



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado

**Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación
en educación primaria**

Tesis

**Para optar el Grado Académico de
Doctora en Ciencias de la Educación**

Autora

Juanita del Pilar Galvez Fuentes

Asesor

Dr. Julio Macedo Figueroa

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

ESCUELA DE POSGRADO

DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

METADATOS

DATOS DEL AUTOR: JUANITA DEL PILAR GALVEZ FUENTES		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Juanita del Pilar Galvez Fuentes	43702759	09 de octubre de 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Julio Macedo Figueroa	15591634	0000-0002-2827-317X
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS-POSGRADO-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-0783-8792
Dr. Jorge Alberto Palomino Way	15599204	0000-0003-1119-4923
Dr. Miguel Rojas Cabrera	46615928	0000-0001-7347-7991
Dr. Edgar Tito Susaníbar Ramírez	15647568	0000-0003-4861-9091

INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

INFORME DE ORIGINALIDAD



ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

6%

★ Submitted to Universidad Nacional de San
Cristóbal de Huamanga

Trabajo del estudiante

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado

DEDICATORIA:

Dedico mi tesis a mi familia, esposo, hijos y a mis padres porque fueron mi motor y motivo para hacer realidad esta investigación.

Juanita Del Pilar Galvez Fuentes

AGRADECIMIENTO

Muy agradecida con mi familia por el apoyo permanente que me brindaron para lograr uno de mis metas profesionales.

Juanita Del Pilar Galvez Fuentes

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Descripción de la realidad problemática	16
1.2 Formulación del problema	16
1.2.1 Problema general	17
1.2.2 Problemas específicos	17
1.3 Objetivos de la investigación	17
1.3.1 Objetivo general	17
1.3.2 Objetivos específicos	17
1.4 Justificación de la investigación	18
1.5 Delimitaciones del estudio	18
1.6 Viabilidad del estudio	18
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes de la investigación	19
2.1.1 Investigaciones internacionales	19
2.1.2 Investigaciones nacionales	26
2.2 Bases teóricas	29
2.3 Bases filosóficas	37
2.4 Definición de términos básicos	39
2.5 Hipótesis de investigación	39
2.5.1 Hipótesis general	39
2.5.2 Hipótesis específicas	40
2.6 Operacionalización de las variables	40

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1	Diseño metodológico	41
3.2	Población y muestra	42
3.2.1	Población	42
3.2.2	Muestra	42
3.3	Técnicas de recolección de datos	42
3.4	Técnicas para el procesamiento de la información	43

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1	Análisis de resultados	44
4.2	Contrastación de hipótesis	54

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1	Discusión de resultados	59
------------	--------------------------------	-----------

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones	65
6.2	Recomendaciones	65

REFERENCIAS

7.1	Fuentes documentales	66
7.2	Fuentes electrónicas	66

ANEXOS	69
---------------	-----------

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Técnicas de gamificación: Percepción de las actividades dinámicas	44
Tabla 2.- Técnicas de gamificación: Percepción de las actividades mecánicas	45
Tabla 3.- Logro de competencias del área de comunicación: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	47
Tabla 4.- Logro de competencias del área de comunicación: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	48
Tabla 5.- Logro de competencias del área de comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna.	49
Tabla 6.- Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	51
Tabla 7.- Competencia: Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	51
Tabla 8.- Se comunica oralmente en su lengua materna	52
Tabla 9.- Comparativa de logros de competencias en comunicación	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- Técnicas de gamificación: Percepción de las actividades dinámicas	44
Figura 2.- Técnicas de gamificación: Percepción de las actividades mecánicas	45
Figura 3.- Logro de competencias del área de comunicación: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	47
Figura 4.- Logro de competencias del área de comunicación: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	48
Figura 5.- Logro de competencias del área de comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna.	49
Figura 6.- Comparativa de logros de competencias en comunicación	53

