación, evidenciándose con mayor énfasis en la comprensión de textos y en la producción escrita.

Esta problemática se evidencia igualmente en los resultados de la Evaluación Censal aplicada en el año 2018, en la cual se reporta que apenas el 16,2 % de los estudiantes de segundo grado de primaria alcanzaron de manera satisfactoria los aprendizajes previstos en comprensión lectora. Al contrastar con los datos del 2016, se observa que únicamente el 14,3 % consiguió dicho nivel, se observa un incremento de 1,9 puntos porcentuales (INEI, 2019).

El bajo rendimiento en el área de comunicación, observado en numerosas instituciones educativas, se deben principalmente a dos factores clave:

Por un lado, se relacionan con aspectos propios del estudiante, como sus hábitos y capacidades para el estudio, su situación económica y el entorno familiar del que proviene. Por otro lado, influyen las limitaciones en la infraestructura de los centros escolares, así como la resistencia de algunos docentes a reconocer que la expresión oral y la comunicación son competencias esenciales que contribuyen al desarrollo de otras capacidades dentro del área de comunicación (La Industria, 2018).

Partiendo de la problemática que enfrentan los estudiantes de nivel primario en relación con la comunicación o expresión oral (evidenciada en los resultados estadísticos de las evaluaciones aplicadas por el Ministerio de Educación), y se reconocen además las causas que agudizan dicha problemática. Como docentes nos obliga a diseñar y reformular estrategias pedagógicas innovadoras que contribuyan a mejorar la expresión oral de los estudiantes, quizás las más adecuadas, sean las estrategias lúdicas, y aprovechando la coyuntura de salud y la educación virtual que estamos viviendo como consecuencia de la pandemia del COVID-19; sean aplicadas por medios virtuales.

1.3. Realidad específica

A nivel local, el bajo desarrollo de la comunicación oral entre los estudiantes de primaria representa una problemática visible en el departamento de La Libertad. En esta zona, se ha reportado que aproximadamente el 58 % de los escolares presentan dificultades significativas que limitan el fortalecimiento de sus capacidades comunicativas. De manera específica, se indica que más de la mitad de cada grupo de 100 alumnos presenta debilidades al momento de expresarse verbalmente con sus pares, situación que influye negativamente en su comportamiento, generando en algunos casos actitudes inapropiadas.

Gallardo (2020), en una investigación desarrollada en la ciudad de Trujillo, señaló que los estudiantes que manifestaban conductas agresivas, poco interés y escasas habilidades sociales presentaban dificultades en la expresión y un bajo rendimiento en el área de comunicación. Estas limitaciones se evidenciaban principalmente en el desarrollo de competencias relacionadas con la comprensión, la producción escrita y la comunicación oral. Asimismo, sostuvo que dichas dificultades tienen su origen en la educación inicial, persisten en la primaria y tienden a intensificarse en la secundaria.

1.4. Formulación del problema

¿Hasta qué punto la implementación de estrategias lúdicas por medios virtuales contribuye al desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos del distrito de Trujillo durante el primer semestre escolar 2021?

1.5. Delimitación del estudio:

La investigación fue realizada en la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, en estudiantes de educación primaria; institución que se ubica en la calle Magnesio 469 de la urbanización San Isidro en el distrito y provincia de Trujillo de la región La Libertad. En dicha institución educativa, en una evaluación diagnóstica realizada por medio de entrevistas a algunas docentes de primaria, se evidenció que muchos niños y niñas de grados inferiores, presentaban problemas de comunicación y expresión oral, relacionados a la fluidez verbal; los estudiantes, sobre todo del tercer ciclo presentaban dificultad para pronunciar con claridad las palabras al expresarse oralmente.

También se observó que muchos niños utilizan palabras incorrectas al comunicarse debido a que no encuentran las palabras apropiadas para expresar ideas claras que le permitan describir, caracterizar y armar conceptos, dichos problemas se inician en el hogar y se mantienen en el nivel inicial, más aún la prioridad está en que los niños desarrollen otras competencias del área de comunicación, sobre todo las relacionadas con la comprensión de textos y la producción escrita. Siendo estas, las competencias que sirven de indicadores de medición a las evaluaciones de la calidad educativa programadas por el Ministerio de Educación.

Dicho problema conlleva a que, como docentes, se tome las medidas exigentes para dar solución a la problemática de la comunicación oral en la educación primaria. En este contexto, se ha considerado pertinente resaltar la relevancia de las estrategias lúdicas como una metodología pedagógica orientada a optimizar el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria. Dichas estrategias se proyectan para ser implementadas durante el presente año mediante diversos entornos virtuales, con el propósito de fortalecer y enriquecer la labor docente, facilitar el aprendizaje de los estudiantes, dar solución a la situación problemática descrita y, en consecuencia, responder de manera oportuna a la coyuntura social y sanitaria que se experimenta a nivel local, regional, nacional e internacional.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. Objetivo general:

Demostrar que la aplicación de estrategias lúdicas por medios virtuales desarrolla significativamente la competencia comunicativa oral en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos del distrito de Trujillo durante el primer semestre escolar 2021.

1.6.2. Objetivos específicos:

- a.** Identificar el nivel de desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” antes y después de la aplicación de Estrategias lúdicas por medios virtuales, en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.
- b.** Analizar el nivel de desarrollo de la dimensión “obtiene información del texto oral” correspondiente a la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”, antes y después de implementar estrategias lúdicas a través de medios virtuales en

los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

- c. Determinar el nivel alcanzado en la dimensión “infiere e interpreta información de textos orales” de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”, antes y después de aplicar estrategias lúdicas mediante plataformas virtuales, en los estudiantes del segundo grado “A” de primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.
- d. Analizar el desarrollo de la dimensión “adecúa, organiza y desarrolla ideas de manera coherente y cohesionada” de la competencia oral en lengua materna, antes y después de la implementación de estrategias lúdicas virtuales, en los estudiantes del segundo grado “A” de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.
- e. Analizar el avance en la dimensión “uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales” dentro de la competencia comunicativa oral, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas mediante medios virtuales, en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.
- f. Identificar el avance en la dimensión “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” de la competencia oral en lengua materna, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas virtuales, en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.
- g. Examinar el nivel de desarrollo de la dimensión “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral” en la competencia comunicativa oral, antes y después de implementar estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.
- h. Comparar los resultados obtenidos en el pretest y postest del grupo experimental y del grupo control respecto al desarrollo de la competencia comunicativa oral en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

1.7. FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS

1.7.1. Hipótesis central de la investigación:

Hi. La adecuada aplicación de estrategias lúdicas mediante medios virtuales contribuirá de manera significativa al fortalecimiento de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Ho. La implementación de estrategias lúdicas a través de medios virtuales no generará un impacto significativo en el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

1.8. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La presente investigación tiene como eje la comunicación oral, entendida como una de las principales formas de expresión humana, que posibilita la interacción entre las personas y su entorno mediante el intercambio verbal. En ese marco, se resalta la importancia de esta propuesta para promover el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”. Por tal motivo, se expone la justificación del estudio.

Por su conveniencia, esta radica en la factibilidad de la propuesta y en el aporte que brinda, tanto a nivel teórico como práctico, a lo largo de su implementación. Esta experiencia permitió aplicar, con criterio pedagógico e innovación, una estrategia eficaz basada en actividades lúdicas desarrolladas a través de diversos recursos virtuales, las cuales favorecieron el fortalecimiento de la competencia comunicativa en estudiantes del nivel primario. Asimismo, se llevaron a cabo actividades escolares participativas y vivenciales enfocadas en la expresión oral, lo que tuvo un impacto positivo en el progreso de los aprendizajes, especialmente en el área de Comunicación.

Por su relevancia social, la presente investigación adquiere un carácter trascendental e importante, ya que contribuye a la consolidación de prácticas sociales orientadas a la convivencia, el ejercicio ciudadano y la participación democrática del país en general. Desde

una perspectiva operativa, se trabajó con actores sociales clave como: estudiantes, docentes y familias involucradas en el propósito compartido de elevar la calidad de la educación.

Desde su implicancia práctica, desde su aplicación práctica, este estudio aportó a la solución de la problemática detectada, promoviendo el fortalecimiento de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en situaciones reales. Esto resulta especialmente relevante, dado que muchos estudiantes del segundo grado de primaria evidencian limitaciones en cuanto a la disponibilidad de recursos comunicativos que les permitan construir o sostener un discurso con sus pares y sobretodo casi muy poco manejan medios virtuales para poder aprender significativamente. Por ello, y aprovechando la coyuntura nacional de las clases virtuales, el presente estudio se configura como una herramienta pedagógica eficaz que contribuye al trabajo docente, facilitando el desarrollo de los aprendizajes en el área de Comunicación por parte de los estudiantes.

Por su valor teórico, la investigación facilitó la comprensión de la realidad educativa actual, proporcionando información relevante sobre las dificultades que enfrentan los estudiantes de nivel primario en el desarrollo de la comunicación oral. A partir de este diagnóstico, se diseñó un programa fundamentado en marcos teóricos pertinentes, con el objetivo de superar las dificultades detectadas. El programa se encuentra sustentado en enfoques de carácter científico y humanístico, avalados por distintas teorías que respaldan tanto la implementación de estrategias lúdicas como el fortalecimiento de la expresión oral.

Por su utilidad metodológica, el estudio propuso la implementación de un programa de sesiones de aprendizaje basado en estrategias lúdicas a través de medios virtuales, el cual sirvió de orientación para los docentes de la institución. Esta propuesta promovió una disposición metodológica didáctica, eficaz e innovadora, con el propósito de consolidar el fortalecimiento de la competencia comunicativa oral en el área de Comunicación. La cual se constituirá, posteriormente en un antecedente para futuras investigaciones relacionadas a las variables en estudio. Asimismo, operó un instrumento de evaluación confiable y validado que garantizará la medición de los datos recopilados y la viabilidad de la investigación.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:

Para el desarrollo de la presente investigación se consultaron múltiples estudios vinculados con cada una de las variables analizadas, los cuales constituyen los antecedentes del trabajo. La selección de dichas referencias abarcó los niveles internacional, nacional y local, que se detallan a continuación:

En el ámbito internacional:

Sandoval y Brown (2018) presenta su investigación titulada: Entornos virtuales de aprendizaje lúdico para el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva. Tesis de maestría cuyo objetivo principal fue diseñar un entorno virtual de aprendizaje lúdico como estrategia orientada a fortalecer la dimensión socioafectiva de los estudiantes de básica primaria. Esta propuesta reconoce el valor de los recursos digitales y lúdicos en la creación de ambientes educativos emocionalmente positivos y participativos, que favorecen el desarrollo integral del estudiante. Barranquilla – Colombia. La investigación persigue un enfoque mixto de investigación del tipo descriptivo – explicativo con diseño de investigación acción. A partir de una población conformada por 36 estudiantes de primer grado, se eligió una muestra representativa de 18 alumnos.. Para la recolección de datos se emplearon como instrumentos un cuestionario y una ficha de registro. Como resultado del estudio, se concluyó que:

Los entornos virtuales generan materiales educativos que frecuentemente cuentan con una interfaz amigable y su manejo es intuitivo. Proporcionan a los docentes distintos tipos de plantillas de contenidos y/o actividades. Se enfocan en un tema en particular y se pueden construir teniendo en cuenta las necesidades particulares del grupo o de cada estudiante, ya sea posibilitando la implementación de sus componentes (contenidos, actividades, autoevaluación) o su importación, además permiten la carga de metadatos y respetan estándares de empaquetamiento.

Mosquera, Palacio y Gamboa (2017), en su estudio denominado *Estrategias lúdico-recreativas para mejorar la comunicación oral en los estudiantes de los grados 4.º y 7.º de la Institución Educativa Luis Eduardo Arias Reinol del municipio de Barbosa-Antioquia*, llevaron a cabo un estudio centrado en el uso de técnicas lúdicas con el propósito de fortalecer las habilidades comunicativas orales en estudiantes de educación básica. Presenta

su tesis de grado de enfoque cualitativo de investigación acción – participación en una muestra conformada por 69 estudiantes a los que se les evaluó por medio de un cuestionario de encuesta. Las conclusiones a las que llegó fueron: La aplicación de los ejercicios prácticos que pretenden orientar la enseñanza de la comunicación oral, promueve la expresión de los talentos de los estudiantes y optimizando las posibilidades que tienen de dar a conocer sus sensaciones desde el ejercicio de la oralidad. Esto motivó a que los estudiantes asumieron una posición crítica como forma de reflexionar acerca de sus propias acciones y especialmente frente a sus aciertos y desaciertos en la interacción con el otro, aprendiendo a escuchar, regulando los turnos en el momento de hablar y construyendo aprendizajes significativos.

Ayala, Fernández, Durán, Loyola, Moncada y Saldías, (2016), en su estudio titulado: Estrategias didácticas utilizadas por los profesores de lenguaje y comunicación para el desarrollo de competencias de comunicación oral en estudiantes de segundo ciclo. Tesis de Licenciatura realizada con el objetivo de Describir, desde una perspectiva competencial, las estrategias didácticas que el profesor de Lenguaje y Comunicación utiliza para el desarrollo de la comunicación oral en los estudiantes de segundo ciclo básico. El estudio se enmarca dentro de un diseño interpretativo–explicativo, desarrollado bajo un enfoque mixto que integra lo cualitativo y lo cuantitativo, y se aplicó a una muestra conformada por 32 estudiantes de los grados quinto y sexto de educación básica. Los instrumentos aplicados son el registro anecdótico y la entrevista estructurada. Concluye en lo siguiente: Los profesores buscan mejorar y obtener buenos resultados respecto al dominio en lectoescritura, otorgándole menor tiempo al eje de Comunicación Oral. En base a esto cabe señalar que la ausencia de estándares que evalúan la comunicación oral, es un factor determinante a la hora de considerar cuándo un alumno es realmente competente o no. Esto lleva a que los docentes empleen su propio juicio y criterio en la evaluación y desarrollo de las competencias comunicativas.

A nivel nacional:

Alejo (2020), en su investigación titulada *Uso de la plataforma Zoom y la competencia de comunicación oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de secundaria, Lima – Perú*, planteó como objetivo principal analizar la relación existente entre el empleo de la plataforma Zoom y el desarrollo de la competencia oral en inglés como idioma extranjero en estudiantes del quinto grado de secundaria de una institución educativa. Los Educadores en San Luis – Lima. La tesis persigue una metodología del tipo no

experimental descriptivo con diseño correlacional, aplicada en una muestra conformada por 91 estudiantes, a los cuales se les aplicó como instrumentos dos cuestionarios, uno para evaluar el uso de la plataforma zoom y una guía de observación para evaluarla competencia se comunica oralmente.

Concluyó que hay una relación significativa y directa entre la utilización de la plataforma Zoom y el desarrollo de la competencia oral en el idioma inglés., evidenciada por un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0.720$, lo que indica una asociación positiva considerable entre ambas variables. Es decir que existe una relación directa entre las variables de estudio, por otro lado, se obtuvo un $p=0.000$, evidenciándose una relación significativa entre las variables, dado que el valor de p fue menor a 0.05. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se determinó que existe una relación entre el uso de la plataforma Zoom y el desarrollo de la competencia oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Los Educadores, ubicada en San Luis – Lima, durante el año 2020.

García (2019) llevó a cabo un estudio titulado *Aplicación de estrategias didácticas para mejorar el desarrollo de las capacidades de la competencia comunicativa oral en los estudiantes del cuarto grado de secundaria, secciones V y VI, del Colegio Militar Francisco Bolognesi*. Su trabajo de maestría tuvo como finalidad potenciar las habilidades vinculadas a la competencia “se comunica oralmente”. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, de naturaleza aplicada, utilizando un diseño de grupo único con evaluaciones previas y posteriores a la intervención. La muestra estuvo conformada por 60 estudiantes, quienes participaron respondiendo un cuestionario como herramienta para recopilar datos. Las conclusiones obtenidas fueron las siguientes:

En la evaluación inicial (pretest), se evidenció un nivel deficiente en cuanto a los aspectos relacionados con el texto oral, la entonación de voz y la complementación de gestos con la expresión oral así mismo existía deficiencia en el vocabulario, Estos aspectos evidenciaron una mejora significativa luego de la implementación de las estrategias didácticas en los estudiantes del cuarto grado, sección V, del Colegio Militar Francisco Bolognesi. Flores y Gallegos (2017), en su tesis titulada *"Aplicación de estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la expresión oral en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Percy Gibson Moller, del distrito de Cerro Colorado,*

Arequipa", desarrollaron una investigación de tipo aplicada con un diseño cuasi experimental. El estudio se llevó a cabo con una muestra de 30 niños y empleó la técnica de observación, utilizando como instrumento el test DAYC (Developmental Assessment of Young Children).

Una de las principales conclusiones del estudio fue que, tras la aplicación del posttest "DAYC", se identificó el nivel alcanzado en cuanto a expresión oral. El grupo experimental alcanzó un promedio de 19,13 puntos, mientras que el grupo de control registró 14,87 puntos. Estos datos evidencian un avance significativo en el aprendizaje de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Percy Gibson Moller, ubicada en Cerro Colorado. Los resultados respaldaron la hipótesis de la investigación, confirmando que el uso de estrategias lúdicas metodológicas tiene un impacto positivo en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de dicha institución.

A nivel local:

Palomino (2015), en su tesis de maestría titulada *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4.º grado de educación primaria, área de Comunicación de la Institución Educativa 'Francisco Lizarzaburu' del distrito El Porvenir*, planteó como objetivo implementar una estrategia basada en juegos verbales con el fin de mejorar la expresión oral en estudiantes de cuarto grado del área de Comunicación. La investigación se desarrolló bajo un enfoque experimental, utilizando un diseño cuasi-experimental que contempló un grupo experimental, al cual se le aplicó la intervención, y un grupo control que no recibió tratamiento. La muestra estuvo integrada por 62 estudiantes y la recolección de información se realizó mediante una guía de observación. A continuación, se presentaron las conclusiones del estudio.

Los resultados obtenidos en las evaluaciones inicial y final del grupo experimental reflejan mejoras significativas luego de aplicar la estrategia de juegos verbales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la expresión oral. Se evidenció un incremento considerable en la proporción de estudiantes que alcanzaron un nivel adecuado, aumentando del 19 % al 58 %. Asimismo, se evidenció una disminución en los niveles poco adecuado e inadecuado, reduciéndose del 52% al 29% y del 29% al 13%, respectivamente. Estos hallazgos reflejan una mejora sustancial frente a las dificultades detectadas en la evaluación diagnóstica inicial.

Guevara (2018), en su tesis de licenciatura titulada *"Estrategias lúdicas para*

desarrollar la capacidad de expresión oral en estudiantes de educación inicial, 2016”, tuvo como objetivo determinar la influencia del uso de estrategias lúdicas en el incremento del nivel de logro de las capacidades de expresión oral en niños y niñas de cuatro años. El estudio se enmarcó en un enfoque explicativo, con un diseño preexperimental. La población y muestra estuvo conformada por 26 niños y niñas, y para la recolección de datos se emplearon una prueba escrita y una guía de observación como instrumentos principales. Concluye en lo siguiente: los resultados posteriores a la implementación del programa evidencian que el 96.2 % de los niños y niñas participantes alcanzaron un nivel satisfactorio en su expresión oral, lo que evidencia una mejora significativa atribuida a la intervención realizada, seguido de la dimensión coherencia que alcanzó el 80.8%, muy de cerca la dimensión coherencia con el 61.5%, y finalmente la dimensión fluidez con el 57.7%; demostrándose de esta manera la eficacia del programa de estrategias lúdicas.

2.2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN.

2.2.1. Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.

a) Definición.

Vásquez (2000, citado en Gallardo, 2020) consideró a la comunicación oral como el arte de expresar palabras, una habilidad lingüística delicada que está estrechamente vinculada a la correcta pronunciación. Este proceso comienza desde la capacidad de pronunciar y se extiende hasta la formación del vocabulario semántico, así como la comprensión de la gramática sociocultural y pragmática.

Para Narro (2014), la comunicación oral es una destreza que involucra no solo la emisión del mensaje, sino también la comprensión, el análisis y la interpretación total del contenido que se recibe mediante la escucha.

Loría (2013) afirma que la comunicación oral funciona como un instrumento verbal destinado a la transmisión de mensajes variados; aunque la expresión también necesita algunos recursos materiales, como soportes o estructuras. Estos elementos actúan como recursos que potencian su eficacia; sin embargo, en su esencia, la eficiencia se logra a partir de situaciones sencillas que faciliten su aplicación.

Σ Teorías que fundamentan la comunicación oral:

En relación con las teorías psicopedagógicas que respaldan la variable dependiente de la expresión oral, esta se fundamenta en los planteamientos de Piaget, Vygotsky y Bruner (Gallardo, 2020).

Σ **La teoría psicogenética de Jean Piaget.**

De acuerdo con Piaget (1990), las capacidades comunicativas (incluido el lenguaje), se desarrollan en función del pensamiento y están influenciadas principalmente por factores biológicos, más que culturales. Desde esta perspectiva, la adquisición del lenguaje y la comunicación se relaciona con los cuatro estadios del desarrollo cognitivo. Asimismo, Piaget resalta que “las conductas nuevas se integran y se suman a las habilidades desarrolladas en fases previas, sin eliminarse con el tiempo” (p. 316).

Σ **Teoría sociocultural de Vygotsky.**

Se afirma que el lenguaje es una facultad innata del ser humano y actúa como el medio fundamental para la interacción comunicativa. Es considerado una herramienta esencial tanto para la estructuración del pensamiento como para la interacción social, al permitir la transmisión de información mediante símbolos socialmente contruidos, cuya adquisición ocurre dentro de contextos sociales específicos. De acuerdo con esta teoría, el lenguaje y la expresión oral tienen su origen en procesos sociales que se inician en la infancia temprana, etapa en la cual el niño desarrolla dos formas lingüísticas: el lenguaje receptivo y el lenguaje productivo, ambos mediados por la relación entre el infante y su cuidador (Torán, 2016).

Σ **En relación con la teoría cognitiva de la instrucción de Brunner.**

Brunner plantea que el lenguaje es una capacidad humana esencial que permite al individuo manejar ideas abstractas, comprender estímulos y superar limitaciones cognitivas, lo que a su vez posibilita el desarrollo de una inteligencia más compleja y flexible. Según esta teoría, los estudiantes adquieren habilidades para interpretar textos, organizar ideas y comunicarlas de manera efectiva, lo cual incide positivamente en su competencia lingüística, tanto oral como escrita. Esta competencia resulta clave para la vida adulta y profesional, ya que permite responder

de manera efectiva a las demandas comunicativas de la sociedad actual (Vergara, 2017).

Σ **Importancia de la comunicación oral:**

Respecto al valor de la expresión oral, Arce (2016) indica que constituye una competencia fundamental, ya que permite la transmisión de ideas que pueden ser comprendidas por otros. Esta habilidad se convierte en una herramienta esencial para la interacción y la supervivencia humana. Desde esta perspectiva, la comunicación oral se concibe como un proceso complejo que puede manifestarse de manera consciente o inconsciente. No se reduce únicamente al acto de enviar un mensaje, sino que abarca componentes como el significado, la intención del hablante, el contexto, el referente, y la existencia o carencia de recursos lingüísticos para codificar adecuadamente la información, todos ellos elementos clave en el proceso comunicativo (Araya, 2012, p. 170).

Araujo (2017) plantea que la expresión oral, al ser fundamental en el aprendizaje del español y otros idiomas, constituye la competencia más relevante por su rol esencial en la comunicación entre personas. Asimismo, advierte que es una de las habilidades más complejas de desarrollar en los estudiantes, debido a las exigencias que implica el uso preciso de los recursos lingüísticos y discursivos propios del lenguaje oral.

Σ **Desarrollo de la comunicación oral:**

Barrenechea (2009, citado en Gallardo, 2020) sostiene que, para desarrollar la habilidad expresarse oralmente, los estudiantes deben aprender a escuchar a los demás sin interrumpir, a escuchar cuentos, a diferenciar auditivamente los diferentes sonidos de la naturaleza, aprender a escuchar va a permitir aumentar su capacidad expresiva. Hablándoles sobre temas o asuntos que les guste, por ejemplo: Los niños escuchan con mucha avidez cuando se les habla sobre su realidad inmediata y sus experiencias, necesidades, inquietudes, aspiraciones y sueños; asimismo, cuando escuchan historias que les agrada, vivir experiencias comunicativas que les genere satisfacción, gozo o placer para saciar sus inmensos deseos de ser y saber.

Es tarea del docente hacer todo el esfuerzo posible para satisfacer sus deseos para

que no se extingan con el paso del tiempo y más bien que mantengan presente y que desarrollen en sus vidas en forma permanente.

b) Criterios de la comunicación oral:

Cassany, Luna y Sanz (1994), hacen mención de cuatro criterios para clasificar los procesos de la expresión oral, estos son:

- Σ **Número de participantes:** Se refiere a si el acto comunicativo se realiza entre dos personas (diálogo) o entre una persona y un grupo (monólogo). Ejemplo: conversación (diálogo) vs. conferencia (monólogo).
- Σ **Grado de planificación:** Considera si la intervención oral está previamente planificada o si es espontánea. Ejemplo: una presentación oral preparada vs. una conversación casual.
- Σ **Grado de formalidad:** Este aspecto varía según el entorno social y comunicativo en el que se desarrolla la interacción oral, pudiendo clasificarse como formal o informal. Por ejemplo, una entrevista laboral representa un contexto formal, mientras que una conversación entre amigos corresponde a un entorno informal.
- Σ **Canal de comunicación:** Se refiere al medio a través del cual se produce la comunicación oral: presencial (cara a cara) o a distancia (teléfono, videollamada, etc.).

1. Tipos de comunicación oral:

Cassany (2002), desde una perspectiva más técnica, distingue dos formas principales de expresión oral, los cuales son: La comunicación autogestionada y la comunicación pluri gestionada.

a. La comunicación autogestionada o el arte de la oratoria: Es un tipo de comunicación oral que requiere de la capacidad de preparación y autorregulación del discurso, ya que una sola persona elabora el texto. En este tipo de comunicación predomina una única voz, donde el emisor controla todos los aspectos del discurso, como el tema, el tiempo, las intervenciones y el tono. Su forma de expresión es

principalmente enunciativa, limitada casi exclusivamente a afirmaciones.

b. Comunicación pluri gestionada o el arte del diálogo: Tipo de comunicación oral que se pone énfasis en la interacción y la colaboración comunicativa. Esto se debe a que intervienen múltiples personas en la construcción del discurso, lo que implica la presencia de diversas voces. Los participantes negocian conjuntamente aspectos como el tema, el tiempo, las intervenciones y el tono. Asimismo, se establecen turnos de habla y se alternan los roles de emisor y receptor a lo largo de la interacción. En la expresión oral se presentan variaciones constantes en la modalidad, como interrogaciones, afirmaciones, negaciones y respuestas. Este tipo de discurso se caracteriza por elementos propios del lenguaje hablado, tales como formas reducidas, uso de pronombres personales (yo, tú, él) y omisiones o elipsis.

2. Requerimientos para el desarrollo de la comunicación oral:

Según Cassany, Luna y Sanz (1998), el fortalecimiento de las habilidades de expresión oral exige una práctica estructurada en el aula que promueva distintas etapas del proceso comunicativo. Estas incluyen: planificar el discurso (analizar la situación, anticipar y preparar el tema), conducir el discurso (conducir el tema, conducir la interacción), negociar el significado (adaptar el grado de especificación del texto, evaluar la comprensión del interlocutor), producir el texto (facilitar la producción, compensar la producción, corregir la producción) y la generación de aspectos no verbales (controlar la voz, controlar la mirada, proxémica y kinésica adecuadas).

3. Competencia se comunica oralmente en su lengua materna:

a. Conceptualización del área de comunicación:

El Ministerio de Educación, a través del programa curricular de educación inicial, reconoce que la comunicación constituye una necesidad esencial para el ser humano. Durante los primeros años de vida, los niños y niñas se relacionan con los adultos mediante diversas formas de expresión como balbuceos, sonrisas, miradas, llantos y gestos, a través de los cuales manifiestan emociones, necesidades, intereses y experiencias. A través de estos intercambios comunicativos, los estudiantes comienzan a comprender y adaptarse al entorno que los rodea. Posteriormente, cuando surge el interés por el lenguaje escrito y los

niños mantienen un contacto constante con él, descubren que las ideas y emociones no solo pueden expresarse oralmente, sino también representarse mediante la escritura en diversos soportes como el papel, una computadora o un dispositivo móvil (MINEDU, 2016).

b. Enfoque que sustenta el área de comunicación:

Según lo establecido por el MINEDU (2016), el enfoque comunicativo constituye el fundamento teórico y metodológico que orienta los procesos de enseñanza y aprendizaje. Mediante este enfoque, se promueve que los estudiantes desarrollen la habilidad de emplear el lenguaje como instrumento de interacción social. La competencia denominada “Se comunica oralmente en lengua materna” se considera esencial, ya que permite la formación de otras competencias tales como “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”, dado que introduce a los alumnos en los principios fundamentales del acto comunicativo (p. 110).

4. Competencia se comunica oralmente en su lengua materna:

De acuerdo con el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), dicha competencia posibilita que los niños y niñas evolucionen desde una comunicación esencialmente gestual e implícita hacia una interacción verbal más organizada, ajustada al propósito comunicativo y al receptor. A través de este proceso, los estudiantes desarrollan habilidades como la escucha activa y el uso del lenguaje bajo normas básicas, lo que les permite formular preguntas sobre temas de interés, aclarar dudas, seguir instrucciones orales para ejecutar actividades y complementar ideas expresadas por otros, con el fin de lograr una comunicación comprensible.

Respecto al desarrollo de esta competencia, los estudiantes ponen en práctica diversas capacidades fundamentales. Entre ellas destacan: extraer información de mensajes orales, inferir e interpretar lo escuchado, estructurar de forma lógica y coherente sus intervenciones orales, utilizar adecuadamente recursos no verbales y paraverbales, interactuar con distintos interlocutores de manera eficaz, y fomentando a su vez la reflexión crítica acerca de la forma, el contenido y el contexto en que se produce el discurso oral.

5. Dimensiones que conforman la competencia se comunica oralmente en su lengua materna:

Para los fines de esta investigación, se han identificado y considerado como dimensiones clave de la variable “Se comunica oralmente”, a las capacidades que conforman dicha competencia y que se encuentran normadas y descritas en el actual Diseño Curricular de Educación Primaria, establecidas por el Ministerio de Educación del Perú (2016). A continuación, se describen estas dimensiones o capacidades:

a. Dimensión obtienen información del texto oral:

Por medio de esta dimensión el estudiante identifica y recopila de manera precisa la información transmitida por quienes participan en el acto comunicativo, identifica datos concretos como nombres, hechos, lugares y personajes mencionados en el texto oral e infiere aspectos no expresados directamente, como características de personajes o relaciones causales, a partir del contenido escuchado.

b. Dimensión Inferir e interpretar información del texto oral:

En esta dimensión, el estudiante progresa en la comprensión del discurso oral mediante la capacidad de inferir y establecer conexiones entre los elementos explícitos e implícitos que lo conforman. A partir de esta información, es capaz de completar los vacíos presentes en el contenido del mensaje, considerando tanto lo evidente como lo implícito, además de los recursos verbales y paraverbales. Todo ello le permite construir una comprensión amplia y profunda del texto oral, otorgando al lenguaje un carácter estético, a la vez que reconoce e interpreta las intenciones y perspectivas ideológicas de los interlocutores en la interacción.

c. Dimensión referida a la adecuación, organización y estructuración de las ideas con criterios de coherencia y cohesión.

Mediante esta habilidad comunicativa, los estudiantes son capaces de organizar sus ideas considerando la intención del mensaje, el público receptor, la tipología textual, el género discursivo y el nivel de formalidad del lenguaje utilizado. Además, toman en cuenta las normas de cortesía y los contextos socioculturales en los que se

desarrolla la interacción. En este proceso, emplean la lógica para organizar sus ideas y las articulan utilizando recursos cohesivos, lo que les permite construir discursos orales coherentes y adecuados a diversos tipos de textos y géneros.

d. Dimensión uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales:

En esta dimensión, el estudiante recurre a diversos recursos no verbales (como gestos y movimientos corporales) y paraverbales (como la modulación de la voz y los silencios), adaptándolos a las características del contexto comunicativo. Dichos recursos le permiten reforzar, matizar o resaltar significados, contribuyendo así a una interacción más efectiva.

e. Dimensión interacción estratégica con distintos interlocutores:

Esta dimensión faculta al estudiante a asumir de forma dinámica los roles de emisor y receptor, favoreciendo su participación activa en el proceso de interacción. Su contribución se distingue por la pertinencia, oportunidad y coherencia con respecto al propósito comunicativo que busca lograr.

f. Dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral:

En esta competencia, el estudiante adopta una actitud crítica tanto al escuchar como al expresarse oralmente, lo que implica mantener una perspectiva analítica frente a los textos orales en los que interviene, ya sea en encuentros presenciales o mediante recursos audiovisuales. Esta perspectiva le facilita reconocer y comparar elementos formales y de contenido, tomando en cuenta su experiencia individual, el entorno en el que se comunica, sus saberes previos y distintas fuentes de información. Asimismo, el estudiante examina los textos orales con el propósito de construir una opinión propia o emitir valoraciones críticas en torno a su estructura, contenido temático e ideológico, tomando en cuenta también el contexto sociocultural de origen de los interlocutores.

2.2.2. Estrategias lúdicas por medios virtuales:

Antes de describir y fundamentar el programa de estrategias lúdicas por medios

virtuales, se describirá teóricamente los términos estrategias lúdicas y medios virtuales.

Estrategias lúdicas:

a. Definición:

Monereo (2005, citado en Cruz y Vilca, 2017), consideran a las estrategias como aquellas acciones específicas que se utilizan para resolver determinados problemas, con la finalidad de ir adquiriendo las competencias y capacidades plasmadas en los objetivos de los planes curriculares planteados por el docente. Para Duarte (2014), las estrategias son recursos o apoyos diseñados intencionalmente por el docente y proporcionados al estudiante con el propósito de facilitar la comprensión y el procesamiento de la información, haciendo el aprendizaje más dinámico y significativo.

En cuanto a las estrategias lúdicas: Campos (1998), citado por Cruz y Vilca (2017), las definen como el conjunto de estrategias que son diseñadas y aplicadas por el docente para crear un ambiente de armonía en los estudiantes y lograr que estén inmersos en el proceso de aprendizaje por medio del juego, no para jugar por recreación, sino, por el contrario, para desarrollar actividades muy profundas y dignas de su aprehensión.

Cortés (2014) las define como aquellas actividades lúdicas que forman parte del pensamiento creativo, la solución de problemas, las habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, y la capacidad para adquirir por medio del juego nuevos entendimientos, conductas, mejorar la autoestima y desarrollar del lenguaje.

Para los propósitos de la presente investigación las estrategias lúdicas son consideradas como aquellas actividades que utilizan el juego como recurso didáctico para estimular la conducta de los estudiantes y generar aprendizajes significativos. Por medio de estas los estudiantes aprendan a crear reglas de juego, desarrollar los valores y despertar la curiosidad de exploración propia de los niños y niñas de educación primaria.

Teorías que fundamentan las estrategias lúdicas:

Para Fonseca y Fonseca (2017), las principales teorías que dan fundamento a las estrategias lúdicas, son las siguientes:

- **Teoría del excedente energético.** Postulada y fundamentada por Herbert Spencer (1855), quién sostiene que el juego lo produce el ser humano por el exceso de energía que hay en su organismo y que necesita descargar y como consecuencia de esa descarga de energía, surge el juego. Spencer también señala que como el niño aún no manifiesta responsabilidad e interés social es más vulnerable al juego, con el cual utiliza su energía que no consume.
- **Teoría del pre ejercicio.** Sustentada y fundamentada por Karl Groos(1898) quién considera a la niñez como una etapa de desarrollo del niño, en la cual necesita del juego para la práctica de algunas funciones básicas. Al inicio, el niño espera que el adulto dirija el juego, pero posteriormente, es el niño quien empieza a participar por sí mismo en sus actividades lúdicas, ya sea con algún material o recurso y con la compañía de otros seres humanos.
- **Teorías psicoanalíticas.** Para Pérez (2016) estas teorías son un conjunto de campos teóricos que describen las emociones innatas de la personay consideran al juego como el medio que da salida a esos deseos cohibidos. Lainclinación del psicoanálisis por el juego ha estado orientada al aspecto clínico, como enunciado de otros aspectos particulares y cuya calidad reside en el camino que el juego permite para conocer cada uno de esos procesos.

Principios de las estrategias lúdicas:

Cruz y Vilca (2017), consideran y describen a los siguientes principios delas estrategias lúdicas:

- **Principio de la fantasía:** Este principio considera la fantasía como la fuente esencial de la actividad creativa, que busca la transformación mediante la imaginación. Durante el juego, el individuo encuentra su identidad personal, lo que aporta a la enseñanza elementos de placer y alegría que contribuyen a mejorar los procesos de aprendizaje.
- **Principio de placer:** La dimensión lúdica genera sensaciones y emociones

placenteras, vinculadas con la satisfacción de necesidades internas del organismo. Se asocia con sentimientos de alegría, curiosidad, la práctica de deportes y la exploración de fantasías. Los docentes emplean este principio para interpretar y comprender el significado y el valor del juego en el aprendizaje.

- **Principio de identidad:** Este principio se refiere al reconocimiento del propio yo en relación con los demás, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la identidad colectiva. Así, se reafirma el componente emocional y afectivo dentro de la vida psíquica del estudiante.
- **Principio de alteridad:** Hace referencia a la interacción del individuo con su entorno y los contextos socioculturales que lo influyen. Reconoce que los códigos morales y sociales influyen en cómo el individuo satisface sus necesidades emocionales, disciplinándose dentro de dichas

Finalidad de las estrategias lúdicas en la comunicación oral:

Posada (2014), considera que las estrategias lúdicas presentan la siguiente finalidad:

- Profundizar en la comprensión de las barreras que afectan el aprendizaje constituye un aspecto clave para promover de manera eficaz el desarrollo de las capacidades comunicativas.
- Impulsar la aplicación de habilidades metacognitivas antes, durante y después del desarrollo de una sesión de aprendizaje.
- Reducir el porcentaje de estudiantes con dificultades comunicativas.
- Mejorar el nivel de comunicación o expresión oral.
- Lograr que el estudiante desarrolle ejercicios de oralidad de diversos tipos.
- Lograr que el estudiante lúdicamente mejore su elocución, dicción y desenvolvimiento en público.
- Aplica estrategias lúdicas para que el estudiante reflexione y evalúe la forma y contenido de su expresión o comunicación oral.

Importancia de las estrategias lúdicas.

Meneses y Monge (2001, citado en Fonseca y Fonseca, 2017) consideran que los juegos son importantes en la formación integral de los niños. Cuando un niño no juega con interés o entusiasmo es porque no está evolucionando normalmente física y psicológicamente. Cuando juega un estudiante hay que asumir que se divierte y a la vez, aprende. Por ello, hay que asumir la tendencia natural del niño hacia el juego y esta debe ser aprovechada en el aula imponiéndolas en las diferentes actividades del quehacer pedagógico.

En esa perspectiva, es recomendable dejar fluir esa tendencia natural del niño hacia el juego, tomando en cuenta sus necesidades y encaminándolo para que obtenga los resultados que necesita y consiga una formación educadora integral una formación integral como sujeto principal del proceso educativo (Acevedo, 2011).

Tipos de estrategias lúdicas.

Cruz y Vilca (2017), consideran como tipos de las estrategias lúdicas a las siguientes:

- **Estrategias motoras:** Consideran un conjunto de actividades lúdicas que los niños de 3 a los 8 años realizan naturalmente, lo cual le imponen jugar con todo aquello que tienen al frente: juegan con las cosas para que las volvamos a dar. Golpean un objeto contra otro; arrojan algo para que se lo volvamos a dar; Utilizan gestos para construir torres y que después ellos lo derriben, etc. Estas estrategias son recomendables para iniciar a los estudiantes en la innovación y la creatividad, ya que ellos mismos van inventando la manera de jugar con cualquier objeto que tengan a su alcance.
- **Estrategias de juegos simbólicos:** De acuerdo con Acevedo (2011), este tipo de estrategias tienen un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre a la primera infancia, toda vez, que permiten que el niño vaya adaptándose al mundo de un adulto y de adaptarse a la realidad. Éste es el juego que más interesa a los escolares del tercer ciclo de la educación básica regular, por ser el más predominante entre ellos.
- **Estrategias de juego reglado.** Para Sarlé, Rodríguez, y Rodríguez (2014), este

tipo de estrategias lúdicas se desarrollan a partir de los siete a ocho años, es aquí cuando el niño empieza un tipo de juego que es puramente social, al que se le denomina juego de regla, por medio del cual va a desempeñar un importante papel en las relaciones interpersonales del niño, los juegos al aire libre, las representaciones de personajes de su interés, el uso de títeres, el juego manipulando todo tipo de material concreto, etc. son tipos de juegos que suelen estar organizados por medio de una serie de reglas que todos los tienen que cumplir y respetar, de tal manera que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia.

- **Estrategias de juegos de construcción:** Para Acevedo (2011) estos tipos de juego se realizan por medio de la manipulación de cubos de plásticos, bloques de madera con los que se hacen torres, etc. Este juego le permite al niño desarrollar su creatividad, inteligencia y su aprecio hacia lo real.
- **Estrategias de juego organizado:** Se caracteriza porque se juega entre la misma edad, se someten a reglas no arbitrarias, y predomina entre los jugadores una finalidad no competitiva. Las escenificaciones artísticas, las exposiciones, la competencia de trabalenguas, construcción de rimas, producción de poemas, cadenas de cuentos, etc. son juegos de este tipo de estrategias.

Dentro del programa de estrategias lúdicas orientado al fortalecimiento de la competencia “Se comunica oralmente”, se implementarán diversas modalidades de juego organizado, entre las cuales destacan las siguientes:

- **Escenificaciones artísticas:** Es la expresión práctica de un conjunto de expresiones que rigen representación y un público que lo recibe, esto constituye en una forma de arte vivo y efímero. En la Educación primaria permite fortalecer la capacidad creativa de los y las estudiantes, elevar su autoestima, promover el trabajo colaborativo y mejorar su expresión oral, entre otros beneficios. Por ello, es fundamental que estas estrategias se integren al currículo escolar, Con el propósito de impulsar el fortalecimiento de las competencias en los estudiantes, particularmente las vinculadas al ámbito de la comunicación. (Aguiñaga y Gómez, 2015).
- **Las exposiciones:** La exposición académica es la presentación clara y

estructurada de ideas acerca de un tema determinado con el propósito de informar y/o convencer a un público en específico. A este tipo de exposición con fines pedagógicos, suele denominársele como discurso y recurre de manera constante a la argumentación, la descripción y la narración. Hoy en día, se constituye en una de las principales estrategias que se utilizan para evaluar los conocimientos de los estudiantes referente a un tema en específico. Generalmente, se evalúa la capacidad de claridad, precisión e investigación que el estudiante realiza (Castro, 2017).

- **Los trabalenguas:** Son textos literarios adscritos al género lírico, caracterizados por ser composiciones poéticas breves que cumplen con reglas específicas de ritmo, métrica y rima. Estos dos últimos elementos le dan su textura musical. Cisneros (2012), señala que entre las características principales de los trabalenguas destacan la variedad métrica (diversos tipos de versos) y el empleo de figuras retóricas (alteraciones, repeticiones, etc.). Los trabalenguas le permiten al docente la oportunidad de participar activamente en el fortalecimiento de la expresión oral de sus alumnos; además, le ayudan a facilitar la repetición, memorización y el desarrollo de una variedad de habilidades cognitivas.
- **La construcción de rimas:** La rima es la repetición de una serie de sonidos. Como técnica suele usarse en la poesía, donde la repetición por lo general se encuentra al final de cada verso y al final de la vocal acentuada que se ubica siempre en el último lugar. Bueno y Sanmartín (2015), la define como una estrategia para el desarrollo de la expresión que son producidas por las eufonías en diferentes tonos o melodías e incluso el provocar sensaciones al momento de escuchar con mayor atención.
- **Poesía:** “La comunicación poética es consustantivamente imaginaria” aunque se considera un acto de habla y por ello “puede repetirse un número ilimitado de veces” (Barrientos, 1999, p.17) porque cada lectura, de un mismo receptor o de distintos receptores, produce emociones distintas y comprensiones nuevas, aportando en cada una de esas lecturas una nueva comunicación.
- **La cadena de cuentos:** Es el proceso de la construcción de cuentos que se realiza

por medio de varios métodos que fortalecen la imaginación del niño/a mediante el desarrollo de varias actividades que orientan a generar su propio conocimiento y técnicas, y que permitirán el desarrollo de destrezas de los estudiantes. Esta estrategia utiliza la cadena de secuencias que es la serie ordenada de hechos, objetos, etc.; es la continuación interrumpida de los elementos que guardan relación entre sí, se toma muy en cuenta el antes el ahora y el después. Permite relatar el cuento de acuerdo a los acontecimientos que suceden según la historia y fortalece el desarrollo del pensamiento (Tacuri y Méndez, 2012).

- **El contar chistes:** El contar chistes como estrategia pedagógica es una propuesta para romper los paradigmas tradicionales de la educación, y crear el ambiente agradable de aprendizaje y comprensión de los temas propios de la educación formal. Dentro de una pedagogía del humor, entra de lleno, el aprendizaje indispensable de la automofa, es decir, aprender a reírse de sí mismo y eso es excelente para la salud mental, emocional, corporal, social y laboral (Rodríguez y León, 2011).
- **El contar adivinanzas:** Miaja (2015) señala que la adivinanza es un tipo de acertijo que empieza con un enunciado, generalmente en forma de rima. Se tratan frases sencillas en las que se describe una cosa de forma indirecta para que alguien lo adivine. En el enunciado se incluyen pistas para su solución. Muchas adivinanzas están dirigidas a niños en edad escolar, con un componente educativo, para representar tradiciones y conceptos básicos como animales, frutas o toda clase de objetos.
- **El contar anécdotas:** Bonilla (2009) define a la anécdota como una breve narración que se refiere a un hecho o rasgo particular más o menos notable, muy vinculado a lo histórico. Es ingeniosa y exalta aspectos significativos de la personalidad a la que se refiere. El niño puede apropiarse de normas morales implícitas en el contenido y que caracterizan a los personajes, utilizándolas como patrón para valorar su conducta o la de sus compañeros, captando rasgos como la modestia, la sencillez, el colectivismo, entre otras.
- **Relatar historias:** El relato o narración histórica permite llevar a los niños acontecimientos históricos relevantes, destacándose la acción de los personajes,

el momento y lugar en que se producen. Al abordar la acción se destacan los personajes con sus características físicas y espirituales, esto le confiere belleza, atracción, viveza y realismo a la acción que se cuenta, por lo que el relato o narración resulta una forma adecuada en la presentación de los hechos históricos (Bonilla, 2009).

- **El juego de roles:** Según la Pontificia Universidad Católica del Perú (2017), el juego de roles es una estrategia didáctica que permite a los estudiantes asumir y desempeñar papeles dentro de contextos que simulan situaciones reales del ámbito académico o profesional. Aunque existen ciertas normas que deben seguir, los estudiantes tienen la libertad de actuar y tomar decisiones basándose en su propia interpretación de las creencias, actitudes y valores del personaje. A diferencia de otras actividades teatrales o de simulación, el juego de roles plantea reglas y condiciones para la interacción, pero no se basa en un guion previamente elaborado.
- **Los títeres:** Cedillo (2019) sostiene que los títeres son objetos animados que representan siempre a un personaje y que sirve para estimular el lenguaje y la expresión creada por los seres humanos, que cobra vida y se mueve con la intención de comunicar un mensaje relacionado con las áreas del proceso de enseñanza-aprendizaje, transmitiendo valores mediante distintas estrategias didácticas basadas en los beneficios de actividades creativas.
- **Contar noticias por medios virtuales:** Esta actividad posibilita que los estudiantes reflexionen y mejoren las capacidades comunicativas del alumnado. Por medio de los entornos virtuales permite la manera de reflexionar acerca de cómo encontrar enfoques originales para argumentar expositivamente las noticias diarias y la relevancia de los títulos, así como reconocer la importancia de las audiencias y el papel de las distintas plataformas, incluidas redes sociales, para compartir ideas con la maestra y los estudiantes (Robino, 2020).
- **El diálogo:** Es la conversación o plática entre dos o más personas, interactuando entre sí exponiendo sus ideas y sentimientos sobre un tema. Comúnmente se desarrolla de manera oral, pero puede también producirse mediante otros medios, como por ejemplo a través de la escritura. Su finalidad también es intercambiar

ideas de una manera más explícita. Este fenómeno usualmente se da entre dos o más individuos donde cada uno expone su perspectiva personal respecto a un tema determinado.

- **La magia:** El que los alumnos practiquen magia, facilitará que tengan mayores habilidades comunicativas, teniendo una intencionalidad clara en sus manifestaciones orales y haciéndoles perder el miedo a hablar en público. Adquirirán nuevo vocabulario, tanto relacionado con los elementos mágicos utilizados como aquellas palabras que tienen que ver con los contenidos curriculares a tratar (Ruiz, 2013).
- **El debate:** El Centro de Desarrollo para la Docencia (2018), define al debate como un discurso oral catalogable como un tipo de conversación estructurada. Su objetivo es enfrentar dos o más opiniones acerca de un determinado tema polémico, o al menos, discutible desde diversos puntos de vista. Se caracteriza por ser una discusión estructurada con réplicas por parte de un equipo defensor y por otro que esté en contra de la afirmación planteada. Precisa de una investigación documental rigurosa para poder replicar con fundamentos.

Medios virtuales:

a. Definición:

Ducci (2012, citado en Paredes, 2016), define a los medios virtuales como el sistema estructurado y ordenado matemáticamente que forman parte de la dinámica tecnológica; creados por medio de software y computadores, los cuales dan paso a la interacción entre el espacio irreal y la realidad de las personas que navegan o viajan por los distintos medios virtuales y que son llamados vimautes. Paredes (2012), señala que los medios virtuales son aquellos mecanismos que ofrecen una nueva forma de espacio y tiempo, supera las barreras espacio temporales y configuran un entorno que hace que la información y la comunicación se muestren accesibles desde diversas perspectivas, hasta ahora desconocidas, en cuanto, a su volumen y posibilidades.

b. Importancia de los medios virtuales:

Hoy en día los medios virtuales se constituyen en una fuente de información de gran

importancia para cualquier persona o institución. Paredes (2016) manifiesta que la información que circula a través de ellos, es aprovechada por muchas instituciones y organizaciones públicas y privadas resaltando dos importantes beneficios: Primero porque a través de ellos se reconoce e identifica al público objetivo al cual se quiere dirigir la información, y segundo, porque la utilización del medio virtual permite la creación de cuentas para poder personalizar el producto, y establecer contacto directo con diversos usuarios. Asimismo, a través de los medios virtuales, los datos personales permiten analizar diversos tipos de comportamientos de las personas.

Saldaña (2013), menciona otros beneficios de los medios virtuales los cuales como: la exposición de diversas temáticas, marcas, marketing de relaciones, provisión de información, desarrollo de nuevos productos y servicios, relaciones de amistad entre los usuarios, etc. A partir de esos beneficios e información, los medios virtuales realizan constantes actividades orientadas a influir en las comunidades y demás audiencias que existen exclusivamente por el internet. En suma, cuenta, las redes sociales permiten detectar temas, anticipar crisis, establecer mecanismos de diálogo entre los usuarios en un mismo ámbito u otros ámbitos.

c. Tipos de medios virtuales:

Ducci (2012, citado en Paredes, 2016), considera como tipos de medios virtuales a los foros de discusión, las redes sociales, el correo electrónico, el chaty plataformas virtuales. A continuación, se describen a cada uno de ellos:

- **Foros de discusión:** Los foros de discusión por internet son aplicaciones web que da soporte o acceso a discusiones u opiniones en línea. Estos medios están estructurados u organizados por categorías, que son conectores que se utilizan o sólo sirven para categorizar los foros (Wikimedia Commons, 2013).

Los foros de discusión, presentan a su vez, temas o argumentos que incluyen mensajes a los usuarios. Son una especie de tableros de anuncios donde se intercambian opiniones o información sobre distintos temas de interés. Para la página Wikimedia Commons, (2013), los foros de discusión se diferencian, por el uso específico de las herramientas de comunicación y la mensajería instantánea, debido a que en los foros no se aplican los diálogos entiendo normal, sino nada más se publica una opinión que será leída más tarde por alguien que

pueda comentarla o no.

Su importancia radica, en que permiten el análisis, la confrontación y la discusión, pues en ellos se tratan temas específicos de interés para un grupo de personas, a las cuales se les invita para registrarse y dar sus opiniones o críticas al tema.

Para la página Wikimedia Commons (2013), existen tres tipos de foros, los cuales son: públicos, protegidos y privados.

- **Foro público:** En estos tipos de foros todos pueden participar sin tener que registrarse. Todos pueden leer y enviar los mensajes.
- **Foro protegido:** Es inalterable para usuarios no registrados, se tiene que registrarse para poder participar y enviar los mensajes.
- **Foro privado:** Solo accesible para usuarios registrados, ya sea como administrador, moderador y miembro.

d. Las redes sociales:

Se consideran como las estructuras sociales compuestas o integradas por grupos de personas, las cuales están conectadas a tipos de relaciones como lo son amistad, parentesco, intereses comunes, personas que comparten ideas o conocimientos, etc. Las redes sociales facilitan la comunicación y presentan las siguientes categorías:

- **Genéricas:** Facebook, WhatsApp, Twitter, Tip top, Hi5, Myspace, Orkut, Sonico, Tuenti, etc.
- **Profesionales:** LinkedIn, In Video, Xing.
- **Verticales:** Alpinquot, Kedin, Pymes.

Entre las redes o medios virtuales a usar en el presente programa se encuentran las siguientes:

- **WhatsApp:** es una herramienta de comunicación interpersonal utilizada por muchas personas. En la actualidad, esta aplicación se ha convertido en un medio

habitual para interactuar, ofreciendo un espacio donde las conversaciones se desarrollan de manera similar a la comunicación presencial (cara a cara). Según Rubio-Romero (2015), WhatsApp no es una red social, sino un servicio de mensajería instantánea que facilita el intercambio y la participación, permitiendo compartir videos, información, artículos y otros contenidos. De esta forma, la comunicación trasciende el simple intercambio directo entre individuos, generando recuerdos mediante el compartir de fotos, videos, chats, videollamadas y otras funcionalidades.

- **La video llamada:** Para Bravo (2000, citado en Romero, 2019) La videoconferencia o videollamada es el medio virtual de excelente apoyo a la educación a distancia pues permite acercar al profesor en los procesos de formación del estudiante, mediante una tecnología que suple en gran parte la educación presencial. La videoconferencia o videollamada se emplea como un recurso que permite a los estudiantes acceder al conocimiento mediante interacciones virtuales directas con los docentes. Para la Agencia de Noticias Univalle (2015), el uso educativo de este medio virtual ha transformado diversos aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes aspectos: El concepto de espacio como dimensión física donde se superan las barreras de separación física, o el espacio como dimensión intercultural, es decir, el acercamiento entre las culturas; así como la desaparición del aula como único lugar del proceso enseñanza-aprendizaje.

- **Correo electrónico:**

El correo electrónico, llamado también en inglés e- mail, es un servidor enred que le facilita a los usuarios el enviar y recibir mensajes electrónicos o cartas digitales mediante sistemas de comunicación electrónica. Por medio de estos mensajes se pueden enviar no solo textos, sino todo tipo de documentos digitales dependiendo del sistema que se use (Paredes, 2016).

Para la página Wikimedia Commons (2013), los principales proveedores de correo electrónico gratuito son: Gmail, Outlook y Yahoo! mail.

- **Ventajas del correo electrónico:**

Para Diago (2010), las ventajas del correo electrónico son las siguientes:

- Uno de los inventos virtuales más importantes de los últimos tiempos, ha facilitado la vida comunicacional de las personas y de las empresas.
- Acortan la distancia y el tiempo.
- Permiten el envío de cualquier tipo de archivos aparte de textos, imágenes, vídeos, archivos de audio, documentos en Word, etc.
- Se puede revisar desde cualquier punto del mundo, lo que se necesitaría es una conexión a internet.
- Rapidez, su envío es instantáneo.
- Es económico
- El mensaje es enviado desde cualquier parte donde esté la persona y sin importar la hora.
- Ayuda al medio ambiente al evitar el uso del internet.

- **Plataforma virtual Zoom:**

Según la Universidad del Pacífico (2019), Zoom es una herramienta en línea para realizar videoconferencias, la cual permite efectuar llamadas en alta calidad. Además, ofrece funciones como compartir pantalla, utilizar una pizarra virtual, chatear, grabar las sesiones, intercambiar archivos y conectarse desde cualquier lugar, ya que está disponible para diversos dispositivos. Esta plataforma le permitirá generar invitaciones a otros usuarios (hasta 100 usuarios en una sesión), grabar las reuniones de manera local en su computadora, y es interoperable con las salas de videoconferencia institucionales.

- **Audios:**

El audio es un medio digital que se emplea para grabar, transmitir y reproducir diversos tipos de sonidos. Así como la imagen, el audio se caracteriza por el hecho de que cada individuo puede recibirlo de una manera diferente, con matices o asociaciones particulares. Esto significa que cada persona puede percibirlo de una

misma nota, una misma melodía pueden suscitar sensaciones distintas en cada una.

- **Videos:**

Es un medio digital de grabación y reproducción de imágenes, que suelen estar acompañadas de sonidos y que se reproduce por medio de una cinta magnética. Consiste en la captura de varias fotografías llamadas fotogramas, que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir la escena original.

- **El proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales:**

Gómez (2004, citado en Vieira, 2011), sostiene que en los modelos pedagógicos tradicionales o convencionales, no existía un otro ser distinto al imaginario o virtual. El detentor del saber, el ser o sujeto epistémico en su dimensión consciente y real. Hoy, las nuevas coyunturas sociales y tecnológicas, exigen de la incorporación del sujeto en el medio o espacio virtual, un mundo de múltiple movilización donde debe existir un yo individual y otro social. Un mundo en movimiento donde ocurren encuentros entre personas, entre grupos de informaciones, de imágenes. Por ello, en las prácticas educativas es necesario estar preparado para trabajar en esas condiciones.

La virtualidad, es un proceso de comunicación que utiliza el lenguaje audiovisual interactivo digital y destaca los elementos necesarios para el desarrollo de una costumbre en el uso del espacio virtual y la forma como eso puede contribuir en el aprendizaje, especialmente en la acción de trasponer al conocimiento, en forma de datos, información e imagen; y, a la inversa, extraer de las tecnologías los datos, la información y la imagen y con ellos construir conocimiento. Es un proceso continuo, que potencia y realiza el aprendizaje (Paredes, 2016).

Por estos beneficios, la enseñanza y el aprendizaje en lo virtual requieren bases asentadas en nuevos paradigmas; por eso, tenemos como ejes, argumentos que revelarán las características del aprendizaje, lo virtual y sus posibilidades técnicas, así como el aprendizaje desde la perspectiva del estudiante inmerso en los entornos de las tecnologías informáticas.

Según Beltrán (2005, citado en Paredes, 2016), el nuevo contexto social, facilitado por los elementos virtuales y los cambios que ellos promueven en los ejes

orientadores del aprendizaje, exige una educación fortalecida por características acontecidas de los propios cambios: una educación intercultural, continuada, flexible, global, activa y, al mismo tiempo, profundamente reflexiva.

Por ello, dentro de este contexto tecnológico, es necesario realizar una serie de distinciones entre aprender sobre tecnología, aprender de la tecnología y aprender con la tecnología. Para el Beltrán (2005), aprender sobre tecnología significa conocer la estructura hardware de los ordenadores y los softwares que los componen. Aprender de la tecnología significa utilizar las informaciones y los datos posibilitados y las demás herramientas que existen. Aprender con las tecnologías está por encima de esos procesos: utilizar la tecnología para la construcción del conocimiento, no el uso como mera herramienta.

2.2.3. PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS POR MEDIOS VIRTUALES

a. Definición:

Un programa pedagógico, según la definición de Coll (2002, citado en Charcape, 2015), consiste en la puesta en práctica de un conjunto articulado de actividades educativas diseñadas para promover el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes. Este tipo de programa proporciona en todo momento principios, procesos y herramientas metodológicas que facilitan a los participantes la planificación, organización, ejecución y monitoreo técnico del aprendizaje, con la finalidad de lograr resultados concretos. Asimismo, se busca que el docente afiance o recupere su rol de liderazgo, tanto frente al alumnado como ante los directivos institucionales y la comunidad educativa en su conjunto.

Para los propósitos de esta investigación, y citando a Paenza (2011), se define el programa de estrategias lúdicas por medios virtuales como el conjunto de procedimientos y actividades diseñados para estimular y motivar, de manera divertida, participativa, orientada y reglamentada, el fortalecimiento de las

destrezas, competencias y saberes de los estudiantes. Este programa aprovecha una amplia variedad de recursos virtuales que facilitan el aprendizaje y contribuyen al logro de los objetivos del proceso educativo.

b. Pasos para la implementación del programa de estrategias en entornos virtuales:

Metodológicamente, el programa de estrategias lúdicas, trabaja las habilidades y capacidades de los estudiantes durante la aplicación de una sesión de aprendizaje, a través, del desarrollo de los pasos de conexión, interés, compartir, y del fomento del trabajo en equipo (Díaz, 2016):

- **El primer paso de conexión:** Involucra a los estudiantes a la búsqueda del medio virtual que facilite una mejor conexión entre sus necesidades de aprendizaje y sus experiencias vividas, para luego potenciar y reforzar una actitud activa y lúdica para aprender.
- **El segundo paso relacionado al interés por lo aprendido:** Se despierta el interés del estudiante por la curiosidad del trabajo de las actividades lúdicas para aprender a expresarse oralmente.
- **El tercer paso de compartir con el grupo:** Es donde se pretende que los estudiantes, a través de la formulación de un conjunto de preguntas establezcan que es lo que van aprendido y que es lo que aún le falta aprender.
- **El cuarto paso denominado fomento de la iniciativa y toma de decisiones:** Paso en el cual, los estudiantes están interesados por aprender utilizando estrategias lúdicas, como la mejor forma de poder comunicarse coherente y fluidamente con los demás.
- **Quinto paso, relacionado al trabajo en equipo:** En este paso, el estudiante utiliza todo lo aprendido lúdica y virtualmente, mejorando de esta manera su aprendizaje y comunicarse o expresarse oralmente.
- **Sexto paso, relacionado a la reflexión de su aprendizaje:** En este último paso, el estudiante reflexiona sobre lo que ha aprendido, cómo lo ha hecho, qué le ha

parecido más fácil o más difícil y para qué le sirve.

Orientaciones para la implementación del programa:

“El programa experimental que incorpora estrategias lúdicas mediante medios virtuales, orientado al desarrollo de la competencia 'Se comunica oralmente en su lengua materna' dentro del área de comunicación, se lleva a cabo a través de sesiones de aprendizaje que combinan enfoques cognitivos, participativos, expositivos y vivenciales. Este método pedagógico ofrece a los estudiantes la posibilidad de interactuar con su entorno, emplear diversos recursos y construir aprendizajes de manera activa y reflexiva. De este modo, se fortalece el desarrollo de las competencias sociales y comunicativas del estudiante, consolidando los avances en el área de comunicación, la cual atraviesa en la actualidad una situación de notable dificultad.

Las acciones pedagógicas se llevarán a cabo tanto de manera grupal como individual. El programa contempla la realización de 18 sesiones de aprendizaje, complementadas con 2 evaluaciones, en situaciones cuidadosamente seleccionadas a través de una metodología activa y con una duración de 90 minutos cada una, cada una de las sesiones que utiliza diversos medios virtuales para su desarrollo, estructuradas en tres momentos fundamentales: **Inicio**, que comprende la motivación, la recuperación de saberes previos y la presentación de un conflicto cognitivo; **Desarrollo**, donde se procesan los nuevos contenidos, se aplican los aprendizajes adquiridos, se trasladan a nuevas situaciones y se promueve la reflexión sobre lo aprendido; y **Cierre**, momento destinado a la sistematización, el resumen de la sesión y la metacognición. Cada sesión contará con sus respectivas fichas de evaluación, con el propósito de medir el progreso en el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente”.

Dimensiones del programa de estrategias lúdicas por medios virtuales:

Tomando en consideración la investigación de Díaz (2016), se consideran como dimensiones del programa de estrategias lúdicas a los siguientes:

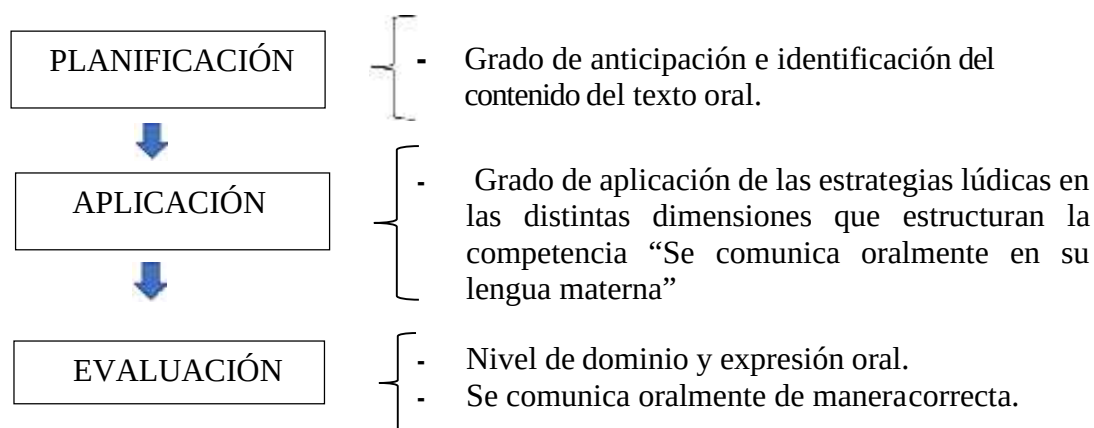
- **Dimensión planificación.** En esta dimensión el docente persigue la implementación y organización de los recursos o medios virtuales, así como las

estrategias lúdicas a aplicar, y que el docente utilizará para cada sesión de aprendizaje y clasificando o distribuyéndolos según los procesos o secuencias didácticas.

- **Dimensión ejecución.** Aplica las estrategias lúdicas para el desplazamiento de objetos y equipo de trabajo que serán empleadas en el programa y que posteriormente favorecerán el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente” de manera supervisada y entretenida.
- **Dimensión evaluación.** En esta dimensión, el docente acompaña, controla y evalúa cada una de las secuencias didácticas implementadas durante las sesiones de aprendizaje, con el propósito de favorecer el desarrollo efectivo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”.
- **Sesiones de aprendizaje:**
 - Nos divertimos con las rimas.
 - Jugamos a contar chistes.
 - Jugamos a decir adivinanzas.
 - Nos divertimos jugando con los trabalenguas.
 - Recitamos poemas por medios virtuales.
 - Creamos cuentos en cadena en salas virtuales.
 - Dialogamos sobre nuestros juegos y juguetes favoritos.
 - Difundimos personajes del Bicentenario del Perú a partir de videos.
 - Relata su anécdota.
 - Participamos del juego de roles a través de medios virtuales.
 - Hoy soy un mago.
 - Participo de titiritero para la función de títeres.
 - Jugamos a narrar noticias por medios virtuales.
 - Secuencio imágenes para crear historias.

- Cuento una historia a partir de un dibujo.
- Invento diálogos para los personajes de los cuentos.
- Difundimos ciudades del Perú por medio de videos.
- Participamos en un debate a partir de un tema de interés.

Diseño:



2.3. MARCO CONCEPTUAL

a. Programa educativo:

El término programa es una acepción latina que tiene su origen en un vocablo griego que presenta diversos significados. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia.

En el ámbito educativo, Consejería Educativa de Castilla (2004, citado en Velásquez y Flores, 2014), define al programa educativo como Instrumento curricular que estructura y organiza las actividades de enseñanza - aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos y a lograr las conductas esperadas de los estudiantes, las actividades y contenidos a trabajar, así como las estrategias y recursos que se emplearán para alcanzar dichos objetivos.

b. Virtualidad:

Se conceptualiza al término virtualidad como la cualidad o la denominación del espacio de lo virtual. Un espacio distinto y que tiene como procedimientos específicos la interacción, lo multimedia, el movimiento propio y el referencial de

tiempo y espacio de sí mismo. Con la propensión a la comparación con la realidad, esos referenciales se hacen difíciles de analizar. En suma, cuenta, para entender la virtualidad es necesario entender lo virtual como otro espacio distinto de lo real (Vieira, 2011).

c. Área de comunicación:

De acuerdo con lo señalado en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, el área de Comunicación tiene como propósito fundamental fomentar en los estudiantes el desarrollo de competencias comunicativas, permitiéndoles relacionarse con los demás, comprender su entorno y construir su visión del mundo, ya sea de manera concreta o abstracta. Esta área se estructura en torno al uso del lenguaje, considerado una herramienta esencial para el desarrollo integral de la persona, ya que contribuye al reconocimiento personal, la organización de experiencias y la comprensión del conocimiento. Los saberes adquiridos en esta área preparan al estudiante para analizar la realidad contemporánea, tomar decisiones fundamentadas y desenvolverse con responsabilidad ética en diferentes situaciones de la vida diaria (MINEDU, 2016).

d. Competencia comunicativa:

De acuerdo con el MINEDU (2016), las competencias comunicativas comprenden un conjunto de habilidades que permiten a los estudiantes desenvolverse de manera eficaz en los contextos escolar, social y cultural. Las prácticas de hablar, escuchar, leer y escribir mantienen una interrelación constante y se potencian mutuamente, lo que contribuye al logro de diversos propósitos comunicativos. Dichas competencias se promueven a través del uso pertinente del lenguaje, el cual se encuentra presente de manera transversal en todas las áreas del currículo. En primer término, el lenguaje es considerado un recurso fundamental para potenciar las competencias en cada una de las áreas de estudio. En segundo lugar, su dominio no solo actúa como herramienta de aprendizaje, sino que también se desarrolla y consolida en distintas disciplinas, promoviendo así el fortalecimiento integral de las competencias comunicativas.

e. Capacidades comunicativas:

Las capacidades constituyen los recursos, medios y elementos que una persona posee

para desempeñarse con competencia. Estos recursos abarcan conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes aplican en contextos específicos. Además, estas capacidades implican la realización de operaciones cognitivas y prácticas de mayor complejidad.

f. Desempeños de aprendizaje:

Se trata de formulaciones específicas que reflejan las conductas y destrezas evidenciadas por los estudiantes en función de su progreso en los distintos niveles de las competencias establecidas. Estas pueden ser identificadas en múltiples contextos o situaciones, y no son definitivas, sino que permiten reconocer el avance del alumno hacia el logro de la competencia esperada o su consecución.

g. Expresión oral:

La expresión oral como la aguda destreza lingüística que guarda estrecha relación con la pronunciación verbal. Entendida como una herramienta verbal para transmitir mensajes variados, necesita de ciertos recursos materiales o andamiajes que funcionan como apoyos para mejorar su efectividad; sin embargo, en su forma más esencial, depende de situaciones sencillas que faciliten su eficiencia (Loría, 2013).