RESUMEN

Objetivo: Explicar cómo influye la gamificación en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca. **Materiales y Métodos:** Según su enfoque corresponde a la investigación cuasi experimental cuantitativa y por su nivel de profundidad es explicativa. La muestra estuvo compuesta por 54 estudiantes, 27 del 3ro grado sección A como grupo experimental y 27 del 3ro Grado sección B como grupo de control. Se realizaron 10 sesiones con aplicación de la gamificación, las que estuvieron sistematizadas mediante formularios de sesiones de clase, los cuales fueron evaluados mediante una hoja de cotejo por cada sesión. **Resultados:** El 75.2% de los estudiantes del grupo experimental siempre leen diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, a diferencia del grupo de control que está representado por el 65.5%. Así mismo, el 78.7% de los estudiantes del grupo experimental siempre escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, a diferencia del 62.1% del grupo de control que demuestra esta capacidad. Finalmente, el 82.7% de los estudiantes del grupo experimental siempre se comunica oralmente en su lengua materna, a diferencia del 55.6% del grupo de control que demuestra esta capacidad. **Conclusiones:** La gamificación influye en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca. **Palabras claves:** Gamificación, aprendizaje, competencia de comunicación, lee textos, escribe textos, comunicación oral.

ABSTRACT

Objective: Explain how gamification influences the learning of communication in students of the 4th grade of primary education of the Educational Institution No. 21581 Decisión Campesina de Barranca. Materials and Methods: According to its approach it corresponds to quantitative quasi-experimental research and due to its level of depth it is explanatory. The sample consisted of 54 students, 27 from the 3rd grade section A as an experimental group and 27 from the 3rd grade section B as a control group. 10 sessions were carried out with the application of gamification, which were systematized through class session forms, which were evaluated by means of a check sheet for each session. Results: 75.2% of the students in the experimental group always read various types of texts written in their mother tongue, unlike the control group, which is represented by 65.5%. Likewise, 78.7% of the students in the experimental group always write various types of texts in their mother tongue, unlike the 62.1% of the control group that demonstrates this ability. Finally, 82.7% of the students in the experimental group always communicate orally in their mother tongue, unlike the 55.6% of the control group that demonstrate this ability. Conclusions: Gamification influences the learning of communication in students of the 4th grade of primary education of the Educational Institution No. 21581 Decisión Campesina de Barranca.

Keywords: Gamification, learning, communication skills, read texts, write texts, oral communication.

INTRODUCCIÓN

Posterior a la pandemia por el COVID 19, se han replanteado una serie de alternativas para provocar y mantener el interés de los estudiantes por su aprendizaje, permitiendo el desarrollo de habilidades no solamente intelectuales, sino también actitudinales, realidad que ha propuesto un reto a los docentes para renovar sus capacidades didácticas.

Los aprendizajes de calidad, generalmente se logran por un despliegue de creatividad e imaginación de los estudiantes basado en la aplicación de estrategias innovativas de los docentes que generen alegría, motivación, trabajos en equipo, es decir, procesos de aprendizaje divertidos.

Es necesario cambiar el ambiente monótono del aula por otro más dinámico, buscando mayor interactividad e interés de los estudiantes. Esta situación pedagógica también favorece a los docentes para participar de una manera activa, que le facilita utilizar herramientas tecnológicas. No hay que olvidar que el juego es un proceso que posibilita la participación de todos, crea un ambiente de alegría, se supera la mecanización de los aprendizajes y relaciona los juegos gamificados con el contexto.

En ese sentido, está la gamificación como una estrategia educativa activa y motivadora para los estudiantes, en especial del nivel primaria. De esta manera, el propósito de esta investigación es determinar la influencia de la gamificación en el logro de competencias relacionados a la comunicación en estudiantes del nivel primaria.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

La Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina, ubicada en la provincia de Barranca y ciudad del mismo nombre, a la fecha atiende los niveles de primaria y secundaria, con una población de primaria de 200 niños en las edades promedio, de los cuales existen 2 secciones del cuarto grado con 27 estudiantes cada uno. El 95% los estudiantes son del lugar y el 100% hablan castellano.

Los cambios en los paradigmas educativos, van generando diferentes enfoques de aprendizaje y por tanto imponen modificaciones significativas al rol de la escuela.

Las maestras como mediadores en el aprendizaje debemos permitir a los alumnos una participación enriquecedora, muy motivadora e innovativa en un mundo cada vez más globalizado que plantea retos y necesita estudiantes cada vez más competentes.