III. METODOLOGÍA

3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN:

En la presente investigación se empleó el método deductivo, determinado como el procedimiento racional que consiste en determinar los casos particulares en base a un conocimiento generalizado, teniendo como criterio de verdad a la demostración, en base a los principios, normas y postulados (Ñaupas, Mejía, y Nova, 2013). Además, del método científico se emplearon los siguientes métodos:

- Analítico, que consiste en descomponer al todo en sus partes consecutivas para poder comprender. (Abad, 2009, p. 94). Se empleó para analizar la literatura científica referida a la competencia de comunicación oral.
- Sintético, reúne diferentes aspectos del tema para su análisis integral. (Ortiz y García, 2005, p. 64). Se formuló los principales componentes del informe de tesis como problema, hipótesis y objetivos.
- Deductivo, que consiste en partir de casos particulares a conocimientos generales. (Egg, 1997, p. 97). Se empleó para aplicar las normas American Psychological Association (APA) y las normas específicas de la Universidad Nacional del Santa.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

Respecto al diseño metodológico, se optó por un enfoque cuasi-experimental de tipo experimental. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), Esta modalidad contempla la realización de una evaluación inicial a los grupos involucrados; posteriormente, uno de ellos es expuesto a una intervención específica (grupo experimental), mientras que el otro no recibe dicha intervención, actuando como grupo de control. Esta estructura metodológica facilitó una comparación efectiva para analizar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la competencia comunicativa.

Su diagrama es:

GE: O₁ --- X--- O₂

GC: O₃ ----- O₄

Donde:

GE = corresponde al grupo experimental, conformado por 27 estudiantes.

GC = corresponde al grupo control, también con 27 estudiantes.

O₁ = representa el resultado del pretest aplicado al grupo experimental.

O₂ = representa el resultado del posttest aplicado al grupo experimental.

O₃ = representa el resultado del pretest aplicado al grupo control.

O₄ = representa el resultado del posttest aplicado al grupo control.

X = simboliza el estímulo o intervención, en este caso, el programa denominado “Estrategias lúdicas”.

Durante la fase de intervención se aplicaron un total de dieciocho sesiones de aprendizaje diseñadas bajo el mismo formato, metodología y criterios didácticos, diferenciándose únicamente en los contenidos temáticos abordados. Para fines ilustrativos y de extensión, en el presente trabajo se incluyen de manera detallada la sesión correspondiente al pretest, la del posttest y diez sesiones adicionales, seleccionadas por su representatividad dentro del conjunto desarrollado.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA:

3.3.1. Población:

Palella y Martins (2012) señalan que, en el campo científico e investigativo, la población corresponde al conjunto total de unidades de las cuales se obtiene información y a partir del cual se selecciona una muestra destinada al análisis y a la formulación de conclusiones (p. 105). En el caso de la presente investigación, la población estuvo conformada por 54 estudiantes de segundo grado de primaria matriculados en el año 2021 en la Institución Educativa ALFZ PNP Mariano Santos Mateos, situada en la ciudad de Trujillo. La distribución de dicha población se expone en la tabla siguiente.

Tabla 1: Distribución de los estudiantes del segundo grado de primaria en la I.E. ALFZ PNP
Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021

Grado y Sección	Género		Cantidad de estudiantes
	M	F	
Segundo “A”	16	11	27
Segundo “B”	14	13	27
TOTAL			54

Fuente: Nóminas de matrícula de la I.E ALFZ PNP” M.S.M” – 2021.

3.3.2. Muestra:

La muestra es el subconjunto representativo y específico de la población total sobre el cual se aplicará la investigación y el tratamiento correspondiente para alcanzar los objetivos planteado según López (2004). La muestra estuvo conformada por los grupos control y experimental. Grupo experimental conformado por 27 estudiantes que son parte del objeto de estudio entre varones y mujeres a quienes se les aplicó las estrategias lúdicas por medios virtuales y el grupo control integrado por 27 estudiantes, a quienes no se aplicó las estrategias lúdicas por medios virtuales y que sirvieron para contrastar los resultados. Los grupos seleccionados estuvieron conformados por un total de 54 estudiantes, quienes integraron la población general del estudio y pertenecían a las secciones “A” y “B” del segundo grado de educación primaria. La selección de la muestra se realizó mediante un muestreo intencional, es decir, un muestreo no probabilístico, considerando criterios específicos para la investigación. La muestra fue igual a la población por ser pequeña la población.

Su distribución se determinó de la siguiente manera, como se muestra en la tabla:

Tabla 2: Distribución de la muestra de estudiantes de segundo grado de primaria en la I.E. “Alférez PNP
Mariano Santos Mateos”, Trujillo – 2021.

Grado y sección	Grupo experimental	Grupo Control	Total general
Segundo “A”	27	-----	27
Segundo “B”	-----	27	27
Total			54

Fuente: Nóminas de matrícula de la I.E ALFZ PNP” M.S.M” – 2021.

- **Actividades del proceso investigativo:**

Las actividades ejecutadas a lo largo del proceso investigativo fueron las siguientes:

Selección del tema. Esta surgió a partir de la problemática detectada en los estudiantes de educación primaria, quienes presentan dificultades en el fortalecimiento de la competencia denominada “Se comunica oralmente en su lengua materna”.

Planteamiento del problema. El cual conllevó la realización de algunos pasos consistentes en el planteamiento tópico del problema, la formulación de preguntas de investigación, la Justificación del estudio o investigación, la viabilidad de la investigación y la formulación de los objetivos que se persiguen como investigación.

Se establecieron las hipótesis de investigación. En esta actividad se expresaron respuestas tentativas de solución al problema planteado.

Se expresan claramente los objetivos que se pretendieron con la investigación. Los cuales fueron redactados en términos adecuados a la tarea en que se trató la investigación.

Se elaboró el marco teórico. Conocidas las distintas circunstancias que rodean a un problema, sus elementos constitutivos, así como la forma en cual se interrelacionan, se presentó la necesidad de sustentar teóricamente el estudio para lo cual se buscaron y consultaron diversas fuentes documentarias que sirvieron para conceptualizar el marco teórico para explicación teórica al problema.

Se definió y operativizó el método de investigación en paralelo con el diseño de la investigación, el cual fue de tipo experimental cuasi-experimental.

La muestra quedó conformada por 27 estudiantes del segundo grado “A”, quienes integraron el grupo experimental, y 27 estudiantes del segundo grado “B”, designados como grupo de control.

Se seleccionó un instrumento de investigación con la finalidad de evaluar los niveles de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” antes y después de aplicar el programa de estrategias lúdicas mediante recursos virtuales. Antes de ser utilizado, el instrumento fue validado mediante juicio de expertos, y su confiabilidad se verificó utilizando el coeficiente alfa de Cronbach.

Se procedió a la recolección de datos. En esta etapa se determinó lo siguiente: los momentos y lugar de su aplicación, la forma de su aplicación: administrada, con o sin condiciones previas, individual o colectivamente (aquí interviene la técnica y la seguridad de su resguardo).

Se realizó el análisis de los resultados, el cual requirió del tratamiento estadístico de los datos obtenidos a través de los instrumentos aplicados. Este análisis se desarrolló en varias etapas: recopilación y procesamiento de la información (registro y codificación), presentación gráfica mediante tabulación estadística, y finalmente, el análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

Posteriormente, se elaboró, redactó y presentó el informe final de la investigación, con el propósito de ser sustentado, aprobado y difundido según los lineamientos académicos establecidos.

3.3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO

Variables

Definición conceptual:

a. Variable independiente: Estrategias lúdicas.

Son procedimientos que incluyen técnicas, operaciones o actividades lúdicas que persiguen como propósito favorecer el aprendizaje significativo. Estas estrategias no solo buscan desarrollar conocimientos y habilidades, sino también promover competencias sociales y la incorporación de valores en los estudiantes. Todas enmarcadas en los aportes del juego didáctico, las nuevas tecnologías y los diversos medios virtuales (Medina, 2017).

b. Variable dependiente: Competencia “Se comunica oralmente”.

Se concibe como un proceso de interacción activa entre interlocutores, en la cual se transmiten y comprenden pensamientos y sentimientos. Esta competencia involucra la construcción de significado a partir de distintos textos orales, permitiendo que el estudiante asuma alternativamente los roles de emisor y receptor con un propósito comunicativo. Se considera una práctica social, ya que implica la participación del estudiante con personas o grupos pertenecientes a diversos contextos socioculturales, ya sea de manera presencial o mediante entornos virtuales (MINEDU, 2018, p. 87).

Definición operacional:**a. Variable independiente:** Estrategias lúdicas.

Desde un enfoque operacional, se concibe como una serie de procedimientos pedagógicos que incorporan actividades lúdicas con el propósito de potenciar de manera efectiva los niveles de desarrollo de la competencia “se comunica oralmente”. Esta variable, considerada independiente y de naturaleza cuantitativa, será evaluada a través de una escala valorativa. Se encuentra estructurada en las siguientes dimensiones:

- Dimensión participación en actividades preparatorias.
- Dimensión participación en actividades de ejecución.
- Dimensión participación en actividades evaluativas.

b. Variable dependiente: Competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

Operacionalmente, la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” se interpreta como un recurso fundamental para la identidad y el desarrollo individual. Esta variable, de tipo dependiente y abordada desde un enfoque cuantitativo, será evaluada mediante un cuestionario con escala ordinal, estructurado en las siguientes dimensiones:

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Indicadores:

a. Variable Independiente: Estrategias lúdicas

Dimensión participación en actividades preparatorias. Sus indicadores:

- Implementación de recursos y medios pertinentes
- Actitud ante la expresión o comunicación oral
- Grado de anticipación e identificación del texto oral.

Dimensión participación en actividades de ejecución.

Sus indicadores:

- Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto.
- Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para inferir e interpretar información del texto.
- Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para adecuar, organizar y desarrollar ideas.
- Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales.
- Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para interactuar estratégicamente con otros interlocutores.
- Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para reflexionar y evaluar la forma y contenido del texto oral.

Dimensión participación en actividades evaluativas. Sus indicadores:

- Se expresa con fluidez.
- Mejora su tono de voz.
- Coherencia en su expresión no verbal
- Volumen, dicción y/o pronunciación adecuados.

b. Variable dependiente: Competencia se expresa oralmente en su lengua materna.

Dimensión: Obtiene información del texto oral.

Sus indicadores:

- Obtiene información explícita en textos orales.
- Adquiere información relevante del texto oral.

Dimensión: Infiere e interpreta información del texto oral.

Sus indicadores:

- Infiere información deduciendo características.
- Interpreta el sentido del texto oral relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales.

Dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

Sus indicadores:

- Desarrolla ideas en torno a un tema.
- Organiza sus ideas de manera coherente utilizando conectores que permiten establecer relaciones lógicas entre ellas.

Dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica:

Sus indicadores:

- Expresa oral y espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones.
- Adecua su texto oral a sus interlocutores y al contexto de acuerdo al propósito comunicativo y Utilizando recursos no verbales y paraverbales.

Dimensión: Participa de manera estratégica en la interacción con diversos interlocutores.

Sus indicadores:

- Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios del tema,
- Utiliza un vocabulario de uso frecuente recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.

Dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Sus indicadores:

- Reflexiona como hablante y oyente sobre los textos orales.
- Opina sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes, empleando determinados recursos y basándose en su experiencia personal.

3.3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

Técnicas: Las técnicas a aplicar son las siguientes:

La observación: Esta técnica fue aplicada al momento de evaluar cada una de las sesiones programadas en el programa de estrategias lúdicas por medio virtuales. La observación se entiende como una técnica que permite recolectar información vigente acerca de un hecho o fenómeno determinado, con la finalidad de interpretarlo y examinarlo detalladamente en el contexto de una investigación. (Hernández, Sampieri y Baptista, 2014).

Asimismo, la presente técnica será aplicada para evaluar los niveles de logros obtenidos en la variable dependiente la cual es se comunica oralmente en su lengua materna. Para Díaz (2011), la observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación y que utiliza como instrumento la guía de observación, por medio del cual, se obtiene el mayor número de datos.

Instrumentos:

1. Para medir la variable independiente: Se aplicó una escala valorativa con el objetivo de evaluar los niveles de desarrollo de la competencia *se comunica oralmente en su lengua materna*. Esta evaluación consideró las siguientes dimensiones:

- Σ Obtiene información del texto oral,
- Σ Infiere e interpreta información del texto oral,
- Σ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
- Σ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Σ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Σ Reflexiona y evalúa de la forma, el contenido y contexto del texto oral.

La escala valorativa fue aplicada para medir el desempeño en cada sesión de aprendizaje del programa de estrategias lúdicas.

2. Para evaluar la variable dependiente, se aplicó una escala valorativa para medir la competencia *se comunica oralmente en su lengua materna*. Dicha técnica fue empleada por la docente con los estudiantes del segundo grado de educación primaria, evaluando las seis dimensiones de la competencia:

-) Infiere e interpreta información del texto oral.
-) Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
-) Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
-) Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
-) Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

La elaboración del instrumento fue responsabilidad de la investigadora, quien se basó en las capacidades y desempeños de aprendizaje definidos en el currículo de educación primaria, según los lineamientos del MINEDU (2016). Este instrumento, denominado **“Escala valorativa para medir la competencia se comunica oralmente en su lengua materna”**, se aplicó a estudiantes de segundo grado, secciones “A” y “B”, a través de una evaluación previa (pretest) y una posterior (postest). Su propósito fue valorar el nivel y las dimensiones de dicha competencia antes y después de implementar el programa de estrategias lúdicas mediante medios

virtuales.

La docente a cargo del programa fue quien aplicó el instrumento, el cual incluyó 30 ítems distribuidos en 6 dimensiones y fue evaluado mediante una escala tipo Likert con las siguientes opciones: Nunca (1), Algunas veces (2), Casi siempre (3) y Siempre (4). La puntuación total del instrumento varió entre 1 y 120 puntos. Posteriormente, los resultados se transformaron a una escala vigesimal, definiéndose las siguientes categorías de evaluación:

) **En inicio:** 00 – 10 (nivel C)

) **En proceso:** 11 – 13 (nivel B)

) **Logro esperado:** 14 – 17 (nivel A)

) **Logro destacado:** 18 – 20 (nivel AD)

3.3.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

Para la validación se apeló a dos técnicas: la técnica de juicio de expertos y del pilotaje. Para la técnica del juicio de expertos se acudió a expertos en la materia quienes tuvieron que llenar una ficha técnica de juicio de expertos, lo que permitió mejorar los ítems.

La técnica del pilotaje permitió mejorar la ficha con grupo pequeño parecido a la muestra quienes apoyaron en el mejoramiento de los instrumentos.

Para la confiabilidad se aplicó la técnica de alfa de Cronbach, que dieron resultados favorables y cuya fórmula estadística es la siguiente:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Con el propósito de recolectar la información, se elaboró un instrumento de investigación basado en la técnica del cuestionario. La variable dependiente fue estructurada en seis dimensiones específicas para facilitar su análisis y medición. Cada una con 2 indicadores, sumando un total de 12 indicadores. A cada dimensión se le asignaron varios ítems, resultando en un instrumento compuesto por 30 ítems en total.

Posteriormente, se procedió al diseño del instrumento, tomando en cuenta la técnica de observación como medio principal para la recolección de información y se le asigna el nombre de Escala valorativa diseñada para evaluar la competencia *Se comunica oralmente*

en su lengua materna fue estructurada con intervalos específicos que permiten medir el nivel de desempeño en los estudiantes de manera precisa: En inicio: de 00 a 10 puntos, en proceso: de 11 a 13 puntos, logro previsto: de 14 a 17 puntos y logro destacado: de 18 a 20 puntos.

Con el fin de determinar la confiabilidad y consistencia interna del instrumento, así como de cada uno de sus ítems, se realizó una aplicación diagnóstica a una muestra homogénea conformada por 15 estudiantes del segundo grado de educación primaria de una Institución Educativa de la ciudad de Trujillo que cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión de la muestra en estudio, los cuales no participaron en la investigación de manera directa.

Posteriormente, dado que el instrumento estaba conformado por ítems con respuestas politómicas, se procedió a calcular el coeficiente de confiabilidad mediante el estadístico Alfa de Cronbach, cuya consistencia interna de los puntajes, según Frías (2019), varía de acuerdo al valor que se acerca a la unidad (1), donde “0” significa confiabilidad nula y “1” representa confiabilidad total. Siendo su confiabilidad la siguiente:

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,826	15

Luego de establecerse la confiabilidad del instrumento, se procedió a su validación mediante la revisión y criterio de especialistas en el área. Para ello, se entregó a tres especialistas en el área de educación, con el propósito de obtener una evaluación cualitativa que garantizara la pertinencia, coherencia y aplicabilidad de los ítems en función de los objetivos de la investigación. Esta validación fue realizada por los siguientes expertos Doctores en educación:

EXPERTO	PROMEDIO DE VALORACIÓN
Dra. Alcántara Ortiz Edith Esperanza	Muy alto
Dra. León Pretel Rossmery	Muy alto
Dra. Cintia Yesenia Vásquez Urbina	Muy alto

Tras verificar la validez y confiabilidad del instrumento, se aplicó la evaluación diagnóstica (pretest) a la muestra seleccionada, la cual estuvo conformada por 27 estudiantes del segundo grado “A”, asignados al grupo experimental, y 27 estudiantes del segundo grado “B”, pertenecientes al grupo de control. Esta evaluación tuvo como finalidad identificar los niveles de desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los participantes antes de la implementación del programa de estrategias lúdicas mediante medios virtuales.

Posteriormente a la aplicación y registro de los resultados del pre test, se procedió a implementar el programa compuesto por 18 sesiones de aprendizaje, dirigido exclusivamente al grupo experimental, integrado por los 27 estudiantes del segundo grado “A”.

Concluido este proceso, se efectuó la evaluación final (post test) a la misma muestra, es decir, a los 27 estudiantes del segundo grado “A” (grupo experimental) y a los 27 estudiantes del segundo grado “B” (grupo control). Esta segunda medición tuvo como propósito identificar los niveles logrados en la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” por los miembros del grupo experimental luego de haber sido expuestos al programa de estrategias lúdicas mediante recursos virtuales, y contrastarlos con los resultados del grupo control, que no participó en dicha intervención.

Para el tratamiento de la información recolectada respecto a la variable y sus respectivas dimensiones, se utilizó la Hoja de Cálculo Excel y el software estadístico SPSS versión 25 en español. La información obtenida fue representada mediante cuadros y gráficos, y luego analizada e interpretada utilizando herramientas estadísticas que permitieron formular conclusiones válidas y fundamentadas.

3.3.6. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se aplicaron diversas técnicas de análisis estadístico para procesar los resultados, los cuales fueron presentados en tablas y gráficos que sistematizaron los datos en frecuencias y porcentajes. Para comprobar la distribución de los datos, Se aplicó la prueba de normalidad Shapiro-Wilks, considerando que el número de participantes de la muestra experimental no superaba los 50 participantes (Romero, 2016). Los resultados de esta prueba indicaron valores p menores a 0.05 ($p < 0.05$) tanto para la variable principal como para cada una de sus dimensiones, determinando que los datos no presentan una distribución normal y, por

tanto, son de naturaleza no paramétrica. Por tal motivo, se recurrió a la prueba estadística no paramétrica U de Mann–Whitney con el fin de contrastar las hipótesis formuladas en el estudio.

Del mismo modo, el tratamiento estadístico de los datos se llevó a cabo utilizando el software IBM SPSS Statistics versión 25, a través del cual se establecieron los rangos correspondientes a cada variable, así como las frecuencias asociadas a las distintas dimensiones evaluadas.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Descripción de la variable:

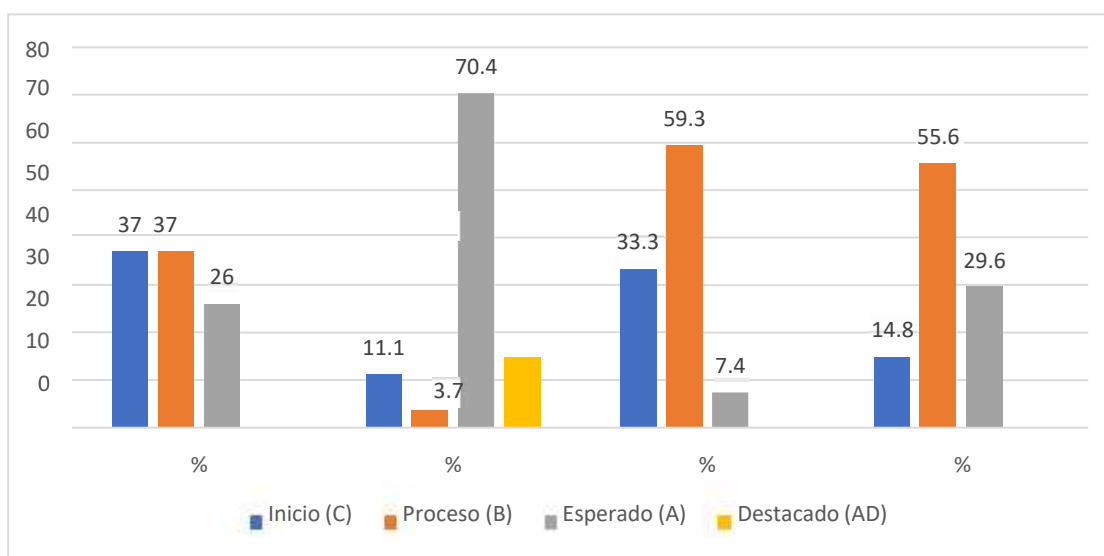
Objetivo 1: Identificar el nivel de desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa ALFZ PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021, a través de la aplicación del pretest y posttest en el grupo experimental y en el grupo control.

Tabla 3: Niveles de la competencia “se comunica oralmente” en la aplicación del pretest y posttest en los grupos experimental y de control.

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
COMUNICA ORALMENTE	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Inicio (C)	10	37.0	3	11.1	9	33.3	4	14.8
Proceso (B)	10	37.0	1	3.7	16	59.3	15	55.6
Esperado (A)	7	26.0	19	70.4	2	7.4	8	29.6
Destacado (AD)	0	0	4	14.8	0	0	0	0
Total	27	100,0	27	100.0	27	100,0	27	100,0

Fuente: Elaboración propia con base en el cuestionario (Pre y Post test)

Gráfico 1: Niveles de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los resultados del pretest y posttest de los grupos experimental y de control.



- En el Cuadro 3 y la Figura 1 se presentan los resultados relacionados con la variable *se comunica oralmente en su lengua materna*.

En la evaluación inicial (pretest) realizada al grupo experimental, los niveles más frecuentes correspondieron a *inicio* y *en proceso*, cada uno con un 37% de participación del total de estudiantes. En cambio, en la medición final (postest) se registró un progreso considerable, destacando el predominio del nivel *logro esperado* el más representativo con un 70.4%. Asimismo, el nivel *logro destacado*, que no estuvo presente en la evaluación inicial, alcanzó un 14.8% en la evaluación final.

"En cuanto al grupo control, los resultados del pretest revelaron que el 33.3% de los estudiantes se ubicaban en el nivel *inicio*, el 59.3% en *en proceso* y únicamente el 7.4% alcanzaba el nivel *logro esperado*, sin que se evidenciaran casos en el nivel *logro destacado*. En el postest, los resultados fueron: 14.8% en *inicio*, 55.6% en *en proceso*, 29.6% en *logro esperado* y nuevamente 0% en *logro destacado*."

Los resultados muestran que en el grupo control no se registraron variaciones significativas respecto al desarrollo de la competencia "*se comunica oralmente*". Si bien se advierte un ligero incremento en el nivel de logro esperado, ningún estudiante alcanzó el nivel más alto correspondiente al logro destacado. En contraste, en el grupo experimental se evidenció un progreso considerable en los niveles superiores, reflejado en la reducción de estudiantes en los niveles más bajos y en el incremento sustancial de quienes alcanzaron los niveles de logro esperado y logro destacado.

En síntesis, se concluye que la implementación del programa de estrategias lúdicas mediante entornos virtuales produjo un impacto positivo en el fortalecimiento de la competencia "*se comunica oralmente en su lengua materna*" en los estudiantes del grupo experimental.

Descripción de los resultados según las dimensiones.

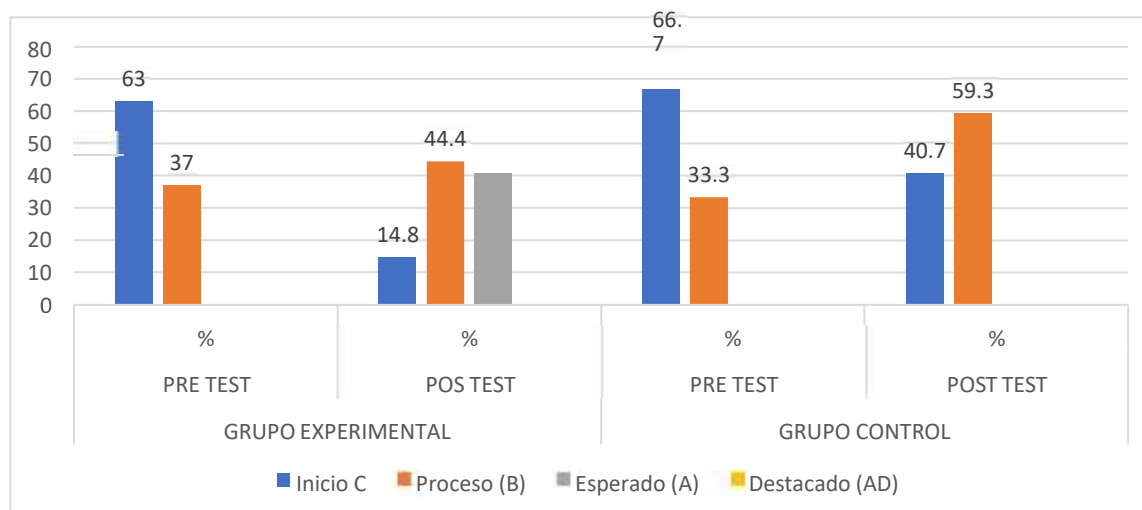
Objetivo 2: Identificar el nivel de desarrollo de la competencia *se comunica oralmente en su lengua materna*, específicamente en la dimensión **obtiene información del texto oral**, antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas por medios virtuales, en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz

Tabla 4: Niveles de la competencia “Se comunica oralmente” en la dimensión “Obtiene información del texto oral”, en el pre test y post test del grupo experimental y del grupo control.

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
Dimensión	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Obtiene información								
Inicio (C)	17	63.0	4	14.8	18	66.7	11	40.7
Proceso (B)	10	37.0	12	44.4	9	33.3	16	59.3
Esperado (A)	0	0	11	40.7	0	0	0	0
Destacado (AD)	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	27	100,0	27	100,0	27	100,0	27	100,0

Fuente: Elaboración propia con base en el cuestionario (Pre y Post test)

Gráfico 2: Desempeño en la dimensión “obtiene información del texto oral” de la competencia “se comunica oralmente”, según los resultados del pretest y posttest en los grupos experimental y de control..



- Tal como se muestra en el Cuadro 4 y la Figura 2, durante la evaluación inicial (pretest) del grupo experimental, la mayoría de los estudiantes (63%) se ubicó en el *nivel de inicio*, mientras que el 37% se situó en el *nivel en proceso*. No se registraron estudiantes en los niveles *esperado* ni *destacado*, lo que evidencia un nivel bajo de desarrollo en esta

dimensión antes de aplicar la intervención. No obstante, en el posttest del mismo grupo, se observa una mejora significativa: el 44.4% de los estudiantes alcanzó el *nivel en proceso* y el 40.7% logró posicionarse en el *nivel esperado*. Si bien no se alcanzaron puntuaciones en el nivel *destacado*, es evidente un avance al observar la transición de niveles más bajos hacia niveles más altos en el desarrollo de la competencia evaluada.

En relación con los resultados del grupo control en la dimensión *Obtiene información del texto oral*, en el pretest se identificó que los niveles predominantes fueron el *inicio* con un 66.7% y *en proceso* con un 33.3%, no registrándose puntajes en los niveles *esperado* y *destacado*. Similares resultados se alcanzan en el post test del grupo, donde los niveles de mayor prevalencia siguen siendo el *inicio* con el 40.7% y el *nivel en proceso* con el 59.3%, no alcanzado ningún puntaje los niveles *esperado* y *destacado*.

Estos hallazgos permiten concluir que no se evidenciaron avances significativos en el desarrollo de la dimensión "*Obtiene información del texto oral*" en el grupo control, lo cual se atribuye al hecho de que este grupo no fue expuesto al programa de estrategias lúdicas por medios virtuales. La estabilidad o mínima variación en los niveles de desempeño confirma que la intervención didáctica aplicada al grupo experimental fue el factor diferencial que favoreció el desarrollo de dicha dimensión.

Los resultados del posttest confirman que existieron avances significativos en el grupo experimental en relación con la dimensión *Obtiene información del texto oral*, correspondiente a la competencia *Se comunica oralmente en su lengua materna*. Este progreso es atribuible directamente a la implementación del *programa de estrategias lúdicas por medios virtuales*. El incremento en los niveles de logro pone en evidencia la efectividad del enfoque didáctico empleado.

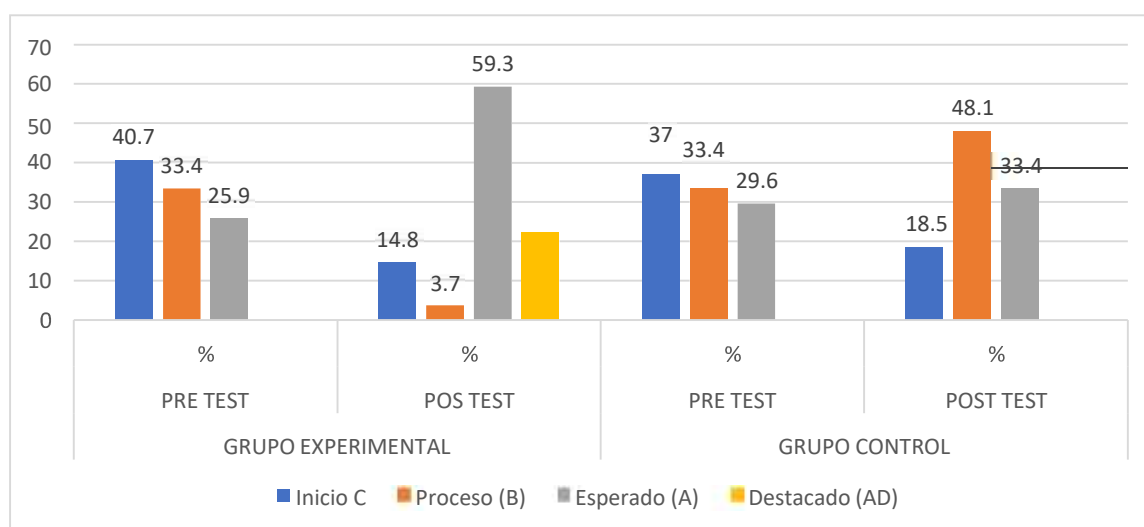
Objetivo 3: Determinar el grado de desarrollo alcanzado en la competencia *se comunica oralmente en su lengua materna*, enfocándose en la dimensión vinculada a la inferencia y comprensión de información derivada de textos orales, antes y después de implementar estrategias lúdicas mediante recursos virtuales, en estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 5: Niveles de la competencia se comunica oralmente en su dimensión infiere e interpreta información del texto oral, en el pre test y post test del grupo experimental y del grupo control.

NIVEL Dimensión Infiere e interpreta	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Inicio (C)	11	40.7	4	14.8	10	37.0	5	18.5
Proceso (B)	9	33.4	1	3.7	9	33.4	13	48.1
Esperado (A)	7	25.9	16	59.3	8	29.6	9	33.4
Destacado (AD)	0	0	6	22.2	0	0	0	0
Total	27	100,0	27	100,0	27	100,0	27	100,0

Fuente. Elaboración propia con base en el cuestionario (Pre y Post test)

Gráfico 3: Niveles de la competencia "Se comunica oralmente", en la dimensión de infiere e interpreta información a partir de textos orales según los resultados del pretest y posttest en los grupos experimental y de control..



- Tal como se presenta en el Cuadro 5 y la Figura 3, en el pretest aplicado al grupo experimental, respecto a la competencia "se comunica oralmente" en la dimensión de inferencia e interpretación de información de textos orales, se observa que el 40.7% de los estudiantes se ubicó en el nivel de inicio, el 33.4% en el nivel en proceso y el 25% en el nivel esperado, sin registrarse estudiantes en el nivel destacado. En contraste, en el posttest se evidencia una mejora significativa, siendo el nivel esperado el predominante con un 59.3%, seguido del nivel destacado con un 22.2%, mientras que los porcentajes correspondientes a los niveles de inicio y en proceso disminuyen considerablemente.

Con respecto a los hallazgos relacionados con la dimensión *"infiere e interpreta información de textos orales"* en el grupo control, se observó que, durante la aplicación del pretest, los niveles con mayor frecuencia fueron: nivel de inicio con un 37%, nivel en proceso con un 33.4% y nivel esperado con un 29.6%, sin que se reportaran estudiantes en el nivel destacado. Se obtuvieron datos similares tras la aplicación del posttest del grupo, donde los niveles de mayor prevalencia son en proceso con el 48.1% y el nivel esperado con el 33.4%, no alcanzado ningún puntaje los niveles destacados.

Los resultados permiten concluir que no se observaron avances significativos en el desarrollo de la dimensión *"infiere e interpreta información de textos orales"* en el grupo control, lo cual se atribuye a que este no fue expuesto al programa de estrategias lúdicas mediante entornos virtuales.

Asimismo, los resultados del posttest evidencian que el grupo experimental logró progresos significativos en la referida dimensión de la competencia *"se comunica oralmente"*, lo cual se relaciona de manera directa con la implementación del programa fundamentado en estrategias lúdicas a través de medios virtuales.

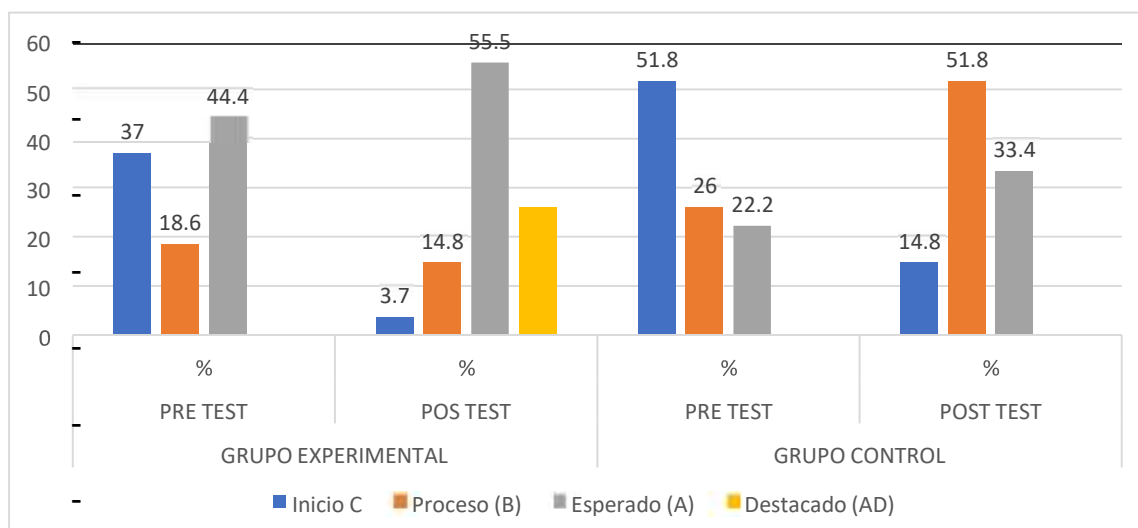
Objetivo 4: Identificar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión *adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada*, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos Trujillo – 2021.

Tabla 6: Niveles de la competencia se comunica oralmente en la dimensión *adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada* en el pre test y post test en los grupos experimental y de control.

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
Dimensión Adecúa, organiza	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Inicio (C)	10	37.0	1	3.7	14	51.8	4	14.8
Proceso (B)	5	18.6	4	14.8	7	26.0	14	51.8
Esperado (A)	12	44.4	15	55.5	6	22.2	9	33.4
Destacado (AD)	0	0	7	26.0	0	0	0	0
Total	27	100,0	27	100,0	27	100,0	27	100,0

Fuente. Elaboración propia con base en el cuestionario (Pre y Post test)

Gráfico 4: Niveles de la competencia “Se comunicación oralmente” en su dimensión *adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada* en el pre test y post test del grupo experimental y del grupo control.



- Según lo mostrado en el Cuadro 6 y la Figura 4, en la evaluación diagnóstica (pretest) aplicada al grupo experimental en relación con la competencia “*se comunica oralmente*”, específicamente en la dimensión “*adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada*”, se identificó que el 37 % de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, el 18.6 % en proceso y el 44.4 % en el nivel esperado, sin evidenciarse presencia en el nivel destacado. Por otro lado, los resultados del posttest evidencian una mejora considerable, siendo el nivel esperado el más frecuente con un 55.5%, seguido por el nivel destacado con un 26%. A su vez, los niveles de inicio y en proceso mostraron una disminución en sus porcentajes.

En relación con los resultados del grupo control en la misma dimensión, el pretest mostró que el nivel *inicio* fue el más frecuente, con un 51,8%, seguido del nivel *en proceso* con un 26% y el nivel *esperado* con un 22%, sin que se obtuvieran registros en el nivel *destacado*. En el posttest, los patrones permanecieron casi idénticos: el nivel *en proceso* alcanzó el 51,8% y el nivel *esperado* el 33,4%, sin evidenciarse resultados en el nivel *destacado*.

Estos datos permiten concluir que no se identificaron avances significativos en el desarrollo de la dimensión “*adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada*” en el grupo control, lo cual puede atribuirse a la no aplicación del programa de estrategias lúdicas a través de medios virtuales.

En cambio, los resultados del postest confirman que el grupo experimental presentó mejoras sustanciales en esta dimensión de la competencia "*se comunica oralmente*", como resultado directo de la implementación del programa de estrategias lúdicas mediante entornos virtuales.

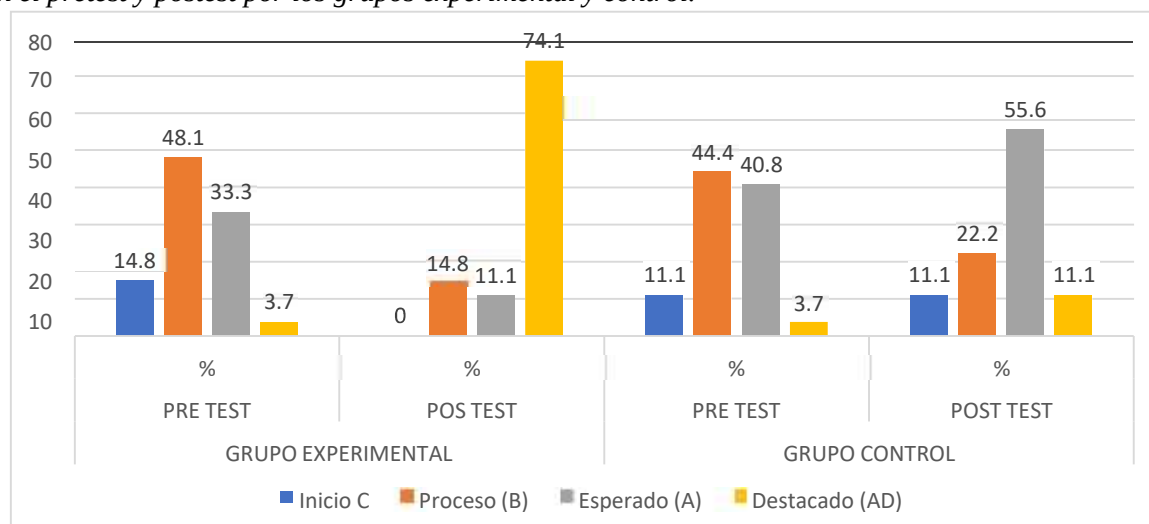
Objetivo 5: Identificar el nivel de desarrollo de la competencia *se comunica oralmente* en su lengua materna dentro de la dimensión relacionada con el uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales, antes y después de la implementación de estrategias lúdicas mediante medios virtuales, en los estudiantes del segundo grado "A" de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 7: Niveles alcanzados en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, específicamente en la dimensión referida al uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales, según los resultados del pretest y postest en los grupos experimental y de control.

NIVEL Dimensión Utiliza recursos	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Inicio (C)	4	14.8	0	0	3	11.1	3	11.1
Proceso (B)	13	48.1	4	14.8	12	44.4	6	22.2
Esperado (A)	9	33.3	3	11.1	11	40.8	15	55.6
Destacado (AD)	1	3.7	20	74.1	1	3.7	3	11.1
Total	27	100,0	27	100,0	27	100,0	27	100,0

Fuente. Elaboración propia con base en el cuestionario (Pre y Post test)

Gráfico 5: Distribución de los niveles de la competencia Se comunica oralmente, en la dimensión que implica el uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales, según los resultados obtenidos en el pretest y postest por los grupos experimental y control.



- Tal como se detalla en el Cuadro 7 y la Figura 5, en la evaluación inicial aplicada al grupo experimental, correspondiente a la dimensión *"utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica"* de la competencia *"se comunica oralmente"*, se observó que el 14.8% de los estudiantes se ubicó en el nivel de inicio, el 48.1% en el nivel en proceso, el 33.3% en el nivel esperado y solo el 3.7% alcanzó el nivel destacado. En cambio, tras la intervención, los resultados del postest reflejaron una mejora significativa: el 70% de los estudiantes alcanzó el nivel destacado y el 33.3% se posicionó en el nivel esperado, evidenciando una disminución considerable en los niveles iniciales y en proceso.

Respecto al grupo control, los datos obtenidos en el pretest en la dimensión *"utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica"* mostraron que el 11.1% de los estudiantes estaba en el nivel de inicio, el 44.4% en proceso, el 22% alcanzó el nivel esperado y solo el 3.7% logró llegar al nivel destacado. En el postest de este mismo grupo se mantuvo una tendencia similar, predominando los niveles en proceso (22.2%) y esperado (55.6%), mientras que el nivel destacado solo alcanzó el 11.1%.

Los hallazgos permiten establecer que no se observaron progresos relevantes en el desarrollo de la dimensión *"utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica"* en el grupo control. Esta situación se atribuye al hecho de que dicho grupo no formó parte de la implementación del programa basado en estrategias lúdicas desarrolladas a través de medios virtuales.

A partir de los resultados del postest, se evidencia que el grupo experimental alcanzó mejoras notables en la dimensión *"adecúa, organiza y desarrolla las ideas de manera coherente y cohesionada"*, correspondiente a la competencia *"se comunica oralmente"*. Este avance se asocia de forma directa con la implementación del programa de estrategias lúdicas apoyadas en medios virtuales.

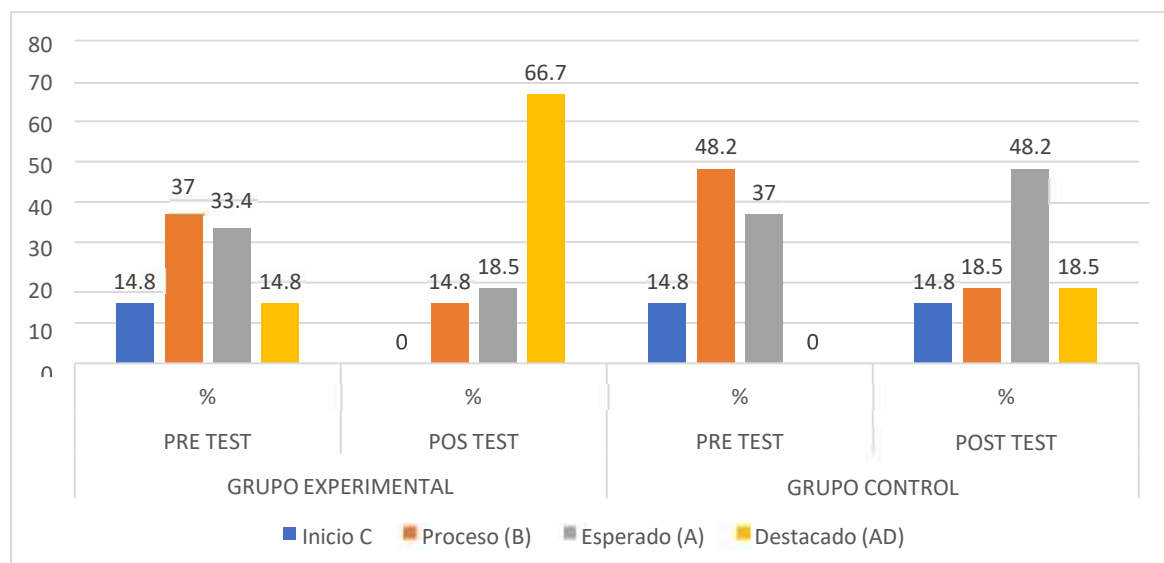
Objetivo 6: Identificar el grado de avance de la competencia *se comunica oralmente* en su lengua materna específicamente en la dimensión *"interactúa estratégicamente con distintos interlocutores"*, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales, en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 8: Resultados obtenidos en la competencia “Se comunica oralmente”, dentro de la dimensión interactúa de manera estratégica con diversos interlocutores, según los puntajes obtenidos en el pretest y postest del grupo experimental y del grupo control.

NIVEL Dimensión Interactúa	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
estratégicamente								
Inicio (C)	4	14.8	0	0	4	14.8	4	14.8
Proceso (B)	10	37.0	4	14.8	13	48.2	5	18.5
Esperado (A)	9	33.4	5	18.5	10	37.0	13	48.2
Destacado (AD)	4	14.8	18	66.7	0	0	5	18.5
Total	27	100,0	27	100,0	27	100,0	27	100,0

Fuente. Elaboración propia con base en el cuestionario (Pre y Postest)

Gráfico 6: Comparación de niveles en la competencia “Se comunica oralmente”, específicamente en la dimensión relacionada con la interacción estratégica con diversos interlocutores, a partir de los resultados del pretest y postest del grupo experimental y del grupo control.



- De acuerdo con lo presentado en el Cuadro 8 y el Gráfico 6, durante la evaluación inicial (pretest) aplicada al grupo experimental en relación con la dimensión "interactúa estratégicamente con distintos interlocutores" de la competencia "se comunica oralmente", se observó que el 14.8% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, el 37% en proceso, el 33.4% alcanzó el nivel esperado y un 14.8% se ubicó en el nivel destacado. Sin embargo, los resultados obtenidos en el postest reflejan una mejora importante, predominando el 66.7% en el nivel destacado y el 18.5% en el nivel esperado, mientras que los niveles más bajos disminuyeron considerablemente.

En cuanto a los hallazgos del pretest aplicado al grupo control en la misma dimensión, se observa que el 14.8% se ubicó en el nivel de inicio, el 48.2% en proceso y el 37% en el nivel esperado, sin que ningún estudiante alcanzara el nivel destacado. En el posttest del grupo control se mantuvo una tendencia similar, donde los niveles predominantes fueron proceso con 48.2% y esperado con 18.5%, y un ligero aumento del nivel destacado con un 18.5%.

Los resultados obtenidos evidencian que, en el grupo control, no se observaron progresos significativos en la dimensión “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”, lo que puede atribuirse a la falta de intervención mediante estrategias lúdicas implementadas a través de medios virtuales.

En contraste, los resultados del posttest confirman que el grupo experimental logró avances importantes en dicha dimensión, como consecuencia directa de la ejecución de estrategias lúdicas desarrolladas en medios virtuales.

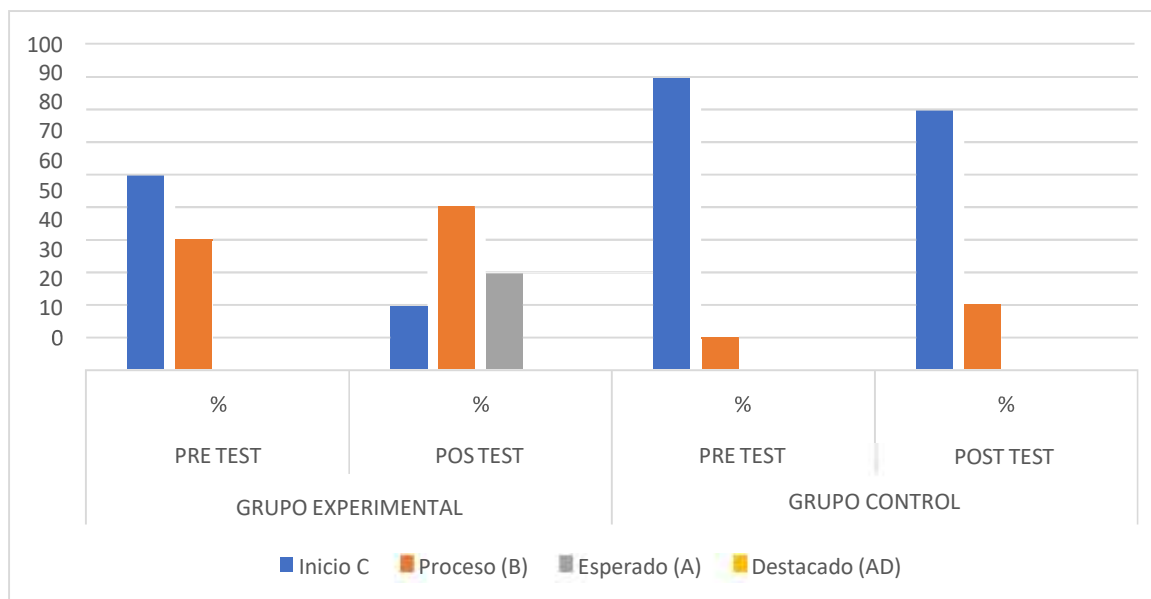
Objetivo 7: Analizar el nivel alcanzado en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, específicamente en la dimensión que implica reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto oral, antes y después de la implementación de estrategias lúdicas mediante medios virtuales, en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 9: Niveles alcanzados en la competencia “Se comunica oralmente” en la dimensión referida a la reflexión y evaluación de la forma, contenido y contexto del texto oral, en las pruebas pretest y posttest de los grupos experimental y control.

NIVEL Dimensión Reflexiona y evalúa	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Inicio (C)	16	59.3	5	18.5	24	88.9	21	77.8
Proceso (B)	11	40.7	14	51.9	3	11.1	6	22.2
Esperado (A)	0	0	8	29.6	0	0	0	0
Destacado (AD)	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	27	100,0	27	100,0	27	100,0	27	100,0

Fuente. Elaboración propia con base en el cuestionario (Pre y Post test)

Gráfico 7: Distribución de los niveles de la competencia “Se comunica oralmente” en la dimensión referida a la reflexión y evaluación de la forma, el contenido y el contexto del texto oral, antes y después de la intervención en los grupos experimental y control.



- Según los datos expuestos en la Tabla 9 y el Gráfico 7, en la evaluación inicial (pretest) del grupo experimental, correspondiente a la dimensión "reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral" de la competencia “se comunica oralmente”, se observó que el 59.3% de los estudiantes se ubicó en el nivel de inicio y el 40.7% en proceso, sin evidenciarse registros en los niveles “esperado” y “destacado”. No obstante, en la evaluación posterior (postest) se identificó una mejora significativa: el 51.9% alcanzó el nivel en proceso y el 29.6% logró ubicarse en el nivel esperado, reduciéndose así la proporción en el nivel de inicio y sin reportarse aún desempeños en el nivel destacado.

En el caso del grupo control, los resultados del pretest en la dimensión evaluada reflejaron que el **88,9 %** de los estudiantes se ubicaba en el nivel *inicio* y el **11,1 %** en *proceso*, sin presencia en los niveles *esperado* ni *destacado*. Posteriormente, en el postest, se evidenciaron variaciones poco relevantes: el **77,8 %** continuó en el nivel *inicio* y el **22,2 %** en *proceso*, manteniéndose sin avances hacia los niveles superiores.

Estos hallazgos permiten concluir que no hubo avances significativos en el grupo control en cuanto al desarrollo de la dimensión "reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral", lo cual se atribuye a la no aplicación programa de estrategias lúdicas mediadas por herramientas virtuales.

Finalmente, los resultados obtenidos en el postest muestran que el grupo experimental

logró mejoras relevantes en la dimensión "interactúa estratégicamente con distintos interlocutores", correspondiente a la competencia "se comunica oralmente", como resultado de la aplicación del programa de estrategias lúdicas en entornos virtuales.

4.2. Análisis de normalidad:

Considerando que la muestra estuvo integrada por 27 estudiantes, se decidió aplicar la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. Dicha prueba permitió examinar tanto la distribución como el comportamiento de los datos recolectados, lo que facilitó la selección adecuada entre métodos estadísticos paramétricos y no paramétricos para la comprobación de hipótesis.

Formulación de hipótesis para la prueba de normalidad:

-) **H₀**: Los resultados del pretest y postest en ambos grupos siguen una distribución normal.
-) **H₁**: Los resultados del pretest y postest en ambos grupos no siguen una distribución normal.

Criterios para la toma de decisiones:

-) Si $p \leq 0.05$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la alternativa (H_1), indicando que no se cumple con la normalidad.
-) Si $p > 0.05$, se acepta H_0 y se descarta H_1 , lo que indica que sí se cumple con el supuesto de normalidad.

Tabla 10:

Resultados de la prueba de normalidad para la variable comprensión lectora y sus dimensiones

VARIABLE Y DIMENSIONES	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
VARIABLE SE COMUNICA ORALMENTE			
Pre test experimental se comunica oralmente	,918	27	,036
Post test experimental se comunica oralmente	,870	27	,003
Pre test control se comunica oralmente	,906	27	,018
Post test control se comunica oralmente	,925	27	,030
Dimensión Obtiene información del texto oral			,

Pre test experimental obtiene información	,885	27	,006
Post test experimental obtiene información	,933	27	,040
Pre test control obtiene información	,901	27	,014
Post test control obtiene información	,909	27	,021
Dimensión infiere e interpreta información del texto oral			
Pre test experimental infiere e interpreta	,920	27	,022
Post test experimental infiere e interpreta	,866	27	,002
Pre test control infiere e interpreta	,924	27	,041
Post test control infiere e interpreta	,925	27	,049
Dimensión adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada			
Pre test experimental adecúa, organiza y desarrolla.	,927	27	,049
Post test experimental adecúa, organiza y desarrolla	,921	27	,042
Pre test control adecua, organiza y desarrolla	,911	27	,025
Post test control adecua, organiza y desarrolla	,922	27	,044
Dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica			
Pre test experimental utiliza recursos no verbales	,899	27	,013
Post test experimental utiliza recursos no verbales	,753	27	,000
Pre test control utiliza recursos no verbales	,933	27	,033
Post test control utiliza recursos no verbales	,918	27	,034
Dimensión Interactúa estratégicamente con interlocutores			
Pre test experimental Interactúa estratégicamente	,910	27	,023
Post test experimental Interactúa estratégicamente	,790	27	,000
Pre test control Interactúa estratégicamente	,931	27	,047
Post test control Interactúa estratégicamente	,932	27	,034
Dimensión reflexiona y evalúa la forma, contenido y el contexto del texto oral			
Pre test experimental reflexiona y evalúa	,885	27	,006
Post test experimental reflexiona y evalúa	,799	27	,000
Pre test control reflexiona y evalúa	,931	27	,048
Post test control reflexiona y evalúa	,948	27	,030

Nota: “Corrección de significación de Lilliefors”.

Interpretación:

En la Tabla 10 se exponen los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, elegida por ser adecuada para muestras pequeñas,

como en este caso, compuesta por 27 estudiantes. Esta prueba es recomendada cuando el número de observaciones es inferior a 50, ya que ofrece mayor precisión en la detección de desviaciones respecto a la distribución normal.

Se observa, por consiguiente, que tanto en la variable global como en cada una de sus dimensiones, los valores de significancia arrojados por la prueba de Shapiro-Wilk fueron menores a 0.05 ($p < 0.05$), lo cual indica que los datos no siguen una distribución normal. Por ello, para la contrastación de hipótesis se recurrió a la prueba no paramétrica U de Mann–Whitney.

Contrastación de hipótesis:

Prueba de hipótesis a nivel de la competencia "Se comunica oralmente"

Objetivo 8:

Comparar los resultados obtenidos en las evaluaciones pretest y posttest de los grupos experimental y de control, en función de los niveles alcanzados en el desarrollo de la competencia "*Se comunica oralmente en su lengua materna*", en los estudiantes de segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Prueba de hipótesis general:

Hi. Si se aplica adecuadamente estrategias lúdicas por medios virtuales, entonces se favorecerá significativamente el desarrollo de la competencia "*se comunica oralmente en su lengua materna*" en los estudiantes del segundo grado "A" de primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Ho. Si se aplica adecuadamente estrategias lúdicas por medios virtuales entonces no se evidenciará un desarrollo significativo de la competencia "*se comunica oralmente en su lengua materna*" en los estudiantes del segundo grado "A" de primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Contrastación entre el grupo experimental y el grupo control en el pre test de la variable "Se comunica oralmente".

Tabla 11

Comparación de equivalencia entre el grupo experimental y el grupo control en el pretest, respecto a la variable “Se comunica oralmente en su lengua materna”.

Estadísticos de prueba^a

Grupo de agrupación experimental y control Pre test

U de Mann-Whitney	307,000
W de Wilcoxon	685,000
Z	-1,005
Sig. asintótica(bilateral)	,315

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 11 muestra el valor de p obtenido en la prueba de equivalencia aplicada para comparar el grupo experimental con el grupo control durante la aplicación del pretest de la competencia “se comunica oralmente”. El resultado fue de 0.315 ($p > 0.05$), lo cual indica que no existen diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos, considerando un nivel de confianza del 95%.

Este resultado permite concluir que, al inicio del estudio, ambos grupos se encontraban en condiciones equivalentes, por lo tanto, cualquier variación observada en el posttest puede atribuirse con mayor validez a la implementación del programa de estrategias lúdicas por medios virtuales en el grupo experimental.

Contrastación entre el grupo experimental y el grupo de control en el POST TEST a nivel de la variable competencia se comunica oralmente.

Tabla 12

Comparación de equivalencia entre el grupo experimental y el grupo control en el posttest, respecto a la variable “Se comunica oralmente en su lengua materna”.

Estadísticos de prueba^a

Competencia se comunica oralmente	Grupo de agrupación experimental y control POSTEST
U de Mann-Whitney	119,500
W de Wilcoxon	497,500
Z	-4,266
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 12 muestra el valor de p obtenido a partir de la prueba comparativa aplicada a los resultados del posttest de los grupos control y experimental, en relación con la competencia evaluada *Se comunica oralmente*". El resultado obtenido fue de 0.000 ($p < 0.05$), lo que indica que existen diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos, con un nivel de confianza del 95%.

A partir de los resultados obtenidos, se determina que existen diferencias estadísticas significativas entre los puntajes del posttest del grupo experimental y del grupo control. Esto permite concluir que los estudiantes que formaron parte de la implementación del programa basado en estrategias lúdicas mediante medios virtuales evidenciaron un desarrollo significativamente mayor en la competencia *se comunica oralmente*, en comparación con aquellos del grupo control, quienes no fueron expuestos a dicha intervención pedagógica. A partir de los resultados obtenidos mediante las diversas pruebas estadísticas aplicadas, De este modo, se corrobora la validez de la hipótesis de investigación (H_i) y se rechaza la hipótesis nula (H_o). En consecuencia, se concluye que la implementación del programa de estrategias lúdicas a través de medios virtuales incide de forma significativa en el desarrollo de la competencia *se comunica oralmente* en los estudiantes que conformaron la muestra del estudio.

Prueba de hipótesis específicas:

a. Prueba de hipótesis en la dimensión "obtiene información del texto oral".

Hipótesis de trabajo (HE1): Si se aplican adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales, entonces se desarrolla significativamente la dimensión *obtiene información del texto oral* en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa ALFZ. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 13:

"Análisis de equivalencia entre el grupo experimental y el grupo control en el pretest correspondiente a la dimensión referida a la obtención de información de textos orales."

Estadísticos de prueba ^a	
Dimensión obtiene información de textos orales	Grupo de agrupación experimental y control
	PRETEST
U de Mann-Whitney	332,500
W de Wilcoxon	710,500
Z	-,560
Sig. asintótica(bilateral)	,575

a. Variable de agrupación:

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 13 muestra el valor p asignado a la prueba de equivalencia realizada al pretest, al comparar al grupo experimental con el grupo control en la dimensión relacionada con la recolección de datos de textos orales.

El estudio mostró un resultado de 0.575 ($p > 0.05$), lo que indica que no hay diferencias estadísticamente relevantes entre las medias de ambos grupos, teniendo en cuenta un nivel de confianza del 95%.

A partir de estos hallazgos, se infiere que los puntajes obtenidos en el pretest para la dimensión *obtienen información de textos orales* son comparables entre ambos grupos al inicio del estudio. En consecuencia, se asegura la validez de la comparación entre el grupo experimental y el grupo control antes de la implementación de la intervención.

Tabla 14:

"Examen de comparación entre el grupo experimental y el grupo control en el posttest correspondiente a la dimensión relacionada con la obtención de información a partir de textos orales."

Estadísticos de prueba ^a	
Dimensión obtiene información de textos orales	Grupo de agrupación experimental y control
	POSTEST
U de Mann-Whitney	175,500
W de Wilcoxon	553,500
Z	-3,305
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Variable de agrupación:

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 14 presenta el valor de p resultante de la prueba de comparación aplicada a los grupos experimental y de control en el posttest de la dimensión “Infieren e interpretan información de textos orales”, el cual fue de 0,001 ($p < 0,05$). Este resultado muestra que existen diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones promedio de ambos grupos con un nivel de confianza del 95 %.

A partir de los resultados obtenidos, se determina que existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes del posttest del grupo experimental y del grupo control. Esto permite inferir que el grupo experimental alcanzó un desempeño superior en relación con la dimensión referida a la obtención de información de textos orales, se observa un mejor desempeño en los estudiantes que formaron parte del programa de estrategias didácticas mediante medios virtuales, en comparación con aquellos del grupo control que recibieron una intervención convencional.

A partir de los resultados obtenidos mediante las diversas pruebas estadísticas realizadas, se valida la hipótesis de investigación (H_i) y se descarta la hipótesis nula (H_o). En consecuencia, se infiere que la aplicación del programa de estrategias lúdicas mediante plataformas virtuales contribuye significativamente al desarrollo de la dimensión *obtiene información de textos orales* en los estudiantes que integraron la muestra del estudio.

b. Prueba de hipótesis en la dimensión infiere e interpreta información del texto oral.

Hipótesis de trabajo (HE1): Si se aplican adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales, entonces se desarrolla significativamente la dimensión *infiere e interpreta información del texto oral* en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa ALFZ. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 15:

Análisis de equivalencia entre los grupos experimental y control en la evaluación inicial correspondiente a la dimensión que implica inferir e interpretar información proveniente del texto oral.

Estadísticos de prueba^a

Dimensión	Grupo de agrupación experimental y control	
	PRETEST	
U de Mann-Whitney		345,000
W de Wilcoxon		723,000
Z		-,340
Sig. asintótica(bilateral)		,734

c. Variable de agrupación:

Nota: El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 15 presenta el valor de p obtenido en la prueba de equivalencia aplicada a los grupos experimental y de control durante el pretest de la dimensión “Infieren e interpretan información de textos orales”, el cual fue de 0,734 ($p > 0,05$). Este resultado significa que no hubo diferencias estadísticamente significativas entre los promedios de ambos grupos con un nivel de confianza del 95 %.

Los resultados obtenidos permiten inferir que no existen diferencias significativas en los puntajes del pretest respecto a la dimensión analizada entre los estudiantes de ambos grupos. Por ende, se considera que el grupo experimental y el grupo control presentaban condiciones equivalentes al inicio del estudio, lo cual garantiza la validez de la comparación de los efectos generados tras la aplicación del programa.

Tabla 16

Prueba de equivalencia aplicada entre los grupos experimental y de control en el posttest correspondiente a la dimensión inferir e interpreta información del texto oral

Estadísticos de prueba^a

Infiere e interpreta información del texto oral	Grupo de agrupación experimental y control	
	POSTEST	
U de Mann-Whitney		211,500
W de Wilcoxon		589,500
Z		-2,670
Sig. asintótica(bilateral)		,008

a. Variable de agrupación:

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 16 muestra el valor de p obtenido en la prueba de equivalencia aplicada en el postest a los grupos experimental y control, correspondiente a la dimensión “Infieren e interpretan información de textos orales”. El valor registrado fue de 0,008 ($p < 0,05$), evidenciando diferencias estadísticamente significativas entre los promedios de ambos grupos con un nivel de confianza del 95 %.

A partir de estos resultados, se concluye que existen diferencias significativas en los puntajes del postest entre el grupo experimental y el grupo control en la mencionada dimensión. Este hallazgo sugiere que los estudiantes que participaron en el programa de estrategias lúdicas mediante medios virtuales lograron un mayor desarrollo en la dimensión “Infieren e interpretan información de textos orales” en comparación con los estudiantes del grupo control que no recibieron dicha intervención.

A partir del análisis de las diversas pruebas estadísticas aplicadas, se confirma la hipótesis de investigación (H_i) y se rechaza la hipótesis nula (H_o). Por lo tanto, se infiere que la implementación del programa de estrategias lúdicas a través de medios virtuales generó un efecto significativo en el desarrollo de la dimensión *Infiere e interpreta información del texto oral* en los estudiantes que participaron en el estudio.

c. Prueba de hipótesis en la dimensión Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

HE1: Si se aplica adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales, entonces se desarrollará significativamente la competencia *se comunica oralmente en su lengua materna*, específicamente en la dimensión *adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada*, en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 17

Evaluación de equivalencia entre el grupo experimental y el grupo control en el pretest correspondiente a la dimensión Adecúa, organiza y desarrolla ideas de manera coherente y cohesionada.

Estadísticos de prueba^a

Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Grupo de agrupación experimental y control PRE TEST
U de Mann-Whitney	284,500
W de Wilcoxon	662,500
Z	-1,402
Sig. asintótica(bilateral)	,161

b. Variable de agrupación.

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 17 presenta el valor de p registrado en la prueba de equivalencia aplicada entre los grupos experimental y de control durante el pretest de la dimensión “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de manera coherente y cohesionada”, obteniéndose un resultado de 0,161 ($p > 0,05$). Este hallazgo indica que no se registran diferencias estadísticamente significativas entre las medias de ambos grupos, con un nivel de confianza del 95 %.

A partir de estos hallazgos, se puede concluir que no se registraron diferencias significativas en los puntajes del pretest en esta dimensión entre los estudiantes de ambos grupos. Por lo tanto, se infiere que el grupo experimental y el grupo control presentaban condiciones equivalentes al inicio del estudio, garantizando comparabilidad para evaluar los efectos de la intervención.

Tabla 18

Comparación de la equivalencia entre los grupos experimental y de control en el posttest en relación con la dimensión “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de manera coherente y cohesionada”

.Estadísticos de prueba^a

Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Grupo de agrupación experimental y control POST TEST
U de Mann-Whitney	126,500
W de Wilcoxon	504,500
Z	-4,151
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación:

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 18 presenta el valor de p obtenido en la prueba de equivalencia aplicada al posttest de la dimensión “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de manera coherente y cohesionada” entre los grupos experimental y de control, registrándose un valor de 0,000 ($p < 0,05$). Este hallazgo indica que existen diferencias estadísticamente significativas entre las medias de ambos grupos, con un nivel de confianza del 95 %, lo cual respalda la validez estadística del análisis efectuado.

A partir de estos resultados, se puede concluir que los estudiantes del grupo experimental, al haber participado en el programa de estrategias lúdicas mediante medios virtuales, alcanzaron un mayor nivel de desarrollo en la dimensión “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” en comparación con los estudiantes del grupo control, quienes no recibieron dicha intervención.

Con base en las pruebas realizadas, se confirma la hipótesis de investigación (H_1) y se rechaza la hipótesis nula (H_0). Por lo tanto, se infiere que la implementación del programa de estrategias lúdicas a través de medios virtuales ejerce un efecto significativo en el fortalecimiento de esta dimensión en los estudiantes de la muestra.

d. Prueba de hipótesis en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

HE1: Si se aplican adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales, entonces se desarrolla significativamente la dimensión *utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica del texto oral* en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa ALFZ. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 19:

"Prueba de homogeneidad entre el grupo experimental y el grupo control en el pretest, correspondiente a la dimensión que evalúa el uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales."

Estadísticos de prueba^a	
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Grupo de agrupación experimental y control PRETEST
U de Mann-Whitney	331,000
W de Wilcoxon	709,000
Z	-,587
Sig. asintótica(bilateral)	,557

a. Variable de agrupación:

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 19 muestra el valor de p obtenido en la prueba de homogeneidad aplicada a los grupos experimental y de control durante el pretest de la dimensión "Utiliza recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica", registrándose un valor de 0,161 ($p > 0,05$). Este resultado indica que no se observan diferencias estadísticamente significativas entre las medias de ambos grupos, con un nivel de confianza del 95 %.

A partir de estos hallazgos, se infiere que los puntajes del pretest en esta dimensión fueron comparables entre el grupo experimental y el grupo control. Por lo tanto, se concluye que tanto el grupo experimental como el grupo control partieron de condiciones similares al inicio del estudio.

Tabla 20

Análisis de homogeneidad en el postest entre los grupos experimental y control en relación con la dimensión que evalúa el uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales.

Estadísticos de prueba^a	
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Grupo de agrupación experimental y control POSTEST
U de Mann-Whitney	120,500
W de Wilcoxon	498,500
Z	-4,265
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación:

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 20 presenta el valor de p obtenido en la prueba de comparación aplicada al posttest entre los grupos experimental y de control, en la dimensión “Utiliza recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica”, registrándose un valor de 0,000 ($p < 0,05$). Este hallazgo indica la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las medias de ambos grupos, con un nivel de confianza del 95 %.

A partir de estos resultados, se puede inferir que los puntajes del posttest reflejan diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control. En consecuencia, se concluye que los estudiantes que participaron en el programa de estrategias lúdicas mediadas por recursos virtuales lograron un mayor desarrollo en esta dimensión, en comparación con aquellos del grupo control que no recibieron la intervención.

En consecuencia, los resultados respaldan la hipótesis de investigación (H_1) y permiten rechazar la hipótesis nula (H_0). Así, se concluye que la implementación del programa de estrategias lúdicas mediante medios virtuales tiene un efecto significativo en el desarrollo de la dimensión “Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica” en los estudiantes que conforman la muestra

e. Prueba de hipótesis en la dimensión Interactuar estratégicamente con distintos interlocutores

HE1: Si se aplican adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales, entonces se desarrolla significativamente la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa ALFZ. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 21

Prueba de comparación entre el grupo experimental y el grupo control en el pretest, correspondiente a la dimensión relacionada con la interacción estratégica con diversos interlocutores.

Estadísticos de prueba ^a	
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Grupo de agrupación experimental y control PRETEST
U de Mann-Whitney	263,000
W de Wilcoxon	641,000
Z	-1,771
Sig. asintótica(bilateral)	,077

a. Variable de agrupación:

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 21 muestra el valor de p registrado en la prueba de comparación entre los grupos experimental y de control durante el pretest, en la dimensión “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”, obteniéndose un valor de 0,777 ($p > 0,05$). Este resultado evidencia que no se presentan diferencias estadísticamente significativas entre las medias de ambos grupos, considerando un nivel de confianza del 95 %.

A partir de estos resultados, se puede afirmar que no se observaron diferencias significativas en los puntajes del pretest entre los estudiantes de los dos grupos en esta dimensión, lo que sugiere que ambos comenzaron el estudio con condiciones comparables.

Tabla 22

Prueba de comparación de equivalencia aplicada al grupo experimental y al grupo control en el posttest correspondiente a la dimensión Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

Estadísticos de prueba^a

Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Grupo de agrupación experimental y control
	POSTEST
U de Mann-Whitney	131,500
W de Wilcoxon	509,500
Z	-4,063
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Interpretación:

La Tabla 22 presenta el valor de p obtenido en la prueba de comparación aplicada al posttest entre los grupos experimental y de control en la dimensión “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”, registrándose un valor de 0,000 ($p < 0,05$). Este hallazgo indica la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las medias de ambos grupos, con un nivel de confianza del 95 %.

A partir de estos resultados, se puede concluir que los puntajes del posttest del grupo experimental difieren significativamente de los del grupo control. En consecuencia, se infiere que los estudiantes que participaron en el programa de estrategias lúdicas mediante medios virtuales lograron un mayor desarrollo en esta dimensión, en comparación con los

estudiantes del grupo control, quienes no recibieron dicha intervención.

En consecuencia, se confirma la hipótesis de investigación (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), lo que permite afirmar que la implementación del programa de estrategias lúdicas a través de medios virtuales tiene un impacto significativo en el desarrollo de la dimensión “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” en los estudiantes evaluados.

f. Prueba de hipótesis en la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral

HE1: La implementación adecuada de estrategias lúdicas a través de medios virtuales incide de manera significativa en el fortalecimiento de la competencia *se comunica oralmente en su lengua materna*, con énfasis en la dimensión *reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral*, en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.

Tabla 23

Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y el grupo control en el pretest correspondiente a la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

Estadísticos de prueba ^a		Grupo de agrupación experimental y control
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral		PRETEST
U de Mann-Whitney		235,500
W de Wilcoxon		613,500
Z		-2,261
Sig. asintótica(bilateral)		,064

a. Variable de agrupación:

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 23 presenta el valor de significancia (p) obtenido en la prueba de comparación entre los grupos experimental y de control durante el pretest de la dimensión “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral”, registrándose un valor de 0,064 ($p > 0,05$). Este hallazgo indica que no existen diferencias estadísticamente significativas entre las medias de ambos grupos, considerando un nivel de confianza del

95 %.

A partir de la información obtenida, se concluye que no existen diferencias estadísticamente significativas en los resultados del pretest entre el grupo experimental y el grupo control en relación con esta dimensión. Por lo tanto, se infiere que **ambos grupos iniciaron el proceso experimental en condiciones equivalentes**, lo que respalda la validez de comparar los efectos del programa de intervención aplicado posteriormente.

Tabla 24

Estadísticos de prueba ^a	
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral	Grupo de agrupación experimental y control POST TEST
U de Mann-Whitney	96,000
W de Wilcoxon	474,000
Z	-4,682
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación:

Nota. El nivel de significancia es de 0,05.

Interpretación

La Tabla 24 presenta el valor de p obtenido en la prueba de comparación aplicada al postest entre los grupos experimental y de control en la dimensión “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral”, registrándose un valor de 0,000 ($p < 0,05$). Este hallazgo evidencia diferencias estadísticamente significativas entre las medias de ambos grupos, con un nivel de confianza del 95 %.

A partir de estos hallazgos, se concluye que los puntajes del postest del grupo experimental difieren significativamente de los del grupo control, lo que sugiere que los estudiantes que participaron en el programa de estrategias lúdicas mediante medios virtuales alcanzaron un mayor desarrollo en esta dimensión, en comparación con quienes no recibieron la intervención.

A partir de los resultados de las pruebas aplicadas, se acepta la hipótesis de trabajo (H_i) y se rechaza la hipótesis nula (H_o), concluyéndose que la implementación del Programa de estrategias lúdicas mediante medios virtuales contribuye de manera significativa al mejoramiento de la dimensión “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral” en los estudiantes de la muestra.

4.3. Discusión de los resultados:

La situación del problema que afrontan los estudiantes de educación primaria en la comunicación o expresión oral se ve expresada estadísticamente en las evaluaciones tomadas por el Ministerio de Educación. En este contexto, un informe del Ministerio de Educación señala que el 31.3 % de los estudiantes de educación primaria en el país no alcanzan un desarrollo óptimo de sus competencias comunicativas y sociales. Esto significa que, de cada 100 escolares, alrededor de 31 presentan dificultades relacionadas con la comunicación, especialmente en cuanto a la expresión oral y la interacción efectiva con otras personas. (MINEDU, 2016, citado en Gallado, 2020).

Esta situación problemática exige a los docentes la necesidad de diseñar y aplicar estrategias pedagógicas nuevas e innovadoras que contribuyan de manera efectiva al fortalecimiento de la expresión oral de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más significativo y contextualizado, siendo las más adecuadas, la aplicación de estrategias lúdicas por medios virtuales, aprovechando la coyuntura de salud y aislamiento que se está viviendo como consecuencia de la pandemia del COVID-19

Para Cortés (2014) las estrategias lúdicas son aquellas actividades que forman parte del pensamiento creativo, la solución de problemas, aliviar tensiones y ansiedades, y adquirir por medio del juego nuevos entendimientos, conductas, y desarrollar el pensamiento y el lenguaje.

Con el propósito de ofrecer una solución inmediata a la problemática relacionada con la comunicación oral, se llevó a cabo la presente investigación con un diseño cuasi experimental. Esta fue estructurada en torno al siguiente objetivo general: Verificar que el uso de estrategias lúdicas mediante plataformas virtuales tiene un impacto significativo en el desarrollo de la competencia "se comunica oralmente en su lengua materna" en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo - 2021.

En cuanto a los resultados obtenidos, en la Tabla 3 y Figura 1 se presentan los niveles de desempeño correspondientes a la variable "*se comunica oralmente en su lengua materna*". En el pre test aplicado al grupo experimental, se observa que los niveles predominantes son "*inicio*" y "*en proceso*", ambos con un 37%, lo que evidencia un desarrollo limitado de la competencia al inicio de la intervención; mientras que en el posttest sus niveles mejoran al

nivel esperado con el 70.4% por la aplicación del programa de estrategias lúdicas por medios virtuales. A diferencia del pre test del grupo control que su nivel predominante fue en proceso con el 59.3% y en el post test mantuvo dicho nivel con el 55.6%. No presentándose mejoras a nivel de la variable por no haber recibido este grupo el programa o tratamiento experimental. Resultados similares fueron reportados por Palomino (2015) en su estudio titulado *La estrategia de juegos verbales y su influencia en la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria*, desarrollado en el área de Comunicación de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu”, ubicada en el distrito El Porvenir. En dicha investigación se concluye que la implementación de esta estrategia produjo mejoras significativas en el desarrollo de la expresión oral. Los datos obtenidos a través del pretest y posttest aplicados al grupo experimental evidenciaron un incremento del nivel adecuado, al pasar del 19% al 58% de los estudiantes. Asimismo, se observa una disminución en los niveles poco adecuado e inadecuado, que pasaron del 52% al 29% y del 29% al 13%, respectivamente. Estos datos demuestran una notable reducción de las dificultades identificadas en el diagnóstico inicial, atribuyéndose esta mejora a la implementación de los juegos verbales como estrategia didáctica.

De acuerdo con Narro (2014), la comunicación oral constituye una habilidad fundamental en el ámbito comunicativo, ya que se encuentra íntimamente relacionada con la comprensión, el análisis y la interpretación integral del mensaje auditivo. En esa misma línea, Loría (2013) afirma que la oralidad representa una herramienta verbal clave para la transmisión de diversos tipos de mensajes. Aunque esta forma de comunicación puede requerir ciertos recursos materiales o *andamiajes* que sirvan como apoyo para hacerla más eficaz, en su forma más básica depende de la existencia de situaciones comunicativas simples y funcionales que favorezcan su desarrollo.

En continuidad con el análisis de las distintas dimensiones que conforman la competencia “Se comunica oralmente”, la Tabla 4 y la Figura 2 muestran los resultados correspondientes a la dimensión “Obtiene información del texto oral”. Los datos muestran un progreso notable en el grupo experimental: al inicio, el 63 % de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, mientras que al finalizar la intervención, se observó un avance hacia niveles superiores, con un 44.4 % en el nivel esperado y un 40.7 % en el nivel destacado, atribuible a la aplicación del programa de estrategias lúdicas mediante recursos virtuales.

En contraste, el grupo control, que en el pretest presentó un 66.7% en el nivel de

inicio, mantuvo en el postest un porcentaje considerable en los niveles bajos: 40.7% en el nivel de inicio y 59.3% en el nivel en proceso. Estos resultados indican que no hubo mejoras significativas en dicho grupo, lo cual puede atribuirse a que no recibió la intervención pedagógica basada en estrategias lúdicas.

Flores y Gallegos (2017), en su estudio titulado *Aplicación de estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la expresión oral en la Institución Educativa Particular Percy Gibson Moller del distrito Cerro Colorado, Arequipa*, señalan que las estrategias lúdicas metodológicas contribuyen al fortalecimiento de la comunicación oral, especialmente en la habilidad de obtener información a partir de textos orales. Por su parte, el Minedu (2016) indica que esta dimensión permite al estudiante recuperar y comprender de manera clara la información transmitida por sus interlocutores.

La Tabla 5 y la Figura 3 presentan los resultados correspondientes a la dimensión “Infiere e interpreta información de textos orales”. En el grupo experimental, inicialmente el 40.7 % de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio. Sin embargo, tras la aplicación de la intervención, los datos del postest evidenciaron un avance significativo: el 59.3 % alcanzó el nivel esperado y el 22.2 % se situó en el nivel destacado, resultado atribuible al programa implementado.

Por otro lado, el grupo control, que al comienzo contaba con un 37% de estudiantes en el nivel inicial, evidenció un rendimiento más bajo al finalizar la evaluación: el 48.1% alcanzó el nivel en proceso y el 33.4% el nivel esperado, sin que ninguno lograra ubicarse en el nivel destacado. Esto indica que no se produjeron mejoras significativas en dicho grupo, dado que no fue beneficiado con el programa de estrategias lúdicas aplicadas mediante medios virtuales.

Según García (2019), en su investigación denominada *Aplicación de estrategias didácticas para fortalecer las capacidades vinculadas a la competencia se comunica oralmente en estudiantes de secundaria*, se evidenció que, durante la evaluación diagnóstica, los alumnos mostraban dificultades marcadas en áreas como la comprensión del texto oral, la entonación y la habilidad para inferir e interpretar información. Sin embargo, tras la implementación de estrategias didácticas, se observaron mejoras significativas en estos indicadores dentro del grupo estudiado.

Por otro lado, el MINEDU (2016) señala que esta dimensión permite al estudiante construir el significado del texto oral a partir de la inferencia y la vinculación de información

explícita e implícita, con el propósito de deducir nueva información y completar los vacíos del texto oral. Por medio de estas inferencias, el estudiante interpreta integrando tanto la información explícita como la implícita, además de los recursos verbales, no verbales y paraverbales, para lograr una comprensión global y profunda del texto oral, dándole un uso estético al lenguaje, así como a las intenciones e ideologías de los interlocutores.

La Tabla 6 y la Figura 4 presentan los resultados relacionados con la dimensión *adecúa, organiza y desarrolla las ideas de manera coherente y cohesionada*, que pertenece a la competencia *se comunica oralmente*. Según los datos recogidos, al inicio del estudio el 37 % de los estudiantes del grupo experimental se encontraba en el nivel de inicio y el 18.6 % en el nivel en proceso. Sin embargo, tras la implementación del programa basado en estrategias lúdicas, los puntajes obtenidos en el postest reflejan un avance significativo, con un 55.5 % de alumnos ubicados en el nivel esperado y un 26 % en el nivel destacado.

Por el contrario, el grupo control no presentó avances estadísticamente significativos, ya que no fue expuesto al programa. Esta ausencia de intervención se refleja en sus resultados, los cuales indican que el 51.8% de los estudiantes se mantuvo en el nivel en proceso tanto en el pretest como en el postest.

Similares resultados alcanzaron Guevara (2018) en su investigación titulada *Estrategias lúdicas para desarrollar la capacidad de expresión oral en estudiantes de educación inicial* (2016). Concluyó que, tras la aplicación del programa, el 96.2% de los estudiantes demostraron un nivel satisfactorio en el desarrollo de su expresión oral, destacando además que la dimensión de coherencia alcanzó un 80.8%. Estos resultados demuestran la eficacia del programa de estrategias lúdicas.

Según el MINEDU (2016), la dimensión *adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada* se refiere a la capacidad del estudiante para adecuar sus ideas al propósito comunicativo, al receptor, al tipo y género discursivo del texto, así como al registro lingüístico correspondiente, teniendo en cuenta también las normas de cortesía y los factores socioculturales que rodean la interacción oral. Esta dimensión requiere que el estudiante exprese sus ideas con lógica, utilizando recursos cohesivos que den coherencia a los diversos géneros del discurso oral.

Por otro lado, la Tabla 7 y la Figura 5 muestran los resultados referentes a la dimensión *utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica*. En el grupo experimental, el 48.1% de los estudiantes se ubicó en el nivel “en proceso” durante el pretest.

Posteriormente, en el postest, se evidenció una mejora significativa, alcanzando un 70% en el nivel destacado, lo cual se atribuye a la aplicación del programa. En contraste, el grupo control, que en el pretest registró un 44.4% en el mismo nivel, solo logró un 55.6% en el nivel esperado en el postest, sin mostrar avances tan relevantes.

De igual modo, Guevara (2018), en su tesis titulada *Estrategias lúdicas para desarrollar la capacidad de expresión oral en estudiantes de educación inicial* (2016), señala que la implementación de estrategias lúdicas generó avances significativos en el uso de recursos no verbales y paraverbales, alcanzando un 57.7% como resultado del programa aplicado.

De acuerdo con el MINEDU (2016), la dimensión *utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica* hace alusión a la capacidad del estudiante para emplear adecuadamente elementos no verbales (como gesticulaciones y posturas corporales) y paraverbales (como la entonación, pausas o silencios), adaptándolos al contexto comunicativo con el fin de enfatizar, aclarar o intensificar significados y generar determinados efectos en sus interlocutores.

Respecto a los datos presentados en la Tabla 8 y la Figura 6, se observa que el grupo experimental tenía inicialmente un 37 % de estudiantes en el nivel “en proceso” dentro de la dimensión *interactúa estratégicamente con distintos interlocutores*. Sin embargo, después de aplicar la intervención, los resultados del postest revelaron una mejora considerable, con un 66.7 % alcanzando el nivel destacado. Este progreso se relaciona directamente con el uso de estrategias lúdicas. En contraste, en el grupo control, el 48.2 % de los alumnos permaneció en el mismo nivel tanto en la evaluación inicial como final, consiguiendo solo avanzar hasta el nivel esperado.

El MINEDU (2016) define la dimensión *interactúa estratégicamente con distintos interlocutores* como la habilidad del estudiante para gestionar y dinamizar los turnos de intervención oral, participando de forma adecuada, oportuna y coherente, con el objetivo de lograr su intención comunicativa.

Los datos correspondientes a la dimensión *reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral*, mostrados en la Tabla 9 y la Figura 7, revelan que en el grupo experimental el 40.7 % de los estudiantes se encontraba inicialmente en el nivel “en proceso”. Tras la intervención, se evidenciaron avances: el 51.9 % se mantuvo en ese nivel y el 29.6 % progresó al nivel esperado, como resultado de la aplicación de la variable

experimental. En contraste, el grupo control empezó con un 88.9 % en el nivel “en inicio” y, aunque esta cifra se redujo ligeramente, al finalizar el estudio el 77.8 % aún permanecía en ese mismo nivel.

Según el MINEDU (2016), esta capacidad faculta al estudiante a ejercer una reflexión tanto desde el rol de oyente como de hablante, lo cual implica tomar distancia crítica frente a los textos orales en los que interviene, ya sea en contextos presenciales o a través de medios audiovisuales. Durante este proceso, el estudiante analiza y contrasta elementos formales y de contenido con base en su experiencia, entorno, saberes previos y diversas fuentes informativas. A su vez, evalúa y valora los textos orales para construir un punto de vista propio o emitir juicios críticos considerando sus aspectos formales, su contenido, las ideologías presentes y el vínculo con el contexto sociocultural.

En relación con la verificación de la hipótesis general, la Tabla 12 muestra un valor de p de 0.000 ($p < 0.05$) al comparar los resultados del posttest entre los grupos experimental y de control en la competencia “Se comunica oralmente”. Este hallazgo indica la presencia de diferencias estadísticamente significativas entre las medias de ambos grupos, con un nivel de confianza del 95 %. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación (H_i) y se rechaza la hipótesis nula (H_o). Por lo tanto, se concluye que la implementación del programa de estrategias lúdicas mediante medios virtuales contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la competencia comunicativa oral.

Las conclusiones obtenidas coinciden con los resultados hallados por Flores y Gallegos (2017), quienes en su estudio titulado *Aplicación de estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la expresión oral en niños de cuatro años* de la Institución Educativa Particular Percy Gibson Moller, en el distrito de Cerro Colorado, reportaron lo siguiente: el grupo experimental obtuvo un promedio de 19.13 puntos, mientras que el grupo control alcanzó una media de 14.87 puntos. Estos datos reflejan un progreso significativo en el desarrollo del aprendizaje oral en los estudiantes de cuatro años de dicha institución. En función de estos resultados, se confirmó la hipótesis del estudio, la cual sostiene que “Las estrategias metodológicas lúdicas optimizan el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Percy Gibson Moller del distrito de Cerro Colorado”.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones:

- 1.** Respecto a la variable *Se comunica oralmente en su lengua materna*, los resultados obtenidos en el pretest del grupo experimental evidenciaron una mayor concentración de estudiantes en los niveles *inicio* y *en proceso*, con un 37% en cada uno. No obstante, tras la implementación del programa de estrategias lúdicas por medios virtuales, se observó en el posttest una mejora considerable, alcanzando un 70.4% en el nivel *esperado*. En contraste, el grupo control mostró en el pretest un 59.3% de estudiantes en el nivel *proceso*, porcentaje que se mantuvo en el posttest con un 55.6%. Así, no se registraron avances significativos en este grupo, dado que no recibió intervención experimental alguna.
- 2.** En relación con la dimensión *Obtiene información del texto oral*, se identificó que el grupo experimental, que en el pretest presentó un 63% de estudiantes en el nivel *inicio*, mejoró notablemente en el posttest, distribuyéndose un 44.4% en el nivel *esperado* y un 40.7% en el nivel *destacado*, lo que refleja el efecto positivo del programa aplicado. Por el contrario, el grupo control mostró inicialmente un 66.7% en el nivel *inicio* y, en el posttest, un 40.7% en el mismo nivel y un 59.3% en el nivel *proceso*, sin evidenciar mejoras sustanciales, lo cual se atribuye a la ausencia de aplicación del programa lúdico virtual.
- 3.** Respecto a la dimensión “*Infiere e interpreta información de textos orales*”, inicialmente el 40.7 % de los estudiantes del grupo experimental se encontraba en el nivel *inicio*. No obstante, luego de la intervención, los resultados del posttest mostraron un progreso significativo: el 59.3 % alcanzó el nivel *esperado* y el 22.2 % se situó en el nivel *destacado*, lo cual se atribuye a la implementación del programa experimental. Por su parte, el grupo control comenzó con un 37 % en el nivel *inicio* y, al finalizar, presentó un 48.1 % en el nivel *proceso* y un 33.4 % en el nivel *esperado*, sin registrar avances hacia el nivel *destacado*, evidenciando así la ausencia de un efecto positivo sin la aplicación de estrategias lúdicas mediante recursos virtuales.
- 4.** En la dimensión “*Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y*

cohesionada”, los resultados del pretest del grupo experimental muestran que el 37 % de los estudiantes se encontraba en el nivel inicial y el 18,6 % en el nivel en proceso. En el posttest, se observa una mejora en los puntajes, alcanzando un 55,5 % en el nivel esperado y un 26 % en el nivel destacado, como resultados de la aplicación del tratamiento. Mientras que en el grupo control no hubo mejoras significativas debido a que dicho grupo no recibió el programa, demostrándose en sus puntajes que, partiendo de un nivel mayoritario en proceso con un 51.8% en el pre test, el grupo mantuvo dicho porcentaje y nivel en el post test.

5. En lo referente a la dimensión **Uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales**, se observó que el grupo experimental, que inicialmente evidenciaba un predominio del 48.1% en el nivel *en proceso* durante el pretest, experimentó una mejora sustancial, alcanzando en el posttest un 70% en el nivel *destacado*. Este progreso se atribuye directamente a la implementación de la intervención experimental. En cambio, el grupo control, cuyo pretest mostró un 44.4% de estudiantes en el nivel *en proceso*, apenas logró alcanzar un 55.6% en el nivel *esperado* en el posttest, sin evidencias de avances significativos.
6. En lo que respecta a la dimensión “Interacción estratégica con diversos interlocutores”, se observó que, al inicio de la evaluación, la mayoría de los estudiantes del grupo experimental (37 %) se encontraba en el nivel en proceso. No obstante, tras la intervención, los resultados del posttest reflejaron una mejora significativa, logrando que el 66.7% alcanzara el nivel *destacado*. Este resultado positivo se relaciona con la implementación de las estrategias lúdicas diseñadas para tal fin. En contraste, el grupo control mantuvo en ambos momentos de evaluación — pretest y posttest— el mismo porcentaje (48.2%) en el nivel *esperado*, lo que denota ausencia de mejora.
7. En cuanto a la dimensión *Reflexión y evaluación de la forma, el contenido y el contexto del discurso oral*, se identificó que el grupo experimental presentaba inicialmente un 40.7% de estudiantes en el nivel *en proceso*, mejoró significativamente en el posttest, alcanzando un 51.9% en el mismo nivel y un 29.6% en el nivel *esperado*. Estos avances reflejan el impacto positivo de la variable

experimental. En cambio, el grupo control comenzó con un 88.9% de estudiantes en el nivel *inicio* y finalizó el posttest con un 77.8% en ese mismo nivel, sin mostrar progresos relevantes.

8. En la verificación de la hipótesis general, el valor de p obtenido al comparar los resultados del posttest entre el grupo experimental y el grupo control en la competencia “Se comunica oralmente” fue de 0.000 ($p < 0.05$). Este hallazgo evidencia diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos, con un nivel de confianza del 95 %. Por consiguiente, se puede concluir que la implementación de estrategias lúdicas a través de medios virtuales contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la competencia de comunicación oral en la lengua materna de los estudiantes que formaron parte del estudio.

5.2. Recomendaciones:

1. Se sugiere a los directivos y docentes de educación primaria de la I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos considerar la incorporación del programa de estrategias lúdicas mediante medios virtuales como una alternativa pedagógica innovadora, orientada a fortalecer la expresión oral y fomentar el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes de nivel primario. Asimismo, se recomienda difundir esta experiencia a otras áreas curriculares e instituciones educativas con contextos y características similares, con el propósito de adaptar y replicar la propuesta en distintos entornos educativos.
2. A los docentes primaria o del área de comunicación se aconseja aplicar una prueba diagnóstica previa a la implementación del programa para identificar los niveles predominantes en la competencia *se comunica oralmente*. A partir de estos resultados, se debe implementar el programa de estrategias lúdicas. Es fundamental que los docentes reciban capacitación y dominen el uso de estas estrategias y de los medios digitales o virtuales, para desarrollar las sesiones con creatividad, innovación y eficacia, lo que permitió lograr un aprendizaje con verdadero significado en los estudiantes.
3. A los docentes de otras áreas se sugiere conformar Grupos de Interaprendizaje (GIAs) con el propósito de integrar en sus planes curriculares las estrategias lúdicas mediadas por tecnologías digitales, consolidando así una propuesta pedagógica innovadora orientada a fortalecer los niveles de logro en la competencia *se comunica oralmente*.
4. A los docentes y directivos se les recomienda implementar un proceso de seguimiento y evaluación sistemática de los estudiantes involucrados en el programa, con el fin de identificar errores y superar dificultades, promoviendo así el fortalecimiento de las competencias comunicativas. Para tal propósito, se dispone de una guía de observación integrada en cada sesión, la cual permite valorar de manera continua el avance en los aprendizajes.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Agencia de Noticias Univalle (2015). *La videoconferencia educativa*. Disponible: <https://darkrimosa.wordpress.com/tag/videollamada/>. Consultado el 15 de febrero del 2021.
- Aguiñaga, E. y Gómez, I. (2015). *Artes escénicas y su incidencia en el desarrollo del esquema corporal en niños de 5 años*. Tesis de Grado. Universidad laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.
- Alejo, L. (2020). *Uso de la plataforma zoom y la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de secundaria*. Lima – Perú. Tesis de Licenciatura. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.
- Arce, C. (2016). *Taller de dramatización*. Honduras: Valeta
- Ayala, K., Fernández, N., Durán, C., Loyola, A., Moncada, S. y Saldías, A. (2016), *Estrategias didácticas utilizadas por los profesores de lenguaje y comunicación para el desarrollo de competencias de comunicación oral en estudiantes de segundo ciclo*. Tesis de Licenciatura. Universidad Católica de la Santísima Concepción.
- Bueno, M. y Sanmartín, M. (2015). *Las rimas, trabalenguas y canciones como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años de edad del centro infantil del Buen Vivir “Ingapirca”, de la comunidad de Ingapirca de la parroquia Santa Ana, Cantón Cuenca, provincia del Azuay*. Tesis de Grado. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador.
- Castro, I. (2017). *La Exposición como Estrategia de Aprendizaje y Evaluación en el Aula*. Universidad de los hemisferios. Pichincha, Ecuador: Editorial Razón y Palabra.
- Cisneros, S. (2012). *Los trabalenguas como estrategia para el desarrollo de habilidades cognitivas en alumnos de primer grado de preescolar*. Tesis de Grado. Universidad Pedagógica Nacional. México D.F.
- Charcape, J. (2015). *Taller de Juegos didácticos sobre operaciones matemáticas en estudiantes de primaria*. Sánchez Carrión. Tesis de maestría. Universidad César

Vallejo. Trujillo, Perú.

Cruz, G. y Vilca, E. (2017). *Programa de estrategias lúdicas en la resolución de problemas aditivos en estudiantes de primaria. Trujillo, 2017*. Tesis de Maestría. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Cumapa, F. y Correa, Y. (2018). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°089 de la Ciudad de Rioja, 2014*. Tesis de Grado. Universidad Nacional de San Martín. Tarapoto, Perú.

Diago, D. (2012). *Sistemas. Ventajas y desventajas del correo electrónico*.

Dosquebradas Corporación Universitaria Remington.

Díaz, M. (2016). *Taller de juegos didácticos en el aprendizaje de operaciones matemáticas en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa Emblemática “San Gabriel” – Cascas*. Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.

Duarte, L. (2014). *Propuesta de estrategias metodológicas para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de la asignatura en español de la Universidad Católica de Honduras “Nuestra Señora Reyna de la Paz. Campus San Isidro, la Ceiba*. Tesis de maestría. Universidad Pedagógica Nacional “Francisco Morazán”. Tegucigalpa, Honduras.

Fonseca, A. y Fonseca, I. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. Tesis de grado. Universidad Católica de Trujillo. Trujillo, Perú.

Gallardo, Y. (2020). *Taller DEDRA para mejorar la Expresión Oral en estudiantes de cuarto de secundaria, Institución Educativa Modelo- Trujillo 2020*. Tesis Doctoral. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.

García, A. (2019). *Aplicación de estrategias didácticas para mejorar el desarrollo de las capacidades de la competencia se comunica oralmente en los estudiantes del 4to grado de secundaria la v y vi sección del colegio militar francisco Bolognesi*. Tesis

de Maestría. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa, Perú.

Guevara, M. (2018). *Estrategias lúdicas para desarrollar la capacidad de expresión oral en estudiantes de educación inicial, 2016*. Tesis de Licenciatura. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo, Perú.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ªed.). México: Mc Graw-Hill.

Loría, R (2011) *Comunicación oral y escrita*. Ed. Costa Rica.

Mosquera, J., Palacio, S. y Gamboa, R. (2017). *Estrategias lúdico-recreativas para mejorar la comunicación oral en los estudiantes de los grados 4º y 7º de la institución educativa Luis Eduardo Arias Reinol del municipio de Barbosa- Antioquia*. Tesis de Grado. Fundación Universitaria Los Libertadores. Medellín, Colombia.

Narro, L. (2015). *Taller de Expresión Oral sobre interrelaciones comunicativas en estudiantes de primaria*. (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.

Ortiz Frida, García María del Pilar. *Metodología de la Investigación*. Editorial Limusa. México 2005.

Palella, S. y Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas, Venezuela: FEDUPEL.

Palomino, c. (2015). *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4º grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito el Porvenir*. Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.

Paredes, M. (2016). *Medios virtuales y su influencia en el reclutamiento de personal en las entidades públicas y privadas de la ciudad de Huamachuco. Período 2014-2015*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.

- Piaget, J. (1990). *El nacimiento de la inteligencia*. Barcelona: Crítica
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia: Departamento de educación.
- Rivera, M. (2015). *La producción creativa de textos poéticos en los estudiantes del ciclo v como herramienta para fortalecer un estilo de escritura propio*. Tesis de Grado. Universidad Libre de Colombia. Bogotá, Colombia.
- Romero, J. (2019). La videollamada como recurso tecnológico para la educación superior a distancia. *Revista Redine*. 11, 1, 56-61.
- Saldaña, W. (2013). Comunicación: medios, redes sociales y blogs en el ciberespacio. Perú, Lima: Fondo editorial, Universidad San Martín de Porres.
- Sandoval, G. y Brown, K. (2018). *Entornos virtuales de aprendizaje lúdico para el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva*. Tesis de Maestría. Universidad de la Costa. Barranquilla, Colombia.
- Sarlé, P. Rodríguez, E. y Rodríguez, E. (2014). *El juego de construcción: caminos, puentes y túneles*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Torán, M. (2016). *La narrativa oral como elemento favorecedor del desarrollo del vocabulario en la etapa 3-6 años*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España.
- Velásquez, I. y Flores, J. (2014). *Aplicación del programa taller de “Arte terapia” para mejorar problemas de acoso escolar “Bulling” en alumnos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Sayapullo”, distrito de Sayapullo, 2013*. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.
- Vieira, D. (2011). *Estilos de aprendizaje y medios didácticos en contextos virtuales*. Tesis Doctoral. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España.

Vygotsky, L. (2000) *Pensamento e Linguagem*. Martins Fontes.

Flores, D. Y Gallegos, N. (2017). *Aplicación de estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la expresión oral en niños de cuatro años de la Institución Educativa particular Percy Gibson Moller del distrito Cerro Colorado, Arequipa*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa, Perú.

REFERENCIAS VIRTUALES:

Acevedo, A. (2011). *El juego como estrategia para favorecer la socialización*. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos88/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion.shtml?cv=1>. Consultado el 15 de febrero del 2021.

Álvarez, Y. y Parra, A. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. Tesis de Maestría. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Tunja, Colombia. Disponible en <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT-149.pdf>.

Consultado el 2 de febrero del 2021.

Araujo, J. (diciembre del 2017). Actividades abiertas con vacío de información y juegos de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 22, 3, <https://www.redalyc.org/jatsRepo/2550/255053749003/255053749003.pdf>.

Araya, J. (2012). La competencia en la expresión oral de niños escolares en Costa Rica. El componente Léxico. *Revista Kañina*, 36, 1, 169-183. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44249252013>.

Bonilla, A. (2009). *La anécdota y el relato histórico: vías para la formación patriótica de los escolares primarios*. **Disponible en:** <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6320609.pdf>. Consultado el: 12 de julio del 2021.

Cedillo, N. (2019). *Los títeres como estrategia didáctica para la estimulación del lenguaje*

y la expresión oral en niños de 5 a 6 años de la escuela E.G.B. Dr. Alfredo Pérez Guerrero de la comunidad de Caliguiña-Pucará. 2018-2019. Tesis de Grado. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador.

Centro de Desarrollo para la Docencia (2018). *El debate*. Disponible en: <https://cdd.udd.cl/files/2018/10/debate.pdf>. Consultado el 23 de junio del 2021.

CEPAL (marzo del 2017). *Las violencias en el espacio escolar*. Disponible en: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/41068-violencias-espacio-escolar>.

Consultado el 2 de febrero del 2021.

Cortés, J. (2014). *La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco*. Disponible en: epository.ut.edu.co/bitstream/001/1411/1/RIUT-JCDA-spa-2015. Consultado el 12 de febrero del 2021.

Diez, G., Herrera, B. y Flores, J. (10 de diciembre de 2017). El éxito de la comunicación oral y escrita en español: un curso en línea. *Ride*, 8 (15), 1-25. <http://dx.doi.org/10.23913/ride.v8i15.302>.

MINEDU (2018). Programa Curricular de Educación Primaria. Disponible en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>.

Consultado el 10 de febrero del 2021.

Papert, S. (1987) *Uma crítica ao tecnocentrismo no pensamento sobre a escola do Futuro*. Conferência en Bulgária. Disponible en: http://www.pgie.ufrgs.br/portalead/rosane/fortaleza/oea_lec/roboticando/biblioteca/biblioteca.htm. Consultado el 14 de febrero del 2021.

Pérez, V. (2016). *Programa de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Rosa María Checa – Chiclayo -2016*. Disponible en: <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1098/BC-TES->

[5878.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#). Consultado el 15 de febrero del 2021.

Robino, C. (2020). *Contar noticias en entornos digitales*. Disponible en: <https://premioggm.org/noticias/2020/10/taller-contar-noticias-en-entornos-digitales-con-carolina-robino/>. Consultado el 23 de junio del 2021.

Rodríguez, C. y León, A. (2011). El humor como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo de tipología de textos: descriptivo-argumentativa, en estudiantes de grado 11° de educación media. *Sinapsis*, 3, 3, 137-161. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4955441.pdf>

Romero, M. (3 de septiembre del 2016). Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal. *Revista Enfermería del Trabajo*, 6, 3, 105 – 114. <file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-PruebasDeBondadDeAjusteAUnaDistribucionNormal-5633043.pdf>

Rubio – Romero, J. y Pelado, M. (2015). *El fenómeno WhatsApp en el contexto de la comunicación personal: una aproximación a través de los jóvenes universitarios*. *Ícono* 14, 13, 73-94. <file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-ElFenomenoWhatsAppEnElContextoDeLaComunicacionPers-5149092.pdf>

Tacuri, E. y Méndez, H. (2012). *El cuento como estrategia metodológica*. Disponible en: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1861/1/teb93.pdf>. Consultado el 15 de febrero del 2021.

UNESCO (2020). *Tesaurus de la UNESCO*, Disponible en: <http://vocabularies.unesco.org/browser/thesaurus/es/search?clang=es&q=educaci%C3%B3n&vocabs=>. Consultado el 5 de febrero del 2021.

Vergara, C. (2 de noviembre de 2017). *La teoría del desarrollo cognitivo de Jerome Bruner*. Actualidad en psicología. Disponible en: <https://www.actualidadenpsicologia.com/teoria-desarrollo-cognitivo-jerome-bruner/>. Consultado el 15 de febrero del 2021.

Wikimedia Commons (2012). *Foro. (Internet)*. Disponible en:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foro-Internet.jpg>. Consultado el 12 de
febrero del 2021.

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de Investigación

ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - PRETEST Y POSTEST

I. INSTRUCCIONES:

El presente instrumento tiene como objetivo evaluar los niveles de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, a través de la evaluación de las dimensiones: obtienen información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada; utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica; interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Peso:

Nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
Peso: 1	Peso 2	Peso 3	Peso:4

III. PREGUNTAS:

3.1. DIMENSIÓN OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL:

3.1.1. Obtiene información explícita del texto oral	1	2	3	4
1. Selecciona datos específicos del texto oral que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas).				
2. Presenta vocabulario de uso frecuente.				
3.1.2. Adquiere información relevante del texto oral				
3. Integra información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores.				
4. Dice información relevante del texto oral.				

3.2. DIMENSIÓN INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL:

3.2.1. Infiere el propósito comunicativo del texto.	1	2	3	4
5. Dice de qué trata el texto (se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia).				
6. Dice cuál es el propósito comunicativo (se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia).				
3.2.2. Infiere e interpreta información deduciendo características.				
7. Deduce características implícitas de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares.				

8. Deduce las relaciones lógicas entre las ideas del texto, como causa-efecto y semejanza-diferencia, a partir de información explícita del mismo.				
9. Explica el significado de palabras y expresiones según el contexto.				

3.3. DIMENSIÓN ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA LAS IDEAS DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA:

3.3.1. Desarrolla ideas en torno a un tema.	1	2	3	4
10. Adecúa su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo.				
11. Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada.				
3.3.2. Organiza las ideas estableciendo relaciones lógicas.				
12. Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente.				
13. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causa), a través de algunos conectores.				
14. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.				

3.4. DIMENSIÓN UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA

3.4.1. Expresa oral y espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones.	1	2	3	4
15. Explica acciones concretas de personas y personajes relacionando recursos verbales y no verbales, a partir de su experiencia.				
16. Emplea recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.				
17. Emplea recursos paraverbales (pronunciación entendible) para apoyarlo que dice en situaciones de comunicación no formal.				
18. Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones.				
3.4.2. Adecua su texto oral a sus interlocutores y al contexto de acuerdo al propósito comunicativo.				
19. Caracteriza personajes de acuerdo al contexto y mensaje del texto.				
20. Produce efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros.				

3.5. DIMENSIÓN INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES:

3.5.1. Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios del tema.	1	2	3	4
21. Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.				
22. Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber.				

23. Recurre a saberes previos para dar respuestas a preguntas.				
24. Hace comentarios relacionados con el tema.				
3.5.2. Utiliza un vocabulario de uso frecuente recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural				
25. Utiliza vocabulario cortés en sus intercambios orales.				
26. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.				

3.6. DIMENSIÓN REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL.

3.6.1. Reflexiona como hablante y oyente sobre los textos orales.	1	2	3	4
27. Opina como hablante y oyente sobre personas, personajes y hechos de los textos orales que escucha.				
28. Da razones a partir del contexto en el que se desenvuelve y de su experiencia.				
3.6.2. Evalúa la forma, contenido y contexto del texto oral.				
29. Evalúa la adecuación de textos orales del ámbito escolar y social a la situación comunicativa.				
30. Da razones si hay coherencia de las ideas y la cohesión entre estas.				



Anexo 2: Ficha de Juicio de expertos

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA ESCUELA DE POSTGRADO PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN ENDOCENCIA E INVESTIGACIÓN FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

ESTRATEGIAS LÚDICAS POR MEDIOS VIRTUALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA, TRUJILLO-2021

2. Investigador(a):

Br. Verónikha Lisbet Morales Zamudio

3. Objetivo General

Demostrar que las estrategias lúdicas por medios virtuales desarrollan la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo - 2021

4. Características de la población

La población de estudio estará constituida por 54 estudiantes, 30 mujeres y 24 hombres del segundo grado de Educación Primaria de las secciones A y B de la institución educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos. Muchos de ellos se limitan al expresar sus ideas y necesidades, presentan limitado vocabulario, limitada cohesión y coherencia, poca fluidez verbal y pronunciación en sus expresiones por tanto su nivel de comunicación oral es bajo.

5. Tamaño de la muestra

La muestra será intencional, no probabilística constituida por 54 estudiante, 27 estudiantes del grupo experimental sección “A” y 27 estudiantes del grupo control, sección “B” del segundo grado de Educación Primaria de la institución educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos.

6. Denominación del instrumento

Escala valorativa para medir el nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

II. DATOS DEL INFORMANTE:

1. Apellidos y nombres:

Zavaleta Cabrera Juan Benito

2. Profesión y/o grado académico:

Licenciado en Educación / Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación

3. Institución donde labora:

Universidad Nacional del Santa

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN									
				redacción clara y precisa		coherencia con la variable		herencia con las dimensiones		herencia con los indicadores		OBSERVACIONES	
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
E COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información del texto oral	Obtiene información explícita del texto oral.	Selecciona datos específicos del texto oral que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas). Presenta vocabulario de uso frecuente.	X		X		X		X			
		Adquiere información relevante del texto oral.	Integra información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores.	X		X		X		X			
			Dice información relevante del texto oral.	X		X		X		X			
	Infiere e interpreta información del texto oral	Infiere el propósito comunicativo del texto.	Dice de qué trata el texto (se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia).	X		X		X		X			
			Dice cuál es el propósito comunicativo (se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia).	X		X		X		X			
		Infiere e interpreta información deduciendo características.	Deduce características implícitas de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares.	X		X		X		X			
			Deduce las relaciones lógicas entre las ideas del texto, como causa-efecto y semejanza-diferencia, a partir de información explícita del mismo.	X		X		X		X			
			Explica el significado de palabras y expresiones según el contexto.			X		X		X			
	adecúa, organiza	Desarrolla ideas en torno a un tema.	Adecúa su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo.	X		X		X		X			

			Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada.	X		X		X		X		
		Organiza las ideas estableciendo relaciones lógicas.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente.	X		X		X		X		
			Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causa), a través de algunos conectores.	X		X		X		X		
			Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	X		X		X		X		
	Utiliza recursos no verbales y	Expresa oral y espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones.	Explica acciones concretas de personas y personajes relacionando recursos verbales y no verbales, a partir de su experiencia.	X		X		X		X		
			Emplea recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	X		X		X		X		
			Emplea recursos paraverbales (pronunciación entendible) para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	X		X		X		X		
			Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones.	X		X		X		X		
		Adecua su texto oral a sus interlocutores y al contexto de acuerdo al propósito comunicativo.	Caracteriza personajes de acuerdo al contexto y mensaje del texto.	X		X		X		X		
			Produce efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros.			X		X		X		
	interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios del tema.	Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.	X		X		X		X		
			Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber.	X		X		X		X		
			Recurre a saberes previos para dar respuestas a preguntas.	X		X		X		X		

			Hace comentarios relacionados con el tema.	X		X		X		X		
		Utiliza un vocabulario de uso frecuente recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Utiliza vocabulario cortés en sus intercambios orales.	X		X		X		X		
			Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	X		X		X		X		
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Reflexiona como hablante y oyente sobre los textos orales.	Opina como hablante y oyente sobre personas, personajes y hechos de los textos orales que escucha.	X		X		X		X		
			Da razones a partir del contexto en el que se desenvuelve y de su experiencia.	X		X		X		X		
		Evalúa la forma, contenido y contexto del texto oral.	Evalúa la adecuación de textos orales del ámbito escolar y social a la situación comunicativa.	X		X		X		X		
			Da razones si hay coherencia de las ideas y la cohesión entre estas.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD:

-) El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
-) Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Trujillo, 16 de abril de 2021


 Dra. Alcántara Ortiz Edith Esperanza
 D.N.I 18161199



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA ESCUELA DE POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN ENDOCENCIA E INVESTIGACIÓN
FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

ESTRATEGIAS LÚDICAS POR MEDIOS VIRTUALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA, TRUJILLO-2021

2. Investigador(a):

Br. Verónikha Lisbet Morales Zamudio

3. Objetivo General

Demostrar que las estrategias lúdicas por medios virtuales desarrollan la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo - 2021

4. Características de la población

La población de estudio estará constituida por 54 estudiantes, 30 mujeres y 24 hombres del segundo grado de Educación Primaria de las secciones A y B de la institución educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos. Muchos de ellos se limitan al expresar sus ideas y necesidades, presentan limitado vocabulario, limitada cohesión y coherencia, poca fluidez verbal y pronunciación en sus expresiones por tanto su nivel de comunicación oral es bajo.

5. Tamaño de la muestra

La muestra será intencional, no probabilística constituida por 54 estudiante, 27 estudiantes del grupo experimental sección “A” y 27 estudiantes del grupo control, sección “B” del segundo grado de Educación Primaria de la institución educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos.

6. Denominación del instrumento

Escala valorativa para medir el nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

II. DATOS DEL INFORMANTE:

1. Apellidos y nombres:

Zavaleta Cabrera Juan Benito

2. Profesión y/o grado académico:

Licenciado en Educación / Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación

3. Institución donde labora:

Universidad Nacional del Santa

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				edacción clara y precisa		oherencia con la variable		herencia con las dimension es		herencia con los indicadore s		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información del texto oral	Obtiene información explícita del texto oral.	lecciona datos específicos del texto oral que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas).	X		X		X		X		
			esenta vocabulario de uso frecuente.									
		Adquiere información relevante del texto oral.	Integra información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores.	X		X		X		X		
			Dice información relevante del texto oral.	X		X		X		X		
	Infiere e interpreta información del texto oral	Infiere el propósito comunicativo del texto.	Dice de qué trata el texto (se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia).	X		X		X		X		
			Dice cuál es el propósito comunicativo (se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia).	X		X		X		X		

		Infiere e interpreta información deduciendo características.	Deduce características implícitas de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares.	X		X		X		X		
			Deduce las relaciones lógicas entre las ideas del texto, como causa-efecto y semejanza-diferencia, a partir de información explícita del mismo.	X		X		X		X		
			Explica el significado de palabras y expresiones según el contexto.			X		X		X		
	decúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Desarrolla en torno tema. ideas a un	Adecua su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo.	X		X		X		X		
			Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada.	X		X		X		X		
		Organiza las ideas estableciendo relaciones lógicas.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente.	X		X		X		X		
			Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causa), a través de algunos conectores.	X		X		X		X		
			Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	X		X		X		X		
		Utiliza recursos no	Expresa oral y espontáneamente sus necesidades,	X		X		X		X		
			Explica acciones concretas de personas y personajes relacionando recursos verbales y no verbales, a partir de su experiencia	X		X		X		X		

		intereses, experiencias y emociones.	Emplea recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	X		X		X		X		
			Emplea recursos paraverbales (pronunciación entendible) para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	X		X		X		X		
			Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones.	X		X		X		X		
		Adecua su texto oral a sus interlocutores y al contexto de acuerdo al propósito comunicativo.	Caracteriza personajes de acuerdo al contexto y mensaje del texto.	X		X		X		X		
			Produce efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros.			X		X		X		
	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios del tema.	Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.	X		X		X		X		
			Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber.	X		X		X		X		
			Recurre a saberes previos para dar respuestas a preguntas.	X		X		X		X		
			Hace comentarios relacionados con el tema.	X		X		X		X		

		Utiliza un vocabulario de uso frecuente recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Utiliza vocabulario cortés en sus intercambios orales.	X		X		X		X		
			Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	X		X		X		X		
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Reflexiona como hablante y oyente sobre los textos orales.	Opina como hablante y oyente sobre personas, personajes y hechos de los textos orales que escucha.	X		X		X		X		
			Da razones a partir del contexto en el que se desenvuelve y de su experiencia.	X		X		X		X		
		Evalúa la forma, contenido y contexto del texto oral.	Evalúa la adecuación de textos orales del ámbito escolar y social a la situación comunicativa.	X		X		X		X		
			Da razones si hay coherencia de las ideas y la cohesión entre estas.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD:

-] El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
-] Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Trujillo, 16 de abril de 2021



Dra. León Pretel Rossmery
D.N.I 18021352



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA ESCUELA DE POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN ENDOCENCIA E INVESTIGACIÓN
FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

ESTRATEGIAS LÚDICAS POR MEDIOS VIRTUALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA, TRUJILLO-2021

2. Investigador(a):

Br. Verónikha Lisbet Morales Zamudio

3. Objetivo General

Demostrar que las estrategias lúdicas por medios virtuales desarrollan la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo - 2021

4. Características de la población

La población de estudio estará constituida por 54 estudiantes, 30 mujeres y 24 hombres del segundo grado de Educación Primaria de las secciones A y B de la institución educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos. Muchos de ellos se limitan al expresar sus ideas y necesidades, presentan limitado vocabulario, limitada cohesión y coherencia, poca fluidez verbal y pronunciación en sus expresiones por tanto su nivel de comunicación oral es bajo.

5. Tamaño de la muestra

La muestra será intencional, no probabilística constituida por 54 estudiante, 27 estudiantes del grupo experimental sección “A” y 27 estudiantes del grupo control, sección “B” del segundo grado de Educación Primaria de la institución educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos.

6. Denominación del instrumento

Escala valorativa para medir el nivel de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

II. DATOS DEL INFORMANTE:

1. Apellidos y nombres:

Zavaleta Cabrera Juan Benito

2. Profesión y/o grado académico:

Licenciado en Educación / Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación

3. Institución donde labora:

Universidad Nacional del Santa

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		herencia con las dimensiones		herencia con los indicadores		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
E COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información del texto oral	Obtiene información explícita del texto oral.	Selecciona datos específicos del texto oral que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas), presenta vocabulario de uso frecuente.	X		X		X		X		
		Adquiere información relevante del texto oral.	Integra información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores.	X		X		X		X		
			Dice información relevante del texto oral.	X		X		X		X		
	Infiere e interpreta información del texto oral	Infiere el propósito comunicativo del texto.	Dice de qué trata el texto (se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia).	X		X		X		X		
			Dice cuál es el propósito comunicativo (se apoya en la información recurrente del texto y en su experiencia).	X		X		X		X		
			Infiere e interpreta información deduciendo	Deduce características implícitas de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares.	X		X		X		X	

		características.	Deduce las relaciones lógicas entre las ideas del texto, como causa-efecto y semejanza diferencia, a partir de información explícita del mismo.	X		X		X		X		
			Explica el significado de palabras y expresiones según el contexto.			X		X		X		
	adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Desarrolla en torno tema Ideas a un	Adecúa su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo.	X		X		X		X		
			Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada.	X		X		X		X		
		Organiza las ideas estableciendo relaciones lógicas	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente.	X		X		X		X		
			Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causa), a través de algunos conectores.	X		X		X		X		
			Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	X		X		X		X		
		Utiliza recursos no verbales y	Expresa oral y Espontáneamente sus necesidades intereses, experiencias y emociones.	X		X		X		X		

			Emplea recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	X		X		X		X		
			Emplea recursos paraverbales (pronunciación entendible) para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	X		X		X		X		
			Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones.	X		X		X		X		
		Adecua su texto oral a sus interlocutores y al contexto de acuerdo al propósito comunicativo.	Caracteriza personajes de acuerdo al contexto y mensaje del texto.	X		X		X		X		
			Produce efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros.			X		X		X		
	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios del tema.	Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.	X		X		X		X		
			Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber.	X		X		X		X		
			Recurre a saberes previos para dar respuestas a preguntas.	X		X		X		X		
			Hace comentarios relacionados con el tema.	X		X		X		X		

		Utiliza un vocabulario de uso frecuente recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Utiliza vocabulario cortés en sus intercambios orales.	X		X		X		X		
			Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	X		X		X		X		
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Reflexiona como hablante y oyente sobre los textos orales.	Opina como hablante y oyente sobre personas, personajes y hechos de los textos orales que escucha.	X		X		X		X		
			Da razones a partir del contexto en el que se desenvuelve y de su experiencia.	X		X		X		X		
		Evalúa la forma, contenido y contexto del texto oral.	Evalúa la adecuación de textos orales del ámbito escolar y social a la situación comunicativa.	X		X		X		X		
			Da razones si hay coherencia de las ideas y la cohesión entre estas.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD:

-) El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
-) Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Trujillo, 16 de abril de 2021



Dra. Cintia Yesenia Vásquez
Urbina DNI 40371297

Anexo 3: Base de datos de la competencia se comunica oralmente en lengua materna.

SUJETOS	COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA												OBTIENE INFORMACION DEL TEXTO ORAL							
	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL						GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Pre test	Sist. Vig.	NIVEL	Post test	Sist. Vig.	NIVEL	Pre test	Sist. Vig.	NIVEL	Post test	Sist. Vig.	NIVEL	Pre test	NIVEL	Post test	NIVEL	Pre test	NIVEL	Post test	NIVEL
1	79	13	Proceso	99	17	Esperado	49	8	Inicio	57	10	Inicio	11	Proceso	14	Esperado	6	Inicio	8	Inicio
2	61	10	Inicio	88	15	Esperado	53	9	Inicio	61	10	Inicio	7	Inicio	13	Proceso	8	Inicio	10	Inicio
3	88	15	Esperado	108	18	Destacado	59	10	Inicio	68	11	Proceso	12	Proceso	15	Esperado	8	Inicio	11	Proceso
4	78	13	Proceso	98	16	Esperado	73	12	Proceso	77	13	Proceso	10	Inicio	13	Proceso	10	Inicio	11	Proceso
5	78	13	Proceso	98	16	Esperado	77	13	Proceso	83	14	Esperado	10	Inicio	13	Proceso	11	Proceso	13	Proceso
6	38	6	Inicio	64	11	Proceso	74	12	Proceso	78	13	Proceso	6	Inicio	10	Inicio	12	Proceso	13	Proceso
7	84	14	Esperado	99	17	Esperado	82	14	Esperado	91	15	Esperado	11	Proceso	14	Esperado	12	Proceso	13	Proceso
8	37	6	Inicio	62	10	Inicio	74	12	Proceso	81	14	Esperado	6	Inicio	10	Inicio	10	Inicio	12	Proceso
9	39	7	Inicio	61	10	Inicio	59	10	Inicio	67	11	Proceso	7	Inicio	10	Inicio	8	Inicio	10	Inicio
10	75	13	Proceso	96	16	Esperado	64	11	Proceso	68	11	Proceso	10	Inicio	14	Esperado	9	Inicio	10	Inicio
11	59	10	Inicio	89	15	Esperado	35	6	Inicio	41	7	Inicio	6	Inicio	11	Proceso	6	Inicio	7	Inicio
12	65	11	Proceso	93	16	Esperado	62	10	Inicio	67	11	Proceso	7	Inicio	12	Proceso	9	Inicio	10	Inicio
13	94	16	Esperado	111	19	Destacado	70	12	Proceso	73	12	Proceso	12	Proceso	16	Esperado	10	Inicio	11	Proceso
14	60	10	Inicio	86	14	Esperado	58	10	Inicio	65	11	Proceso	8	Inicio	12	Proceso	6	Inicio	8	Inicio
15	65	11	Proceso	89	15	Esperado	55	9	Inicio	69	12	Proceso	8	Inicio	12	Proceso	7	Inicio	9	Inicio
16	92	15	Esperado	99	17	Esperado	73	12	Proceso	85	14	Esperado	12	Proceso	16	Esperado	11	Proceso	12	Proceso
17	92	15	Esperado	109	18	Destacado	72	12	Proceso	77	13	Proceso	12	Proceso	16	Esperado	9	Inicio	10	Inicio
18	75	13	Proceso	101	17	Esperado	78	13	Proceso	87	15	Esperado	11	Proceso	15	Esperado	12	Proceso	13	Proceso
19	59	10	Inicio	81	14	Esperado	72	12	Proceso	79	13	Proceso	7	Inicio	12	Proceso	10	Inicio	11	Proceso
20	34	6	Inicio	59	10	Inicio	80	13	Proceso	96	16	Esperado	6	Inicio	9	Inicio	12	Proceso	13	Proceso
21	58	10	Inicio	87	15	Esperado	64	11	Proceso	70	12	Proceso	7	Inicio	11	Proceso	9	Inicio	11	Proceso
22	66	11	Proceso	91	15	Esperado	66	11	Proceso	71	12	Proceso	9	Inicio	12	Proceso	11	Proceso	12	Proceso
23	70	12	Proceso	90	15	Esperado	71	12	Proceso	76	13	Proceso	9	Inicio	12	Proceso	10	Inicio	11	Proceso
24	86	14	Esperado	103	17	Esperado	80	13	Proceso	85	14	Esperado	11	Proceso	14	Esperado	12	Proceso	13	Proceso
25	91	15	Esperado	108	18	Destacado	35	6	Inicio	40	7	Inicio	12	Proceso	15	Esperado	6	Inicio	7	Inicio
26	77	13	Proceso	97	16	Esperado	82	14	Esperado	85	14	Esperado	11	Proceso	14	Esperado	12	Proceso	12	Proceso
27	62	10	Inicio	87	15	Esperado	63	11	Proceso	68	11	Proceso	8	Inicio	11	Proceso	10	Inicio	10	Inicio

INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL								ADECUA, ORGANIZA Y DESARROLLA LAS IDEAS DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA								UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA							
GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL				GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL				GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
Pretest	NIVEL	Posttest	NIVEL	Pretest	NIVEL	Posttest	NIVEL	Pretest	NIVEL	Posttest	NIVEL	Pretest	NIVEL	Posttest	NIVEL	Pretest	NIVEL	Posttest	NIVEL	Pretest	NIVEL	Posttest	NIVEL
12	Proceso	15	Esperado	10	Inicio	10	Inicio	15	Esperado	17	Esperado	10	Inicio	12	Proceso	16	Esperado	20	Destacado	9	Inicio	10	Inicio
10	Inicio	14	Esperado	9	Inicio	11	Proceso	12	Proceso	15	Esperado	9	Inicio	11	Proceso	11	Proceso	16	Esperado	11	Proceso	12	Proceso
15	Esperado	18	Destacado	10	Inicio	11	Proceso	15	Esperado	18	Destacado	9	Inicio	13	Proceso	16	Esperado	20	Destacado	13	Proceso	13	Proceso
11	Proceso	15	Esperado	11	Proceso	12	Proceso	15	Esperado	18	Destacado	11	Proceso	12	Proceso	12	Proceso	18	Destacado	16	Esperado	16	Proceso
12	Proceso	16	Esperado	12	Proceso	12	Proceso	11	Proceso	15	Esperado	11	Proceso	12	Proceso	16	Esperado	20	Destacado	17	Esperado	18	Destacado
6	Inicio	10	Inicio	13	Proceso	13	Proceso	7	Inicio	11	Proceso	12	Proceso	14	Esperado	6	Inicio	12	Proceso	13	Proceso	14	Esperado
11	Proceso	15	Esperado	15	Esperado	16	Esperado	15	Esperado	17	Esperado	15	Esperado	16	Esperado	17	Esperado	20	Destacado	15	Esperado	17	Esperado
5	Inicio	8	Inicio	12	Proceso	14	Esperado	7	Inicio	12	Proceso	11	Proceso	13	Proceso	6	Inicio	12	Proceso	16	Esperado	16	Esperado
6	Inicio	8	Inicio	9	Inicio	11	Proceso	7	Inicio	11	Proceso	9	Inicio	11	Proceso	6	Inicio	12	Proceso	13	Proceso	14	Esperado
10	Inicio	15	Esperado	11	Proceso	12	Proceso	14	Esperado	17	Esperado	10	Inicio	11	Proceso	11	Proceso	17	Esperado	13	Proceso	13	Proceso
11	Proceso	15	Esperado	6	Inicio	7	Inicio	10	Inicio	16	Esperado	5	Inicio	6	Inicio	12	Proceso	18	Destacado	7	Inicio	8	Inicio
12	Proceso	16	Esperado	11	Proceso	12	Proceso	10	Inicio	15	Esperado	10	Inicio	11	Proceso	13	Proceso	19	Destacado	13	Proceso	14	Esperado
16	Esperado	19	Destacado	12	Proceso	13	Proceso	16	Esperado	19	Destacado	11	Proceso	11	Proceso	18	Destacado	20	Destacado	15	Esperado	15	Esperado
10	Inicio	14	Esperado	9	Inicio	10	Inicio	10	Inicio	15	Esperado	10	Inicio	11	Proceso	11	Proceso	17	Esperado	14	Esperado	14	Esperado
11	Proceso	15	Esperado	10	Inicio	12	Proceso	11	Proceso	15	Esperado	10	Inicio	12	Proceso	12	Proceso	18	Destacado	11	Proceso	14	Esperado
16	Esperado	18	Destacado	16	Esperado	17	Esperado	16	Esperado	18	Destacado	15	Esperado	15	Esperado	17	Esperado	20	Destacado	11	Proceso	16	Esperado
16	Esperado	18	Destacado	10	Inicio	12	Proceso	16	Esperado	18	Destacado	10	Inicio	11	Proceso	17	Esperado	20	Destacado	18	Destacado	18	Destacado
14	Esperado	17	Esperado	15	Esperado	15	Esperado	15	Esperado	18	Destacado	14	Esperado	14	Esperado	13	Proceso	20	Destacado	14	Esperado	17	Esperado
9	Inicio	12	Proceso	14	Esperado	15	Esperado	9	Inicio	13	Proceso	13	Proceso	14	Esperado	13	Proceso	18	Destacado	13	Proceso	14	Esperado
5	Inicio	8	Inicio	15	Esperado	17	Esperado	5	Inicio	10	Inicio	15	Esperado	16	Esperado	6	Inicio	12	Proceso	17	Esperado	18	Destacado
10	Inicio	14	Esperado	11	Proceso	12	Proceso	10	Inicio	15	Esperado	10	Inicio	10	Inicio	11	Proceso	18	Destacado	13	Proceso	14	Esperado
11	Proceso	15	Esperado	12	Proceso	13	Proceso	11	Proceso	15	Esperado	10	Inicio	11	Proceso	13	Proceso	18	Destacado	12	Proceso	12	Proceso
12	Proceso	15	Esperado	14	Esperado	15	Esperado	12	Proceso	15	Esperado	13	Proceso	14	Esperado	13	Proceso	18	Destacado	13	Proceso	13	Proceso
15	Esperado	18	Destacado	15	Esperado	16	Esperado	15	Esperado	17	Esperado	15	Esperado	16	Esperado	16	Esperado	20	Destacado	14	Esperado	15	Esperado
17	Esperado	19	Destacado	6	Inicio	7	Inicio	17	Esperado	19	Destacado	5	Inicio	6	Inicio	14	Esperado	19	Destacado	7	Inicio	7	Inicio
10	Inicio	16	Esperado	16	Esperado	17	Esperado	14	Esperado	16	Esperado	15	Esperado	15	Esperado	13	Proceso	18	Destacado	15	Esperado	15	Esperado
9	Inicio	15	Esperado	9	Inicio	10	Inicio	10	Inicio	14	Esperado	8	Inicio	9	Inicio	14	Esperado	18	Destacado	14	Esperado	16	Esperado

INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES								REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y EL CONTEXTO DEL TEXTO ORAL							
GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL				GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
Pr e te st	NIVEL	Pos test	NIVEL	Pre test	NIVEL	Pos test	NIVEL	Pre test	NIVEL	Pos test	NIVEL	Pre test	NIVEL	Pos test	NIVEL
16	Esperado	20	Destacado	9	Inicio	10	Inicio	9	Inicio	13	Proceso	5	Inicio	7	Inicio
13	Proceso	18	Destacado	10	Inicio	10	Inicio	8	Inicio	12	Proceso	6	Inicio	7	Inicio
18	Destacado	20	Destacado	12	Proceso	12	Proceso	12	Proceso	14	Esperado	7	Inicio	8	Inicio
17	Esperado	20	Destacado	16	Esperado	17	Esperado	12	Proceso	14	Esperado	9	Inicio	9	Inicio
17	Esperado	20	Destacado	17	Esperado	18	Destacado	12	Proceso	14	Esperado	9	Inicio	10	Inicio
8	Inicio	13	Proceso	13	Proceso	13	Proceso	5	Inicio	8	Inicio	11	Proceso	11	Proceso
18	Destacado	19	Destacado	15	Esperado	18	Destacado	12	Proceso	13	Proceso	10	Inicio	11	Proceso
8	Inicio	12	Proceso	16	Esperado	16	Esperado	5	Inicio	8	Inicio	9	Inicio	10	Inicio
8	Inicio	12	Proceso	13	Proceso	13	Proceso	5	Inicio	8	Inicio	7	Inicio	8	Inicio
17	Esperado	19	Destacado	13	Proceso	14	Esperado	13	Proceso	14	Esperado	8	Inicio	8	Inicio
12	Proceso	18	Destacado	7	Inicio	8	Inicio	8	Inicio	11	Proceso	4	Inicio	5	Inicio
14	Esperado	19	Destacado	12	Proceso	12	Proceso	9	Inicio	12	Proceso	7	Inicio	8	Inicio
19	Proceso	20	Destacado	14	Esperado	14	Esperado	13	Proceso	14	Esperado	8	Inicio	9	Inicio
12	Proceso	16	Esperado	14	Esperado	15	Esperado	9	Inicio	12	Proceso	5	Inicio	7	Inicio
14	Esperado	17	Esperado	11	Proceso	15	Esperado	9	Inicio	12	Proceso	6	Inicio	7	Inicio
19	Proceso	20	Destacado	11	Proceso	15	Esperado	12	Proceso	14	Esperado	9	Inicio	10	Inicio
19	Proceso	20	Destacado	17	Esperado	18	Destacado	12	Proceso	14	Esperado	8	Inicio	8	Inicio
14	Esperado	18	Destacado	13	Proceso	18	Destacado	8	Inicio	13	Proceso	10	Inicio	10	Inicio
12	Proceso	16	Esperado	13	Proceso	14	Esperado	9	Inicio	10	Inicio	9	Inicio	11	Proceso
7	Inicio	12	Proceso	17	Esperado	19	Destacado	5	Inicio	8	Inicio	12	Proceso	13	Proceso
12	Proceso	17	Esperado	13	Proceso	14	Esperado	8	Inicio	12	Proceso	8	Inicio	9	Inicio
13	Proceso	18	Destacado	12	Proceso	13	Proceso	9	Inicio	13	Proceso	9	Inicio	10	Inicio
14	Esperado	18	Destacado	13	Proceso	14	Esperado	10	Inicio	12	Proceso	8	Inicio	9	Inicio
18	Destacado	20	Destacado	13	Proceso	14	Esperado	11	Proceso	13	Proceso	11	Proceso	11	Proceso
19	Destacado	20	Destacado	7	Inicio	8	Inicio	12	Proceso	14	Esperado	4	Inicio	5	Inicio
17	Esperado	20	Destacado	14	Esperado	15	Esperado	12	Proceso	13	Proceso	10	Inicio	11	Proceso
13	Proceso	17	Esperado	14	Esperado	14	Esperado	8	Inicio	12	Proceso	8	Inicio	9	Inicio

**Anexo 4: MATRIZ DE
OPERACIONALIZACIÓN**

Título de la Investigación: “Estrategias lúdicas por medios virtuales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de primaria, Trujillo-2021

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: Estrategias lúdicas por medios virtuales	Son procedimientos que incluyen técnicas, operaciones o actividades lúdicas que persiguen como propósito generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. Todas enmarcadas en los aportes del juego didáctico, las nuevas tecnologías y los diversos	Operacionalmente, es un conjunto de estrategias que involucra la realización de actividades lúdicas para desarrollar niveles óptimos de la competencia se comunica oralmente, la cual será medida por medio de una escala valorativa. Constituye la variable independiente medida cuantitativa, compuesta por las siguientes dimensiones: - Dimensión participación en actividades preparatorias. - Dimensión participación en	Dimensión participación en actividades preparatorias	- Implementación de recursos y medios pertinentes. - Actitud ante la expresión o comunicación oral. - Grado de anticipación e identificación del texto oral.	Nominal Lista de cotejos Si (1) No (2)
			Dimensión participación en actividades de ejecución.	- Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto. - Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para inferir e interpretar información del texto. - Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para adecuar, organizar y desarrollar ideas. - Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y para verbales. - Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para interactuar estratégicamente con otros interlocutores. - Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para reflexionar y evaluar la forma y contenido del texto oral.	

	Medios virtuales (Medina, 2017).	actividades de ejecución. - Dimensión participación en actividades evaluativas.	Dimensión participación en actividades evaluativas.	- Se expresa con fluidez. - Mejora su tono de voz. - Coherencia en su expresión no verbal. - Volumen, dicción y/o pronunciación adecuados.	
Variable dependiente: Competencia se comunica oralmente en su lengua materna	Definida como “una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Un proceso activo de construcción del sentido de diversos tipos de textos orales que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente a fin de lograr su propósito comunicativo. Se asume como una práctica social donde el estudiante	Operacionalmente la variable competencia se comunica oralmente en su lengua materna, se constituye en la variable dependiente de enfoque cuantitativo que será medida por medio de una guía de observación en escala ordinal que está estructurado por las dimensiones siguientes: Dimensión obtienen información del texto oral, dimensión Infiere e interpreta información del texto oral, dimensión adecúa, organiza y desarrolla las ideas, dimensión utiliza recursos no verbales y	Dimensión obtienen información del texto oral	- Obtiene información explícita en textos orales. - Adquiere información relevante del texto oral	Ordinal Escala valorativa - En inicio: 00 – 10 (C) - En proceso: 11 – 13 (B) - Logro esperado: 14 – 17 (A) - Logro destacado: 18-20 (AD)
			Dimensión Infiere e interpreta información del texto oral	- Infiere información deduciendo características - Interpreta el sentido del texto oral relacionando recursos verbales, no verbales y paraverbales.	
			Dimensión adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	- Desarrolla ideas en torno a un tema. - Organiza las ideas estableciendo relaciones lógicas a través de conectores.	
			Dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica:	- Expresa oral y espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones. - Adecua su texto oral a sus interlocutores y al contexto de acuerdo al propósito comunicativo y utilizando recursos no verbales y paraverbales	

	interactúa con distintos individuos o comunidades socioculturales, ya sea de forma presencial o virtual” (MINEDU, 2018, p.87).	paraverbales de forma estratégica, dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido del texto oral.	Dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	- Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios del tema. - Utiliza un vocabulario de uso frecuente recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	
			Dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	- Reflexiona como hablante y oyente sobre los textos orales. - Opina sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes, utilizando algunos recursos y a partir de su experiencia.	

Anexo 5: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Estrategias lúdicas por medios virtuales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de primaria, Trujillo – 2021.

PARTICIPANTE: Verónikha Lisbet Morales Zamudio

TITULO: Estrategias lúdicas por medios virtuales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de primaria, Trujillo – 2021.						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
General: ¿En qué medida la aplicación de estrategias lúdicas por medios virtuales desarrolla la Competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado A de educación primaria de la I.E. ALFZ. PNP Mariano Santos Mateos del distrito de Trujillo durante el primer semestre	General: Demostrar que la aplicación de estrategias lúdicas por medios virtuales desarrolla la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado A de educación primaria de la I.E. ALFZ. PNP	General: Hi: La aplicación de las estrategias lúdicas por medios virtuales desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa ALFZ. PNP Mariano Santos Mateos del distrito de Trujillo	Variable independiente: Estrategias lúdicas por medios virtuales			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Dimensión participación en actividades preparatorias	- Grado de anticipación e identificación del texto oral.	- Implementación de recursos y medios pertinentes. - Actitud ante la expresión o comunicación oral.	Nominal: Si (1)

escolar 2021? Específicos 1. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en la dimensión obtiene información	Mariano Santos Mateos del distrito de Trujillo durante el primer semestre escolar 2021. Específicos OE1. Identificar el nivel de la dimensión obtiene	durante el primer semestre escolar 2021. Ho: La aplicación de estrategias lúdicas por medios virtuales no desarrolla la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado A de educación primaria de la I.E. ALFZ.	Dimensión participación en actividades de ejecución.	- Nivel de aplicación de las estrategias lúdicas en cada una de las dimensiones de la competencia s e comunica oralmente en su lengua materna.	- Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto. - Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para inferir e interpretar información del texto. - Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para adecuar, organizar y desarrollar ideas. - Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales. - Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para interactuar estratégicamente con otros interlocutores.	No (2)
del texto oral, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos Trujillo – 2021? 2. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la	información del texto oral que registran los estudiantes del segundo grado de primaria del grupo experimental y grupo control, antes y después de aplicar las estrategias lúdicas por medios virtuales, mediante pretest y posttest.	PNP Mariano Santos Mateos del distrito de Trujillo durante el primer semestre escolar 2021. Específicas: HE1: Si se aplica adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales, antes y después del programa entonces se desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en	Dimensión participación en actividades evaluativas	- Nivel de dominio y expresión oral. - Se comunica oralmente de manera correcta.	- Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para reflexionar y evaluar la forma y contenido del texto oral. - Se expresa con fluidez. - Mejora su tono de voz. - Coherencia en su expresión no verbal - Volumen, dicción y/o pronunciación adecuados.	
Variable 2: Se comunica oralmente en su lengua materna						
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos

competencia se comunica oralmente en la dimensión infiere e interpreta información de textos orales, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos Trujillo –2021? 3. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en la dimensión adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, antes y	OE2. Identificar el nivel de la dimensión infiere e interpreta información del texto oral que registran los estudiantes del segundo grado de primaria del grupo experimental y grupo control, antes y después de aplicar las estrategias lúdicas por medios virtuales, mediante pretest y postest. OE3. Identificar el nivel de la dimensión adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada que registran los	su lengua materna en la dimensión obtiene información de textos orales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021. HE2. Si se aplica adecuadamente la estrategias lúdicas por medios virtuales, antes y después del programa, entonces se desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión infiere e interpreta información de textos orales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz	Dimensión obtienen información del texto oral	- Obtiene información explícita del texto oral. - Adquiere información relevante del texto oral	1. Planifica la información, anticipando el tipo de texto oral que va a utilizar. 2. Recupera información clara de los textos orales que escucha. 3. Selecciona datos específicos del texto oral que escucha. 4. Integra información cuando es dicha en distintos momentos, o por distintos interlocutores. 5. Reconoce información de textos orales que presentan expresiones con sentido figurado. 6. Explica el tema y el propósito comunicativo del texto. 7. Distingue lo relevante de lo adicional clasificando y resumiendo la información. 8. Establece conclusiones sobre lo comprendido. 9. Relaciona el texto con su experiencia vivida y con los contextos socioculturales en que se desenvuelve.	Ordinal En inicio: 00 – 10 (C) En proceso: 11 – 13 (B) Logro esperado : 14 – 17 (A) Logro destacado : 18-20 (AD)
--	---	---	--	---	--	---

después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos Trujillo – 2021? 4. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos Trujillo –	estudiantes del segundo grado de primaria del grupo experimental y grupo control, antes y después de aplicar las estrategias lúdicas por medios virtuales, mediante pretest y postest. OE4. Identificar el nivel de la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica que registran los estudiantes del segundo grado de primaria del grupo experimental y grupo control, antes y después de aplicar las estrategias lúdicas por medios virtuales, mediante pretest y postest. OE5. Identificar el nivel de la dimensión	PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021. HE3. Si se aplica adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales, antes y después del programa, entonces se desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión adecúa, organiza y desarrolla en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021. HE4. Si se aplica adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales. antes y después del programa, entonces se desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión utiliza recursos no verbales y		- Interpreta el sentido del texto oral relacionando recursos no verbales y paraverbales.	10. Deduce diversas relaciones lógicas entre las ideas del texto oral (causa-efecto, semejanza-diferencia, entre otras) a partir de información clara y suposiciones del texto. 11. Señala las características implícitas de seres, objetos, hechos y lugares. 12. Determina el significado de palabras en contexto y de expresiones con sentido figurado. 13. Explica las intenciones de sus interlocutores considerando el uso de algunas estrategias discursivas y recursos no verbales y paraverbales. 14. Explica diferentes puntos de vista, contradicciones, sesgos, estereotipos, algunas figuras retóricas (como el símil, entre otras) (la trama y las motivaciones. 15. Explica la evolución de personajes de acuerdo con el sentido global del texto.	
			Dimensión adecúa, organiza y desarrolla las	- Desarrolla ideas entorno a un tema.	16. Adecúa el texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo.	

2021? 5. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia de comunicación oralmente en la dimensión interactiva estratégicamente condistintos	interactiva estratégicamente con distintos interlocutores que registran los Estudiantes del segundo grado de	paraverbales de forma estratégica en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021. HE5. Si se aplica	ideas de forma coherente y cohesionada	- Organiza las ideas estableciendo relaciones lógicas a través de conectores.	17. Mantiene el registro formal o informal adaptándose a los interlocutores. 18. Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. 19. Ordena y jerarquiza las ideas entorno a un tema. 20. Establece relaciones lógicas entre las ideas, como comparación y simultaneidad. 21. Incorpora un vocabulario pertinente que incluye sinónimos y términos propios.
interlocutores, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos Trujillo – 2021? 6. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se	primaria del grupo experimental y grupo control, antes y después de aplicar la s estrategias lúdicas por medio virtuales, mediante pretest y postest. OE6. Identificar el nivel de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el	adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales, antes y después del programa, entonces se desarrolla significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión interactiva estratégicamente condistintos interlocutores en los estudiantes del segundo grado "A" de educación	Dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica:	- Expresa oral y espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones. - Adecua su texto oral a sus interlocutores y al contexto de acuerdo al propósito comunicativo y Utilizando recursos no verbales y paraverbales	22. Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. 23. Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones 24. Caracteriza personajes de acuerdo al contexto y mensaje del texto. 25. Produce efectos en el público, como el suspenso, el entretenimiento, entre otros.

comunica oralmente en la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos Trujillo – 2021?	contenido y contexto del texto oral que registran los estudiantes del segundo grado de primaria del grupo experimental y grupo control, antes y después de aplicar las estrategias lúdicas por medios virtuales, mediante pretest y postest.	primaria de la Institución Educativa Alfz.PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021. HE6. Si se aplica adecuadamente las estrategias lúdicas por medios virtuales antes y después del programa entonces se desarrolla significativamente a competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral en los estudiantes del segundo grado "A" de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.	Dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	- Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios del tema, - Utiliza un vocabulario de uso frecuente recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	26. Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente. 27. Recurre a saberes previos para dar respuestas a preguntas. 28. Aporta nueva información para argumentar, aclarar y contrastar ideas. 29. Considera normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural. 30. Opina como hablante y oyente sobre el contenido del texto oral; sobre los estereotipos, creencias y valores que este plantea. 31. Opina como hablante y oyente sobre el contenido del texto oral; sobre las intenciones de los interlocutores y el efecto de lo dicho en el hablante y el oyente. 32. Justifica su posición sobre lo que dice el texto considerando su
--	---	---	---	---	---

				- Evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	experiencia y los contextos socioculturales en que se desenvuelve. 33. Evalúa la adecuación de textos orales del ámbito escolar y social y de medios de comunicación a la situación comunicativa, así como la coherencia de las ideas y la cohesión entre estas. 34. Evalúa la eficacia de recursos verbales, no verbales y paraverbales, así como la pertinencia de las estrategias discursivas más comunes.	
--	--	--	--	---	--	--

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	MARCO TEÓRICO
TIPO: Esta investigación asumió la investigación experimental con diseño cuasi experimental. DISEÑO: En cuanto al diseño, se hará uso del diseño experimental de tipo cuasi experimental. Según, Hernández, Fernández y Baptista (2014) estos tipos de diseño añaden la aplicación de una pre evaluación a los grupos del experimento, luego un grupo recibe el tratamiento experimental (grupo experimental) y otro no (grupo de control)".	POBLACIÓN: Palella y Martins (2012) la consideran dentro de un proceso científico y de investigación, como las unidades que forman un todo o un conjunto del que se obtiene información y del cual se toma una parte, que es la muestra, para generar conclusiones (p.105). La conforman 54 estudiantes del segundo grado de educación primaria matriculados en el 2021 en la ALFZ. PNP Mariano Santos Mateos de la ciudad	Variable 1: Estrategias lúdicas por medios virtuales Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación Adaptación: Investigadora Año: 2021 Monitoreo: Revisión estadística Ámbito de Aplicación: I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos. Forma de Administración: Individual Variable 2: Se comunica oralmente en su lengua materna. Técnica: Observación Instrumento: Escala valorativa.	VARIABLE INDEPENDIENTE: Competencia se comunica oralmente en su lengua materna - Definición: - Teorías que fundamentan la comunicación oral: - Importancia de la comunicación oral: - Desarrollo de la comunicación oral: - Criterios de la comunicación oral: - Tipos de comunicación oral: - Requerimientos para el desarrollo de la comunicación oral: - Competencia se comunica oralmente en su lengua materna: - Competencia se comunica oralmente en su lengua materna: - Dimensiones de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna: VARIABLE DEPENDIENTE: Programa de estrategias lúdicas por medios virtuales - Estrategia lúdicas: - Definición: - Teorías que fundamentan las estrategias lúdicas: - Principios de las estrategias lúdicas: - Finalidad de las estrategias lúdicas en la comunicación oral:

MÉTODO: El método que se utilizó fue el cuantitativo. Para Ñaupas, Valdivia, Palacios y Romero (2018) “el enfoque cuantitativo se distingue por emplear una metodología, técnicas y sistemas cuantitativos y por consiguiente está vinculado a la evaluación, el empleo de dimensiones, el análisis y el cálculo de unidades de estudio, el muestreo, el procesamiento estadístico.” (p.140)	de Trujillo TIPO DE MUESTREO: Es el elemento específico, parte representativa de la población a la cual se aplica específicamente la investigación y que es sometido a un tratamiento para cumplir un objetivo (López, 2004). La muestra se ha seleccionado intencionalmente (muestreo no probabilístico). La muestra será igual a la población por ser pequeña la población.	Adaptación: Investigadora teniendo en cuenta Programa Curricular del nivel primario. Año: 2021 Monitoreo: Revisión estadística. Ámbito de Aplicación: I.E. Alfz. PNP Mariano Santos Mateos. Forma de Administración: Individual	1.5. Importancia de las estrategias lúdicas. 1.6. Tipos de estrategias lúdicas. 2. Medios virtuales: 2.1 Definición: 2.2. Importancia de los medios virtuales: 2.3. Tipos de medios virtuales: 2.4. El proceso de enseñanza y aprendizaje en los medios virtuales: 3. Programa de estrategias lúdicas por medios virtuales: 3.1. Fundamentación teórica del programa: 3.2. Definición: 3.3. Objetivos del programa: 3.4. Pasos para la aplicación del programa de estrategias lúdicas por medios virtuales: 3.5. Orientaciones para la aplicación del programa: 3.6. Dimensiones del programa de estrategias lúdicas por medios virtuales: 3.7. Sesiones de aprendizaje: 3.8. Diseño: ESTADÍSTICA A UTILIZAR
--	---	--	---

TAMAÑO DE MUESTRA: Está conformada por los grupos control y experimental. Grupo experimental conformado por 27 estudiantes y grupo control integrado por 27 estudiantes, los que sumados hacen un total de 54 estudiantes que también forman parte de la población y pertenecientes a las secciones del 2° grado A y B de educación primaria.	Se aplicará diversas técnicas del análisis estadístico, a través de las cuales, los resultados se procesarán en cuadros, tablas y figuras estadísticas sistematizados adecuadamente en datos de frecuencias y de porcentajes. Para comprobar las medidas estadísticas, se hará uso de la media aritmética, la desviación estándar, el coeficiente de variación. Asimismo, para confirmar la normalidad de la curva se aplicará la prueba de Shapiro- Wilks debido a que la muestra experimental es menor a 50 (Romero, 2016) y según los resultados de la prueba de normalidad se aplicará la prueba o técnica del T de Students, en el caso de que los puntajes presenten una distribución normal o sean paramétricos. Si los resultados muestran puntajes que persiguen una distribución que no es normal o no paramétricos, se aplicará la prueba U de Mann – Whitney. Asimismo, para el análisis de los datos se utilizará el software estadístico IBM SPSS Statistics v. 25, donde se determinarán los rangos para cada variable y las frecuencias por dimensiones.
--	---

ANEXO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 Y 20 – PRETEST Y POSTEST

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. IE.** : Alfz PNP Mariano Santos Mateos
- 1.2. Grado y sección** : 2° “A”
- 1.3. Tema** : **Aplicación del Pre test / Post test**
- 1.4. Duración** : 90 min.
- 1.5. Profesora investigadora:** BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet
- 1.6. Año** : 2021

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

2.1 Aprendizaje Esperado:

Aprendizaje Esperado	- Responde convenientemente el instrumento “Cuestionario para evaluar la competencia se comunica oralmente. (Pre Test y Post test). - Implementación de recursos y medios pertinentes.
Actitud	- Demuestra respeto al investigador y respeta las normas de uso de la plataforma zoom. - Presta atención a las aclaraciones del docente.

III. MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Videollamadas.
-) Audio.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- Saludo a mis estudiantes y les pregunto:) ¿Han visto algunos bichos hoy día?) ¿Qué bichos han visto?) ¿Alguna vez te sucedió algo con algún bicho? - A partir de sus intervenciones les digo que el día de hoy escucharán una versión en audio del cuento “El ciempiés bailarín”. - Establecemos las normas de convivencia:) Esperar su turno para participar.) Levantar la mano virtual para participar.) Poner el micrófono en silencio.) Estar con la cámara prendida.	
DESARROLLO	TIEMPO: 70 min.

- Todos se colocan con buena postura y buena disposición para escuchar el cuento.
<https://www.youtube.com/watch?v=N3578hX7p80>
- Después de haber escuchado el audio del cuento, responden preguntas de comprensión en forma oral.
 1. ¿Quiénes son los personajes?
 2. ¿Cómo se llama el ciempiés?
 3. ¿Dónde vivía?
 4. ¿Qué le gustaba hacer a Jimmy?
 5. ¿De qué trata el cuento?
 6. ¿Por qué las hormigas salieron a ver que sucedía en el techo del hormiguero?
 7. ¿Qué le dijo la hormiga jefa a Jimmy?
 8. ¿Por qué se enojó el señor topo con el ciempiés?
 9. ¿Qué le dijo el señor topo de forma enfadada a Jimmy?
 10. ¿Cómo crees que era el carácter del ciempiés?
 11. ¿Por qué Jimmy estaba triste?
 12. ¿Qué decidió hacer Jimmy?
 13. ¿Qué animal capturó a Jimmy?
 14. ¿Por qué lo capturó?
 15. ¿Por qué el cazador disparó al cuervo?
 16. ¿Qué le sucedió a Jimmy?
 17. ¿Qué lección aprendió Jimmy?
 18. ¿Te hubieras molestado con el ciempiés? ¿por qué?
 19. Si fueras Jimmy, ¿qué decisión hubieras tomado? ¿por qué?
 20. ¿Qué enseñanza o mensaje nos deja este cuento?
- Se les pide a los estudiantes que creen un final diferente para el cuento y dibujen una escena que ilustra ese final inventado.

CIERRE

TIEMPO: 10 min.

- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:
 -) ¿Te gustó el cuento?
 -) ¿Qué aprendiste del cuento?
 -) ¿Tuviste alguna dificultad?
 -) ¿Cómo lo superaste?

V. EVALUACIÓN:

- Participación total de los estudiantes
- Explicación eficaz de la estructura del instrumento y del proceso de la evaluación.
- Cumplimiento de las normas propuestas para la evaluación
- Cumplimiento efectivo del tiempo programado.

Trujillo, abril del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

PROPUESTA EXPERIMENTAL

**ESTRATEGIAS LÚDICAS POR
MEDIOS VIRTUALES PARA
DESARROLLAR LA COMPETENCIA
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU
LENGUA MATERNA EN
ESTUDIANTES DE PRIMARIA**

AUTORA

Br. Morales Zamudio, Verónikha Lisbet

NUEVO CHIMBOTE - PERÚ

2021

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS POR MEDIOS VIRTUALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SECOMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA

I. FUNDAMENTACIÓN:

Teniendo en consideración los aportes de algunas teorías psicopedagógicas y constructivistas, el programa de estrategias lúdicas surge como una respuesta a resultados que se arrojaron en la aplicación e interpretación de pruebas diagnósticas que determinaron bajos niveles de aprendizaje en el área de comunicación, sobre todo en lo que respecta a la expresión oral, específicamente al desarrollo de la competencia se comunica oralmente, por lo que es necesario potenciar dicha competencia en los estudiantes del tercer ciclo de la educación primaria por medio de un programa experimental que sea factible de ser implementado en la comunidad educativa y que utilice diversos medios virtuales para la mejora de los aprendizajes. Por ello, se propone el presente programa como orientación metodológica y mediadora entre las demandas del estudiante, el currículo nacional y el desarrollo del Proyecto Educativo Institucional, los cuales están dirigidos a desarrollar el logro de los aprendizajes en las diferentes áreas de la currícula nacional.

El presente programa que toma como elemento fundamental del aprendizaje al juego, se fundamenta por los aportes teóricos de las siguientes teorías psicopedagógicas: la presente investigación, que toma como sustento psicopedagógico al juego didáctico, se encuentra fundamentada en la teoría del constructivismo social de Vygotsky, el cual señala que el juego es una actividad humana que permite cambios cualitativos en las personas, pues sirve de instrumento de tránsito entre la acción hacia el pensamiento. Asimismo, Vygotsky (1988) considera que: El juego es el producto de una respuesta a un interés que provocan situaciones irrealizables: y que se origina en el mundo imaginario del niño como respuesta a esa tensión o interés. “En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa, pero actúa prescindiendo de lo que ve” (Vygotsky, 2020).

En lo referido al uso de los medios virtuales, la teoría de Seymour Papert (1987) es la que nos señala que estamos obligados hoy en día, a incorporar la “edad del aprendizaje” y la habilidad de competir y de aprender a los requerimientos tecnológicos que se nos imponen, los cuales suceden de manera simultánea por la necesidad de mejorar y

ampliar los tipos de ambiente que estos requieren, y en donde los medios virtuales ofrecen las herramientas tecnológicas apropiadas para realzar el aprendizaje, especialmente el relativo a la creación de los medios personales capaces de soportar una larga escala de estilos intelectuales.

Por el lado de la competencia se comunica oralmente, la teoría psicopedagógica de la “Taxonomía de Hymes” que es la que más se acerca al tema de la comunicación o expresión oral. La contribución de la teoría de Hymes, radica en la etnografía de la comunicación, que estudia la forma y la función comunicativa como una relación integral entre dos personas. Esta teoría considera fundamental las nociones de la forma del habla, la fluidez del hablante, la comunidad del habla, la situación, el evento y la acción del habla, reglas del idioma como funciones del habla.

Otras teorías que dan fundamento al programa, son las que sustentan Piaget, Vygotsky y Brunner. Piaget señala que las competencias comunicativas como el lenguaje, están subordinadas por el pensamiento y que su adquisición depende de factores biológicos y no culturales. Para Vygotsky, el lenguaje y la expresión oral es producto de procesos sociales, que comienzan desde la primera infancia, en donde el infante desarrolla dos tipos de lenguaje uno receptivo y otro productivo, y que tiene sus bases entre él bebe y quien está a su cuidado. Por otro lado, Brunner señala que los niños están “bioprogramados” para captar distinciones entre los acontecimientos del mundo real, comunicarse respecto de ellas y hacer las distinciones lingüísticas correspondientes. En la medida que interactúa con el adulto, el niño se concentra en estas distinciones, para que pase de su expresión conceptual a una representación lingüística apropiada.

II. PRINCIPIOS:

El programa: “Estrategias lúdicas por medios virtuales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de primaria”, se basa en los siguientes principios:

- a) **Principio de la fantasía:** Considera a la fantasía como la fuente de la actividad creadora que busca la transformación, a través de la imaginación. En el juego, el sujeto encuentra la identidad del yo, y proporciona a la enseñanza placer y alegría por mejorar los aprendizajes.

- b) Principio de placer.** La lúdica produce sensaciones o sentimiento agradables, se siente cuando se satisface al organismo de alguna necesidad. Suele relacionarse con la alegría, la curiosidad, los deportes, y las fantasías, este principio es utilizado por los docentes para interpretar y comprender el sentido del juego y de la lúdica.
- c) Principio de identidad.** Implica el reconocimiento de sí mismo frente al otro, ratifica el sentido de pertenencia y el sentido de identidad colectiva, que reafirma el aspecto emocional y afectivo de la vida psíquica del estudiante.
- d) Principio de alteridad.** Toma en cuenta la relación del sujeto con el mundo y los contextos socio-culturales que lo rodean, es así como se les presentan condicionamientos por los códigos morales que disciplinan al sujeto al momento de satisfacer sus necesidades emocionales.

III. OBJETIVOS:

3.1. Objetivo general:

Mejorar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo - 2021.

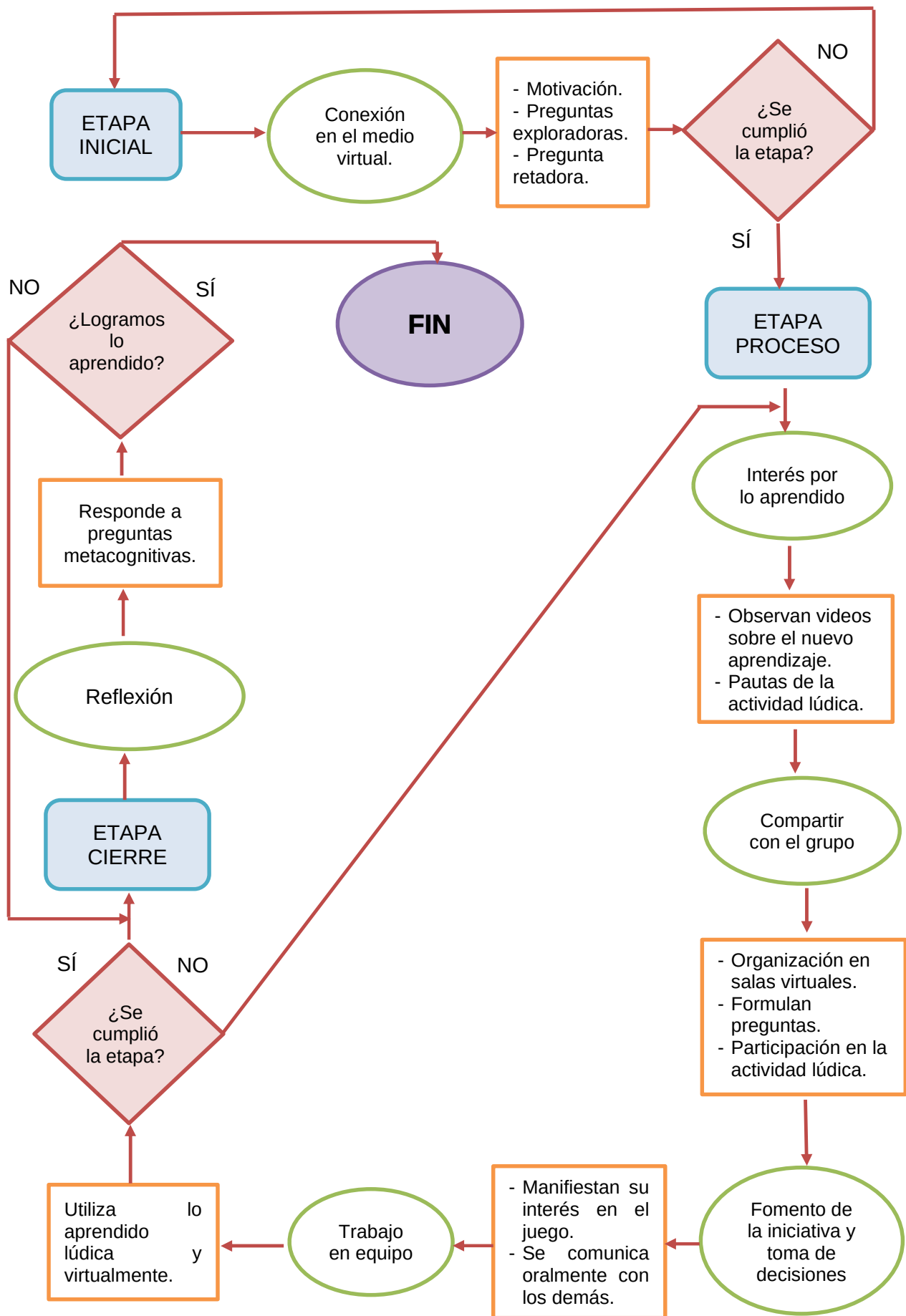
3.2. Objetivos específicos:

- Mejorar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión obtiene información del texto oral, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo – 2021.
- Mejorar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión infiere e interpreta información de textos orales, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateos, Trujillo - 2021.
- Mejorar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, antes y después de las estrategias lúdicas por medios

virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateo Trujillo – 2021.

- Mejorar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateo Trujillo – 2021.
- Mejorar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz PNP Mariano Santos Mateo, Trujillo – 2021.
- Mejorar el nivel de desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral, antes y después de las estrategias lúdicas por medios virtuales en los estudiantes del segundo grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa Alfz. PNP Mariano Santos Mateo, Trujillo – 2021.

IV. DISEÑO:



5.1. DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO:

El programa de estrategias lúdicas, trabaja las habilidades y capacidades de los estudiantes durante la aplicación de una sesión de aprendizaje, a través, del desarrollo de los pasos de conexión, interés, compartir, y del fomento del trabajo en equipo (Díaz, 2016):

- **El primer paso de conexión:** Involucra a los estudiantes a la búsqueda del medio virtual que facilite una mejor conexión entre sus necesidades de aprendizaje y sus experiencias vividas, para luego potenciar y reforzar una actitud activa y lúdica para aprender.
- **El segundo paso relacionado al interés por lo aprendido:** Sedespierta el interés del estudiante por la curiosidad del trabajo de las actividades lúdicas para aprender a expresarse oralmente.
- **El tercer paso de compartir con el grupo:** Es donde se pretende que los estudiantes, a través de la formulación de un conjunto de preguntas establezcan que es lo que van aprendido y que es lo que aún le falta aprender.
- **El cuarto paso denominado fomento de la iniciativa y toma de decisiones:** Paso en la cual, los estudiantes están interesados por aprender utilizando estrategias lúdicas, como la mejor forma de poder comunicarse coherente y fluidamente con los demás.
- **Quinto paso, relacionado al trabajo en equipo:** En este paso, el estudiante utiliza todo lo aprendido lúdica y virtualmente, mejorando de esta manera su aprendizaje y comunicarse o expresarse oralmente.
- **Sexto paso, relacionado a la reflexión de su aprendizaje:** En este último paso, el estudiante reflexiona sobre lo que ha aprendido, cómo lo ha hecho, qué le ha parecido más fácil o más difícil y para qué le sirve.

La cantidad de horas pedagógicas a realizar con la aplicación del programa se describen en el siguiente cuadro:

N°	ACTIVIDADES A REALIZAR	HORAS
1	Administración del Pre-Test	2 horas Pedagógicas
2	desarrollo de las sesiones de aprendizajes	2 horas Pedagógica(36 horas)
3	Aplicación de pruebas de proceso y desarrollo	2 horas Pedagógicas
4	Administración del Post-Test	2 horas Pedagógicas
TOTAL	-----	40 horas Pedagógicas

Nota: En el plan de sesiones de aprendizaje se presentan nueve sesiones adicionales, seleccionadas por su representatividad. Las demás mantienen la misma estructura y metodología, variando únicamente en el contenido.

V. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

ESTANDAR: Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita, infiere e interpreta hechos y temas. Desarrolla sus ideas manteniéndose, por lo general, en el tema; utiliza algunos conectores, así como vocabulario de uso frecuente. Su pronunciación es entendible y se apoya en recursos no verbales y paraverbales. Reflexiona sobre textos escuchados a partir de sus conocimientos y experiencia. Se expresa adecuándose a su propósito comunicativo, interlocutores y contexto. En un intercambio, participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.			
COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna			
SESIÓN 2: Nos divertimos con las rimas.			
CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CONOCIMIENTO	CRITERIO
Obtiene información del texto oral	Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas) y que presentan vocabulario de uso frecuente.	Las rimas	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto a través de las rimas.
SESIÓN 3: Jugamos a contar chistes.			
Obtiene información del texto oral	Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas) y que presentan vocabulario de uso frecuente.	Los chistes.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto a través de la narración de chistes.
SESIÓN 4: Jugamos a decir adivinanzas.			
Infiere e interpreta información del texto oral.	Deduce características implícitas de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, o el significado de palabras y expresiones según el contexto, así como relaciones lógicas entre las ideas del texto, como causa-efecto y semejanza-diferencia, a partir de información explícita del mismo.	Las adivinanzas.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto a través de la elaboración y expresión de adivinanzas.
SESIÓN 5: Nos divertimos jugando con los trabalenguas.			
Obtiene información del texto oral	Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas) y que presentan vocabulario de uso frecuente.	Los trabalenguas.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para inferir e interpretar información del texto a través de los trabalenguas.
SESIÓN 6: Recitamos poemas por medios virtuales.			
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Emplea recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) y paraverbales (pronunciación entendible) para apoyar lo que dice	Los poemas.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para inferir e interpretar información del texto

	en situaciones de comunicación no formal.		oral a través del recital de poemas.
SESIÓN 7: Creamos cuentos en cadena en salas virtuales.			
Infiere e interpreta información del texto oral.	Deduce características implícitas de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, o el significado de palabras y expresiones según el contexto, así como relaciones lógicas entre las ideas del texto, como causa-efecto y semejanza-diferencia, a partir de información explícita del mismo.	Los cuentos.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para adecuar, organizar y desarrollar ideas, a través de la cadena de cuentos.
SESIÓN 8: Dialogamos sobre nuestros juegos y juguetes favoritos.			
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adecúa su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo, utilizando recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) y recurriendo a su experiencia y tipo textual.	El diálogo	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para adecuar, organizar y desarrollar ideas, a través del diálogo de nuestros juegos y juguetes favoritos.
SESIÓN 9: Difundimos personajes del Bicentenario del Perú a partir de videos.			
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causa), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	Las exposiciones.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para adecuar, organizar y desarrollar ideas, a través de la exposición de personajes del bicentenario.
SESIÓN 10: Relata su anécdota.			
Infiere e interpreta información del texto oral.	Explica acciones concretas de personas y personajes relacionando recursos verbales y no verbales, a partir de su experiencia.	La anécdota.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales, a través del relato de una anécdota.
SESIÓN 11: Participamos del juego de roles a través de medios virtuales.			
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Emplea recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) y paraverbales (pronunciación entendible) para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	Juego de roles.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales, a través del juego de roles.
SESIÓN 12: Hoy soy un mago.			
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Emplea recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) y paraverbales (pronunciación entendible) para apoyar lo que dice en situaciones de comunicación no formal.	Trucos de magia.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales, a través de trucos de magia.
SESIÓN 13: Participo de titiritero para la función de títeres.			
Adecúa, organiza y desarrolla las ideas	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema,	Los títeres.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar

de forma coherente y cohesionada.	aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causa), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.		recursos no verbales y paraverbales, a través de la función de títeres.
SESIÓN 13: Jugamos a narrar noticias por medios virtuales.			
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	La noticia.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para interactuar estratégicamente con otros interlocutores, a través de la narración de noticias por medios virtuales.
SESIÓN 14: Secuencio imágenes para crear historias.			
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Narrar historias.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para interactuar estratégicamente con otros interlocutores, a través de la creación de historias.
SESIÓN 15: Cuento una historia a partir de un dibujo.			
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Narrar historias	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para interactuar estratégicamente con otros interlocutores, a través de la historia a mis dibujos.
SESIÓN 16: Invento diálogos para los personajes de los cuentos.			
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Opina como hablante y oyente sobre personas, personajes y hechos de los textos orales que escucha; da razones a partir del contexto en el que se desenvuelve y de su experiencia.	Diálogos en historietas.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para reflexionar y evaluar la forma y contenido del texto oral, recreando diálogos con personajes de un cuento.
SESIÓN 16: Difundimos lugares del Perú.			
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Opina como hablante y oyente sobre personas, personajes y hechos de los textos orales que escucha; da razones a partir del contexto en el que se desenvuelve y de su experiencia.	Las exposiciones.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para reflexionar y evaluar la forma y contenido del texto oral, difundiendo oralmente los atractivos turísticos del Perú.
SESIÓN 16: Participamos en un debate a partir de un tema de interés.			
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Opina como hablante y oyente sobre personas, personajes y hechos de los textos orales que escucha; da razones a partir del contexto en el que se desenvuelve y de su experiencia.	El debate.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para reflexionar y evaluar la forma y contenido del texto oral, participando en el debate.

VI. CONCRECIÓN Y EJECUCIÓN DEL PROGRAMA:

Se aplicaron las siguientes sesiones de aprendizaje:

Nº	NOMBRE DE LA SESIÓN	SEMANAS											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
01	Aplicación del Pre test	X											
02	Nos divertimos con las rimas.	X											
03	Jugamos a contar chistes		X										
04	Jugamos a decir adivinanzas.		X										
05	Nos divertimos jugando con los trabalenguas.			X									
06	Recitamos poemas por medios virtuales.			X									
07	Creamos cuentos en cadena en salas virtuales.			X									
08	Dialogamos sobre nuestros juegos y juguetes favoritos.				X								
09	Difundimos personajes del Bicentenario del Perú a partir de videos.				X								
10	Relata su anécdota.					X							
11	Participamos del juego de roles a través de medios virtuales.					X							
12	Hoy soy un mago.						X						
13	Participo de titiritero para la función de títeres.						X						
14	Jugamos a narrar noticias por medios virtuales.							X					
15	Secuencio imágenes para crear historias.							X					
16	Cuento una historia a partir de un dibujo.								X				
17	Invento diálogos para los personajes de los cuentos.									X			
18	Difundimos lugares del Perú.										X		
19	Participo de un debate a partir de un tema de interés.											X	
20	Aplicación del Post test	Evaluación											X

VII. RECURSOS Y FINANCIAMIENTO:

a. Potencial humano:

- Director de la Institución Educativa
- Docente investigador
- Estudiantes del 2 grado “A” de educación primaria de la I.E.

b. Recursos materiales:

Nº	Concepto	Cantidad	Precio Unitario S/	Costo Total S/.
01	- Laptop	-	-	-
02	- Servicio de impresión	01	-	50,00
03	- USB	-	25.00	25.00
04	- lapiceros	01	3,00	3.00
05	- cuadernos	03	6.00	6.00
06	- Papel sabana	02	0.50	15,00
07	- caja Plumones gruesos	30	12,00	24.00
08	- Cintas maskin tape	02	3.00	3,00
09	- Refrigerio.	01	-	30,00
10	- Otros	-	-	150.00
Total				S/. 306,00

c. Financiamiento:

Autofinanciado por la responsable del proyecto.

VIII. EVALUACIÓN:

- Se aplicó el pre test y post test mediante una escala valorativa.
- Cada sesión de aprendizaje aplicada en el programa fue evaluada mediante el instrumento correspondiente.

PLAN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO:	“Nos divertimos con las rimas”	
UNIDAD: I	<u>SES. APREND.</u> N°: 02	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	90 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto a través de las rimas.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Cuaderno de trabajo del MINEDU SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- Presento a los estudiantes las imágenes con sus respectivos textos por la plataforma de videoconferencia ZOOM.  El puma feroz corre muy veloz.  El oso peludo mira a un zancudo.  El guacamayo comelón se termina un melón. - Observan las imágenes y cómo son los textos. - Le pido a los estudiantes que lean los textos poniendo énfasis en los sonidos finales.	

- Les pido que repitan conmigo.
- Hago que digan las partes que riman de las palabras y que las marquen al repetirlas de forma oral, para hacer énfasis en ellas.
- Los estudiantes responden a las siguientes preguntas:
 -) ¿Qué textos han leído?
 -) ¿Qué son las rimas?
 -) A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión.
- Establecemos las normas de convivencia:
 -) Esperar su turno para participar.
 -) Levantar la mano virtual para participar.
 -) Poner el micrófono en silencio.
 -) Estar con la cámara prendida.

DESARROLLO

TIEMPO: 70 min.

- Observan y escuchan el siguiente recurso: <https://www.youtube.com/watch?v=ZcKV091aQsg>
- Escuchan aclaraciones por parte de la maestra.

Las rimas son la repetición de una secuencia de sonidos al final del verso, a partir de la última vocal acentuada. Se utiliza en poemas, canciones, cuentos, etc.

- Observan otras rimas y las leen en silencio.

En la casa de Pinocho
todos cuentan hasta ocho:
uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho.



Tintín tenía un patín.
Un patín tenía Tintín.
Si Tintín perdió su patín,
¿con qué jugaré Tintín?

Con mi poncho amarillo
reluzco con mucho brillo.



Tengo una alfarja verde
en la que nada se me pierde.

- Responden a las siguientes preguntas
 - ¿De quién se habla en la primera rima?
 - ¿Hasta qué número cuentan?

¿De qué color es el poncho de la niña? ¿Cómo reluce? ¿De qué color es la alforja del niño? ¿Qué sucede con la alforja? - Los organizo en salas virtuales y leen las rimas en voz alta a sus compañeros y compañeras. - Nuevamente en el pleno, se les da un tiempo para que aprendan una rima de memoria. - Juegan a decir las rimas que han aprendido. Cada estudiante debe decir una.	
CIERRE	TIEMPO: 10 min.
- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:) ¿Qué aprendiste?) ¿Cómo lo aprendiste?) ¿Para qué te sirve?) ¿Cómo te sentiste?) ¿Tuviste alguna dificultad?) ¿Cómo lo superaste?	

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto y su propósito lector (subrayado, esquemas) ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto a través de las rimas.	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo	
	TANGIBLES:	
	Obtiene información y construye diversos tipos de rimas.	

Trujillo, abril del 2021

 Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1
LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR

LA SESIÓN N.º 02

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, abril del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO:	“Jugamos a contar chistes”	
UNIDAD: I	<u>SES. APREND.</u> N°: 03	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	90 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto a través de la narración de chistes.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Cuaderno de trabajo del MINEDU SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- Digo un chiste a mis estudiantes por la plataforma de videoconferencia ZOOM.  - Jaimito, por favor. Dime dos nombres que lleven tilde - Pues... Matilde y Clotilde - Les formulo las siguientes preguntas:) ¿Qué texto han escuchado?) ¿Cómo lo saben?) ¿Quiénes son los personajes en el chiste?) ¿Cómo están escritos los chistes?	

-) ¿Para qué se utilizan las rayas?
-) En el chiste, ¿a qué se refiere la palabra tilde?
-) ¿les gusta escuchar y contar chistes?
-) ¿Qué son los chistes?
- Les propongo contar chistes.
- A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión.
- Establecemos las normas de convivencia:
 -) Esperar su turno para participar.
 -) Levantar la mano virtual para participar.
 -) Poner el micrófono en silencio.
 -) Estar con la cámara prendida.

DESARROLLO

TIEMPO: 70 min.

- Observan y escuchan el siguiente recurso:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ne2f7JFJF6Q>
- Escuchan aclaraciones por parte de la maestra.

Los chistes son narraciones orales o escritas, que son graciosas y suscitan a la risa.

- Les invito a contar chistes. Pueden ser los que ellos conocen o pueden considerar los que hay en su cuaderno de trabajo del MINEDU.

—¿Qué es peor que encontrar un gusano al morder una manzana?
—Encontrar medio gusano.

Un pececito
le pregunta a
otro pececito:
—¿Qué hace tu papá?
—Nada.

Una niña le dice a su amiga:

- Mi pato sabe hablar.
- No lo creo, eso es imposible.
- Te lo voy a demostrar.

Se dirige al pato y le dice:

- ¡Patito, tráeme un lápiz!
- “Cua” —dice el pato.
- El que quieras.

- Observan los chistes y los leen en silencio.
- Analizamos los chistes respondiendo a las preguntas:
 -) ¿Quiénes son los personajes en cada chiste?
 -) En el chiste del pececito, ¿a qué se refiere la palabra “nada”?
- Los invito a jugar con los chistes.
- Les doy 10 minutos para que ensayen como dirán su chiste.
- Pasado el tiempo, cuentan a sus compañeros y compañeras los chistes en orden según indique la maestra, considerando primero a los de forma voluntaria.
- Evalúan quién contó mejor el chiste.

CIERRE

TIEMPO: 10 min.

- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:
- 1) ¿Qué aprendiste?
 - 2) ¿Cómo lo aprendiste?
 - 3) ¿Para qué te sirve?
 - 4) ¿Cómo te sentiste?

) ¿Tuviste alguna dificultad?
) ¿Cómo lo superaste?

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto oral y su propósito comunicativo ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto a través de la elaboración de chistes.	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo	
	TANGIBLES:	
	Obtiene información y cuenta diversos tipos de chistes y los expresa.	

Trujillo, abril del 2021

 Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1

LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR

LA SESIÓN N.º 03

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, abril del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO:	“Nos divertimos jugando con los trabalenguas”	
UNIDAD: I	<u>SES. APREND.</u> N°: 05	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	90 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para inferir e interpretar información del texto a través de los trabalenguas.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Cuaderno de trabajo del MINEDU SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA.
-) DRIVE
-) WhatsApp
-) Video.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- Digo un trabalenguas a mis estudiantes por la plataforma de videoconferencia ZOOM. Pepe Pecas pica papas con un pico, con un pico pica papas Pepe Pecas. Si Pepe Pecas pica papas con un pico, ¿dónde está el pico con que Pepe Pecas pica papas?  - Les formulo las siguientes preguntas:) ¿Han entendido lo que he dicho? ¿por qué?) ¿De qué trata el texto?) ¿Qué texto será?) ¿Qué son los trabalenguas? - Les pido que repitan conmigo el trabalenguas, poco a poco, de lento a rápido. - A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión.	

- Establecemos las normas de convivencia:
 -) Esperar su turno para participar.
 -) Levantar la mano virtual para participar.
 -) Poner el micrófono en silencio.
 -) Estar con la cámara prendida.

DESARROLLO

TIEMPO: 70 min.

- Observan y escuchan el siguiente recurso:
<https://www.youtube.com/watch?v=1O0hYreglnQ>
- Escuchan aclaraciones por parte de la maestra.

Los trabalenguas son un conjunto de palabras que tienen combinaciones de sonidos iguales o parecidos y que resultan difíciles de pronunciar. Son muy eficientes para mejorar la pronunciación, la producción fonética y la vocalización.

- Observan otros trabalenguas y los leen en silencio.



- Leemos el trabalenguas señalando en el texto de forma corrida. Nos aseguramos de que, con nuestra ayuda, los niños comprendan el significado del texto escrito.
- Los invito a leer los trabalenguas, siguiendo las palabras mientras las voy señalando.
- Una vez que pueden leerlo bien, invito a mis estudiantes a que lo digan cada vez más rápido, sin equivocarse.
- Los invito a jugar con los trabalenguas, organizándolos en 5 salas virtuales y tratan de aprender a recitar el trabalenguas que les tocó. Cada grupo tendrá 15 minutos para que todos lo aprendan.
- Pasado el tiempo, nuevamente en el pleno, recitan a sus compañeros y compañeras los trabalenguas en orden según indique la maestra.
- Gana el equipo que recite correctamente el trabalenguas.

CIERRE

TIEMPO: 10 min.

- Cada estudiante se compromete a enviar un video recitando el trabalenguas que le tocó en su grupo u otro que desee. Puede decirlo con diferentes estados de ánimo y modalidades como: riéndose, triste o furioso. Lo enviará por medio de un DRIVE que estará en el WhatsApp de padres a su maestra.

- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:

-) ¿Qué aprendiste?
-) ¿Cómo lo aprendiste?
-) ¿Para qué te sirve?
-) ¿Cómo te sentiste?
-) ¿Tuviste alguna dificultad?
-) ¿Cómo lo superaste?

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto oral y su propósito comunicativo. ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para obtener información del texto a través de los trabalenguas.	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo	
	TANGIBLES:	
	Infiere e interpreta información a través de los trabalenguas	

Trujillo, mayo del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1

LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR

LA SESIÓN N.º 05

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, mayo del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO:	“Recitamos poemas por medios virtuales”	
UNIDAD: I	SES. APREND. N°: 06	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	90 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para inferir e interpretar información del texto oral a través del recital de poemas.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) DRIVE
-) WhatsApp
-) Video.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- Recito un poema a mis estudiantes por la plataforma de videoconferencia ZOOM. Lo recito acompañando algunas palabras con una representación mímica. EL SOL El Sol mueve la cabeza, bosteza y se despereza; se acaba de levantar de su cama azul de mar. Y va a lavarse la cara con agua de lluvia clara. Lava su melena rubia con agua clara de lluvia.	



El Sol, con un arrebol,
se seca el pelo al resol;
hasta el cielo sube y sube
por un abrigo de nube.

Con pintura de alegría
pinta de color el día.
Con encajes de bolillo
vuelve lo gris amarillo.

Pasea sin parasol,
enamora a un girasol,
se cuela por la ventana,
viste de luz la mañana.

Bota como una pelota,
juega con una gaviota,
se bebe el agua de un charco,
dibuja en el cielo un arco...

Y tiñe todo de rojo,
por capricho y por antojo,
con tintura de carmín;
¡qué cansancio y qué trajín!

Después de un día tan loco,
para descansar un poco,
el Sol se vuelve a acostar
en su cama azul de mar.

1era. estrofa

Sol: Trazar un círculo grande en el aire con las dos manos.
Cabeza: Señalarse la cabeza.
Bostezo: Bostezar con la mano en la boca.
Despereza: Desperezarse estirando ostensiblemente los brazos.
Mar: Trazar ondas en el aire.

2da estrofa.

Cara: Llevarse las manos a la cara.
Lluvia: Salpicar con ambas manos hacia abajo.
Melena: Pasarse las manos por una melena larga e imaginaria.

3era. estrofa

Sol: Trazar un círculo grande en el aire con las dos manos.
Pelo: Tocarse el pelo.
Cielo: Señalar hacia arriba.
Abrigo: Abrazarse a sí mismo, arrebujarse.

4ta. estrofa

Alegría: Estirar los labios con los dedos índices, esbozando una sonrisa.
Pinta: Mover la muñeca con el puño cerrado, como si pintaras con una brocha.
Amarillo: Señalar algo amarillo.

5ta. estrofa

Parasol: Abrir una sombrilla imaginaria.

Girasol: Girar sobre sí.

Ventana: Trazar un cuadrado en el aire con ambas manos.

6ta. estrofa

Pelota: Botar una pelota imaginaria.

Gaviota: Mover los brazos para volar.

Charco: Patalear como el que juega en un charco.

Arco: Tensar un arco imaginario.

7ma. estrofa

Rojo: Señalar algo rojo.

Cansancio: Llevarse el dorso de la mano a la frente, como limpiándose el sudor.

8va. estrofa

Loco: Atornillarse el dedo índice sobre la sien.

Poco: Indicarlo con los dedos índice y pulgar.

Acostar: Juntar ambas manos y recostar la cabeza sobre ellas.

- Les formulo las siguientes preguntas:
 -) ¿De qué trata el texto?
 -) ¿Qué texto será?
 -) ¿Qué son los poemas?
- A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión.
- Les propongo aprender el poema.
- Establecemos las normas de convivencia:
 -) Esperar su turno para participar.
 -) Levantar la mano virtual para participar.
 -) Poner el micrófono en silencio.
 -) Estar con la cámara prendida.

DESARROLLO

TIEMPO: 70 min.

- Observan y escuchan el siguiente recurso:
<https://www.youtube.com/watch?v=GkjlHzMTel>
- Escuchan aclaraciones por parte de la maestra.

Los poemas son obras escritas en versos donde podemos expresar nuestras emociones, lo que sentimos y pensamos del mundo.

- Les digo a mis estudiantes que iré sustituyendo, progresivamente, las palabras por su gesto correspondiente del poema (se realiza con la intención para que los estudiantes adivinen).
- Pido 8 voluntarios y les designo una estrofa del poema a cada uno.
- Reconocidos por orden, los voluntarios recitan sus estrofas acompañándolas con mímica.
- Pido otros 8 voluntarios y así sucesivamente hasta que todos participen.
- Todos los niños recitan el poema con sus gestos, siguiendo a la maestra.

CIERRE

TIEMPO: 10 min.

- Cada estudiante se compromete a enviar un video recitando dos estrofas del poema. Lo enviará por medio de un DRIVE que estará en el WhatsApp de padres a su maestra.
- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:
 -) ¿Qué aprendiste?
 -) ¿Cómo lo aprendiste?
 -) ¿Para qué te sirve?
 -) ¿Cómo te sentiste?
 -) ¿Tuviste alguna dificultad?

) ¿Cómo lo superaste?

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto oral y su propósito comunicativo. ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para inferir e interpretar información del texto oral a través del recital de poemas.	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo	
	TANGIBLES:	
	Infiere e interpreta información a través de los poemas.	

Trujillo, mayo del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1

LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR

LA SESIÓN N.º 06

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, mayo del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO:	“Dialogamos sobre nuestros juegos y juguetes favoritos”	
UNIDAD: II	SES. APREND. N°: 08	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	90 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para adecuar, organizar y desarrollar ideas, a través del diálogo de nuestros juegos y juguetes favoritos.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Juguetes

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- La maestra muestra a sus estudiantes su muñeca por medio de la plataforma de videoconferencia ZOOM. - Les comento que es una muñeca que la tengo desde que era niña. Es muy linda y me acompaña hasta el día de hoy. Le he confeccionado ropitas y siempre la limpio y cambio. - Les formulo las siguientes preguntas:) ¿Ustedes también tienen algún juguete favorito? - Escucho la participación de cada estudiante en donde me menciona su juguete favorito. - Les propongo dialogar sobre nuestros juguetes y juegos favoritos. - A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión. - Establecemos las normas de convivencia:) Esperar su turno para participar.) Levantar la mano virtual para participar.) Poner el micrófono en silencio.) Estar con la cámara prendida.	
	
DESARROLLO	TIEMPO: 70 min.
- Observan y escuchan el siguiente recurso: https://www.youtube.com/watch?v=StulcvoC3yk - Escuchan aclaraciones por parte de la maestra.	

El diálogo es una conversación donde intervienen dos o más personas para expresar sus opiniones y deseos sobre el tema de interés personal o de otro. El diálogo lo podemos encontrar en los cuentos, en las novelas y en las obras de teatro.
El diálogo puede ser ameno, claro y sencillo.

- Los invito a dialogar sobre sus juguetes y juegos favoritos. Para ello organizo 6 grupos en salas virtuales y pido que cada uno traiga a su espacio su juguete elegido.
- Cada grupo tendrá 20 minutos, de manera simultánea con los otros grupos, para que dialoguen sobre el tema.
- La maestra ingresa a cada grupo para observar y escuchar sus trabajos y ayudarlos en lo que necesiten.
- Culminado el tiempo, un integrante de cada grupo dice los juguetes y juegos favoritos de sus compañeros.
Escuchan intervenciones por parte de la maestra y compañeros.

CIERRE

TIEMPO: 10 min.

- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:
 -) ¿Qué aprendiste?
 -) ¿Cómo lo aprendiste?
 -) ¿Para qué te sirve?
 -) ¿Cómo te sentiste?
 -) ¿Tuviste alguna dificultad?
 -) ¿Cómo lo superaste?

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto oral y su propósito comunicativo. ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para adecuar, organizar y desarrollar ideas, a través del diálogo de nuestros juegos y juguetes favoritos.	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo.	
	TANGIBLES:	
	Expone en un texto oral sobre su juego y juguete favorito.	

Trujillo, mayo del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1
LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR
LA SESIÓN N.º 08

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, mayo del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO:	“Relata su anécdota”	
UNIDAD: II	SES. APREND. N°: 10	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	90 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

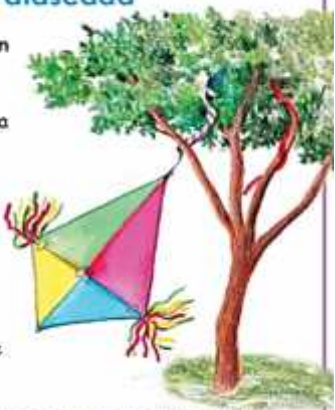
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales, a través del relato de una anécdota.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Texto en Power Point o Pdf.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- La maestra muestra una anécdota a sus estudiantes por medio de la plataforma de videoconferencia ZOOM. - Invito a los estudiantes a observar la imagen de la anécdota.	
La cometa atascada Un día, Carmen y Emilia salieron a jugar detrás de su casa con una cometa. Primero, caminaron soltándola de a pocos hasta hacerla volar. Después, felices de verla en lo alto del cielo, empezaron a correr sin mirar hacia adelante. De pronto, tropezaron con una piedra, y la pita de la cometa se atascó en un árbol. Carmen se puso a llorar y Emilia le dijo: —¡Vamos al rescate! Entonces, se subieron al árbol para sacar la cometa y seguir jugando. Felizmente, la cometa no tuvo ningún rasguño... ¡pero ellas sí! Al final, Carmen y Emilia siguieron jugando felices con su cometa. Adaptado de Ministerio de Educación (2016). Comunicación 2. Cuaderno de trabajo. Primaria. Lima, Perú. 	

- Les pregunto:
) ¿Qué creen que habrá sucedido con la cometa?
- Escucho las ideas de los estudiantes.
- Leo la anécdota.
- Les pregunto:
 ¿Qué texto será?
 ¿Qué es una anécdota?
- Les propongo narrar una anécdota.
- A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión.
- Establecemos las normas de convivencia:
 -) Esperar su turno para participar.
 -) Levantar la mano virtual para participar.
 -) Poner el micrófono en silencio.
 -) Estar con la cámara prendida.

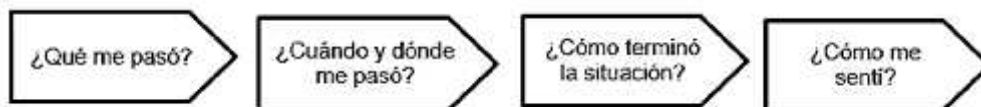
DESARROLLO

TIEMPO: 70 min.

- Observan y escuchan el siguiente recurso:
<https://www.youtube.com/watch?v=DKTFXPryARI>
- Escuchan aclaraciones por parte de la maestra.

La anécdota es una narración de historias reales que les haya sucedido. Por lo general son situaciones graciosas y curiosas. Sus partes son: Inicio, nudo y desenlace.

- Piensan en una anécdota o un suceso curioso, interesante o divertido que les haya ocurrido.
- Responden a las preguntas:
) ¿Para qué narrarás tu anécdota?
) ¿A quiénes narrarás?
- Organizan su anécdota a partir del siguiente esquema.



- Al narrar su anécdota tendrán en cuenta lo siguiente:

Cuando lo hables:

- Cuenta los hechos en orden.
- Haz gestos y movimientos.

Cuando escuches:

- Hazlo con atención.
- Formula preguntas sobre lo que no te quedó claro.

- Juegan a la ruleta para el orden de participación del estudiante.



- Cada estudiante narra su anécdota. - Comprueban si cumplieron con lo siguiente:			
		Sí	No
Al hablar	) ¿Contaste los hechos en orden?		
	) ¿Realizaste gestos y movimientos?		
Al escuchar	) ¿Lo hiciste con atención?		
	) ¿Formulaste preguntas cuando fue necesario?		
- Escuchan intervenciones por parte de la maestra.			
CIERRE		TIEMPO: 10 min.	
- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:) ¿Qué aprendiste?) ¿Cómo lo aprendiste?) ¿Para qué te sirve?) ¿Cómo te sentiste?) ¿Tuviste alguna dificultad?) ¿Cómo lo superaste?			

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto oral y su propósito comunicativo. ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales, a través del relato de una anécdota.	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo.	
	TANGIBLES:	
	Relata por medio virtual una anécdota.	

Trujillo, junio del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1
LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR
LA SESIÓN N.º 10

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, junio del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DIRECTOR DE LA I.E.

DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

TÍTULO:	“Participamos del juego de roles a través de medios virtuales”	
UNIDAD: II	<u>SES. APREND. N°: 11</u>	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	110 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales, a través del juego de roles.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Texto en Power Point.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- Muestro a mis estudiantes una imagen de juego de roles por la plataforma de videoconferencia ZOOM.  - Les formulo las siguientes preguntas:) ¿Qué observan?) ¿Qué están haciendo?) ¿Alguna vez han participado representando a alguna persona?) ¿Qué es el juego de roles? - A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión. - Les propongo participar de un juego de roles.	

- Establecemos las normas de convivencia:) Esperar su turno para participar.) Levantar la mano virtual para participar.) Poner el micrófono en silencio.) Estar con la cámara prendida.	
DESARROLLO	TIEMPO: 90 min.
- Observan y escuchan el siguiente recurso: https://www.youtube.com/watch?v=uCL0SQ11Dy8 - Escuchan aclaraciones por parte de la maestra. El juego de roles es una técnica que te permite aprender a través de la actuación, imitación, creatividad e imaginación. - Les presento el tema de juegos de roles para jugar con grupos de niños en salas virtuales. Acudiendo al doctor. Los niños elegirán a los que tendrán el rol de doctor/a y enfermero/a, los demás irán a la clínica para que los atiendan. Cada paciente deberá tener una dolencia distinta (le duele la barriga, se golpeó la rodilla, etc.). El médico examinará al paciente designándole un tratamiento y el enfermero seguirá las instrucciones dadas por el médico. Si algún paciente requiere tratamiento especial será ingresado al hospital. Si desean, se puede incluir diferentes especialidades como oculista, dentista, etc. Durante la atención el “médico” preguntará la razón por la que el juguete fue al consultorio. Introducir pautas sobre el cuidado de la salud. Los niños también podrán observar como el médico atiende a los pacientes, los ausculta, les mide la temperatura, etc. Finalmente, los pacientes agradecerán al doctor luego de ser atendidos. Se prepara cada uno con una vestimenta de acuerdo a su personaje con sus utensilios o herramientas. - Los organizo en 6 grupos de salas virtuales y les doy un tiempo de 20 minutos para que se preparen y ensayen. - La maestra ingresará a cada sala para orientar y ayudar en el trabajo de cada grupo. - Culminado el tiempo, de forma voluntaria, cada grupo empezará su representación, pero por salas.	
CIERRE	TIEMPO: 10 min.
- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:) ¿Qué aprendiste?) ¿Cómo lo aprendiste?) ¿Para qué te sirve?) ¿Cómo te sentiste?) ¿Tuviste alguna dificultad?) ¿Cómo lo superaste?	

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto oral y su propósito comunicativo. ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales, a través del juego de roles.	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo.	
	TANGIBLES:	
	Representa por medio virtual un personaje en el juego de roles.	

Trujillo, junio del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1

LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR

LA SESIÓN N.º 11

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, junio del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

TÍTULO:	“Hoy soy un mago”	
UNIDAD: II	<u>SES. APREND.</u> N°: 12	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	90 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales, a través de trucos de magia.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Drive
-) WhatsAp
-) Video

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- La maestra realiza 3 trucos de magia a sus estudiantes por la plataforma de videoconferencia ZOOM. https://www.youtube.com/watch?v=Le2JrO169Sk) Truco 1: La varita prisionera.) Truco 2: La moneda traviesa.) Truco 3: La flecha misteriosa.    - Les formulo las siguientes preguntas:) ¿Qué observaron?) ¿Qué sucedió con la varita, la moneda y la flecha?) ¿Qué he realizado?) ¿Qué es un truco de magia? - A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión. - Les propongo demostrar un truco de magia. - Establecemos las normas de convivencia:) Esperar su turno para participar.	

) Levantar la mano virtual para participar.) Poner el micrófono en silencio.) Estar con la cámara prendida.	
DESARROLLO	TIEMPO: 70 min.
- Escuchan el tema por parte de la maestra. La magia es un recurso original y creativo para la educación que busca producir resultados sobrenaturales mediante trucos sencillos. - Les invito a presentar un truco de magia que ha tenido que ser preparado con anticipación. - Pido la participación voluntaria de los estudiantes. - Cada estudiante realiza su demostración del truco de magia teniendo presente sus materiales y las expresiones orales y gestuales que se requiera. - Culminada la presentación de cada estudiante se le felicita y estimula para que siga practicando otros trucos más.	
CIERRE	TIEMPO: 10 min.
- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:) ¿Qué aprendiste?) ¿Cómo lo aprendiste?) ¿Para qué te sirve?) ¿Cómo te sentiste?) ¿Tuviste alguna dificultad?) ¿Cómo lo superaste?	

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto oral y su propósito comunicativo. ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para utilizar recursos no verbales y paraverbales, a través de trucos de magia.	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo.	
	TANGIBLES:	
	Recrea a través de medios virtuales trucos de magia.	

Trujillo, junio del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1

LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR

LA SESIÓN N.º 12

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, junio del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

TÍTULO:	“Creo historias secuenciando imágenes”	
UNIDAD: III	<u>SES. APREND.</u> N°: 15	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	90 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para interactuar estratégicamente con otros interlocutores, a través de la creación de historias.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Imágenes
-) Video

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- La maestra muestra a sus estudiantes una secuencia de imágenes por medio de la plataforma de videoconferencia ZOOM. Les pido que observen bien.	
	
- Les formulo las siguientes preguntas:) ¿Qué sucede en cada imagen?) ¿Cómo sería el cuento?) ¿Qué título le pondrías? - A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión. - Les propongo crear cuentos por medio de la secuencia de imágenes. - Establecemos las normas de convivencia:) Esperar su turno para participar.) Levantar la mano virtual para participar.	

) Poner el micrófono en silencio.) Estar con la cámara prendida.	
DESARROLLO	TIEMPO: 70 min.
- Observan y escuchan el siguiente recurso recordando sobre el cuento: https://www.youtube.com/watch?v=LiJG7LdO1mA - Escuchan aclaraciones por parte de la maestra. - Los invito a jugar en la creación de cuentos por medio de la secuencia de imágenes. Para ello la maestra organizará 6 grupos en salas virtuales y dará las imágenes a cada grupo. Anexo 1 - Cada grupo tendrá 20 minutos, de manera simultánea con los otros grupos, para que cree el cuento aplicando la estrategia y deben considerar las partes de cuento: inicio, nudo y desenlace. - Todos los estudiantes proceden a aplicar la estrategia y la maestra ingresa a cada grupo observando su trabajo y ayudándolos en lo que necesiten. - En el pleno, culminado el tiempo, un representante de cada grupo narra su cuento creado. - Escuchan intervenciones por parte de la maestra y compañeros.	
CIERRE	TIEMPO: 10 min.
- Cada estudiante se compromete a enviar un video narrando el cuento. Lo enviará por medio de un DRIVE que estará en el WhatsApp de padres a su maestra. - Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:) ¿Qué aprendiste?) ¿Cómo lo aprendiste?) ¿Para qué te sirve?) ¿Cómo te sentiste?) ¿Tuviste alguna dificultad?) ¿Cómo lo superaste?	

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto oral y su propósito comunicativo. ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para interactuar estratégicamente con otros interlocutores, a través de la creación de historias	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo.	
	TANGIBLES:	
	Interactúa con sus compañeros por medios virtuales a través de la creación de historia a las imágenes.	

Trujillo, julio del 2021

Br. Morales Zamudio Verónika Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1

LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR

LA SESIÓN N.º 15

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, julio del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

TÍTULO:	“Invento diálogos para los personajes de las historietas”	
UNIDAD: III	SES. APREND. N°: 17	FECHA:
CICLO: III	GRADO: SEGUNDO	SECCIÓN: “A”
TIEMPO:	90 min.	
DOCENTE	BR. MORALES ZAMUDIO, Verónikha Lisbet	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	CRITERIO
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para reflexionar y evaluar la forma y contenido del texto oral, recreando diálogos con personajes de una historieta.

MEDIOS Y MATERIALES A UTILIZAR

-) Plataforma virtual ZOOM.
-) Imágenes

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: Actividades/estrategias	TIEMPO: 10 min.
- La maestra muestra a sus estudiantes una secuencia de imágenes por medio de la plataforma de videoconferencia ZOOM. Les pide que observen bien. - Les    formula las siguientes preguntas:) ¿Qué sucede en cada imagen?) ¿Qué estará pensando la mamá en la primera imagen?) ¿Qué dirá en la segunda imagen?) ¿Qué dirán el padre y el hijo?) ¿Qué son los diálogos? - A partir de sus intervenciones planteo el propósito de la sesión. - Les propongo inventar diálogos para los personajes de los cuentos. - Establecemos las normas de convivencia:) Esperar su turno para participar.) Levantar la mano virtual para participar.	

) Poner el micrófono en silencio.) Estar con la cámara prendida.	
DESARROLLO	TIEMPO: 70 min.
- Escuchan la información sobre el diálogo por parte de la maestra: El diálogo es una conversación donde intervienen dos o más personas para expresar sus opiniones y deseos sobre el tema de interés personal o de otro. El diálogo lo podemos encontrar en los cuentos, en las novelas y en las obras de teatro. El diálogo puede ser ameno, claro y sencillo.	
- Escuchan aclaraciones por parte de la maestra. - Los invito a jugar en la creación de diálogos para los personajes de las historietas. Para ello la maestra organizará 6 grupos en salas virtuales y dará las imágenes a cada grupo. Anexo 1 - Cada grupo tendrá 20 minutos, de manera simultánea con los otros grupos, para que cree el diálogo. - Todos los estudiantes proceden a aplicar la estrategia y la maestra ingresa a cada grupo observando su trabajo y ayudándolos en lo que necesiten. - En el pleno, culminado el tiempo, un representante de cada grupo explica el diálogo de los personajes. - Escuchan intervenciones por parte de la maestra y compañeros.	
CIERRE	TIEMPO: 10 min.
- Les solicito que respondan a las siguientes preguntas:) ¿Qué aprendiste?) ¿Cómo lo aprendiste?) ¿Para qué te sirve?) ¿Cómo te sentiste?) ¿Tuviste alguna dificultad?) ¿Cómo lo superaste?	

EVALUACIÓN		
DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
✓ Utiliza estrategias o técnicas de acuerdo con el texto oral y su propósito comunicativo. ✓ Aplica estrategias lúdicas por medios virtuales para reflexionar y evaluar la forma y contenido del texto oral, recreando diálogos con personajes de una historieta.	INTANGIBLES:	Lista de cotejos
	Participa convenientemente en los grupos de trabajo.	
	TANGIBLES:	
	Reflexiona y evalúa el diálogo de sus historietas.	

Trujillo, julio del 2021

 Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 1

LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR

LA SESIÓN N.º 17

CONDUCTAS	SÍ	NO
1. Participaron activamente en la actividad.		
2. Demostraron interés e iniciativa en el trabajo.		
3. El ambiente de trabajo permitió la integración de los estudiantes (pares y grupo mayor en salas virtuales).		
4. Los recursos de aprendizaje fueron suficientes.		
5. Se propició la obtención de diversos tipos de textos orales.		
6. Participaron en el establecimiento de las normas de trabajo.		
7. Se realizó la metacognición de los aprendizajes.		
8. Los aprendizajes se basaron en los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes.		
9. Se flexibilizaron los contenidos de la actividad de acuerdo al interés de los estudiantes.		
10. Las estrategias utilizadas mantuvieron la atención y participación de los estudiantes.		

Trujillo, julio del 2021

Br. Morales Zamudio Verónikha Lisbet
DOCENTE DE AULA

DIRECTOR DE LA I.E.

DOCUMENTO 2



ANEXO

Recursos audiovisuales utilizados en el programa de estrategias lúdicas.

Nº	Título del video	Plataforma	Enlace	Descripción breve
1	El ciempiés bailarín (audio cuento)	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=N3578hX7p80	Video didáctico utilizado en las sesiones 1 y 18 (pretest y posttest) para identificar el nivel de la competencia se comunicara oralmente.
2	¿Conoces las rimas?	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=ZcKV091aQsg	Material de apoyo para la conceptualización sobre las rimas.
3	Los chistes y sus características	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=Ne2f7JFJF6Q	Material de apoyo para la conceptualización sobre los chistes.
4	Trabalenguas y juego de palabras	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=1O0hYreqlnQ	Material de apoyo para la conceptualización sobre los trabalenguas.
5	¿Qué es un poema?	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=GkjIuHzMTel	Material de apoyo para la conceptualización sobre los poemas.
6	¿Qué es el diálogo?	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=StuIcvoC3yk	Material de apoyo para la conceptualización sobre el diálogo.
7	La anécdota	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=DKTFXPRyARI	Material de apoyo para la conceptualización sobre la anécdota.
8	Juego de roles para primaria	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=uCL0SQ11Dy8	Material de apoyo para la conceptualización sobre el juego de roles.
9	3 trucos de magia para niños sorprendentes y sencillos	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=Le2JrO169Sk	Video didáctico sobre como realizar trucos de magia.
10	El cuento y sus partes	YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=LiJG7LdO1mA	Material de apoyo para la conceptualización sobre el cuento y sus partes.