Actualmente, bajo la influencia de la epidemia de COVID-19, el campo educativo debe seguir apostando por la educación virtual, donde se priorice la tecnología y las herramientas en línea, que permitan encontrar nuevos métodos y estrategias de aprendizaje que puedan reemplazar las actividades tradicionales. y estrategias. El juego evoca acciones lúdicas que precisamente motivan y promueven el aprendizaje significativo entre los estudiantes en línea. Precisamente el desarrollo de esta investigación se centra en explicar los efectos que tiene el uso de la técnica de gamificación en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4to grado de primaria.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influye la gamificación en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca?

1.2.2 Problemas específicos

- a) ¿En qué medida el uso de la gamificación influye en el aprendizaje de la capacidad de lectura de diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca?
- b) ¿En qué medida el uso de la gamificación influye en el aprendizaje de la capacidad de escritura de diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca?
- c) ¿En qué medida el uso de la gamificación influye en el aprendizaje de la capacidad de comunicación oral en su lengua materna en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Explicar de qué manera influye la gamificación en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Establecer en qué medida el uso de la gamificación influye en el aprendizaje de la capacidad de lectura de diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.
- b) Demostrar en qué medida el uso de la gamificación influye en el aprendizaje de la capacidad de escritura de diversos tipos de textos en su lengua materna

en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

- c) Determinar en qué medida el uso de la gamificación influye en el aprendizaje de la capacidad de comunicación oral en su lengua materna en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

1.4 Justificación de la investigación

La investigación es relevante en su dimensión social, pues, considerando que el desempeño docente que se demuestra en el contexto educativo regional y local no es el más deseable, es preciso conocer si los docentes hacen uso de la técnica de gamificación, que actualmente viene siendo demostrado su eficacia en diversos escenarios, como una alternativa que responda a los intereses de los estudiantes de educación primaria, para motivar su participación en los procesos didácticos, y si esto tiene alguna influencia en el desempeño de los docentes. Desde la perspectiva metodológica esta investigación es significativa, ya que la investigadora construirá los instrumentos a través de los cuales se medirán la influencia de la gamificación en el logro de aprendizajes de comunicación en estudiantes del 4to grado del nivel primario de la ciudad de Barranca. Así mismo, se establece una herramienta de carácter metodológico que puede ser validada en otros ámbitos.

1.5 Delimitaciones del estudio

La investigación explica la influencia que ejerce la gamificación en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4to grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca. De las 2 secciones que existen, una fue considerada como grupo de control y la otra como grupo de experimental.

1.6 Viabilidad del estudio

La realización de la presente investigación, tuvo las autorizaciones respectivas de las autoridades académicas, así mismo, contó con el presupuesto debidamente financiado. En su proceso de desarrollo no contaminó ningún aspecto del ecosistema. Los recursos humanos y logísticos, fueron seleccionados y capacitados para su idónea participación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Gil-Quintana y Prieto-Jurado (2019), su investigación: La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles, tuvo como finalidad descubrir la concepción que tienen profesores y alumnos sobre la gamificación y su relación con el desarrollo de procesos de aprendizaje. Examinamos una muestra intencional o de conveniencia de estudiantes y profesores de cinco centros educativos de España donde los profesores integraban experiencias de juego en sus clases. A partir de un estudio de casos múltiples con métodos mixtos, se utilizaron cuestionarios y entrevistas estructuradas y semiestructuradas para recolectar datos cuantitativos y cualitativos, seguido de un proceso de triangulación. Confirmamos que tanto profesores como estudiantes informaron varios beneficios de los juegos, siendo los principales la participación e interactividad en el aula, la motivación para aprender y el disfrute de la experiencia de aprendizaje. Incluye elementos de aprendizaje, incluidos contenidos y estándares de aprendizaje, asignados a los niveles de curso relevantes.

Gonzales (2017), considera en su investigación: la gamificación y de su función motivadora en el aula de Educación Primaria. En la primera parte se investiga sobre la importancia que tiene la motivación para lograr un aprendizaje

apropiado. También se define y explica el término de gamificación y su aplicación al aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Además, se comentan y explican algunas herramientas TIC que pueden servir para llevar a cabo esta metodología. La parte práctica muestra una propuesta de aplicación de la gamificación realizada en 2º de Primaria, en ella se explica el diseño que se puso en marcha y los resultados y conclusiones obtenidas del mismo. Por medio de la investigación se ha podido llegar a comprender el concepto de gamificación, en qué consiste dicha práctica y la motivación que genera en el alumnado el hecho de aprender jugando, divirtiéndose, superando desafíos y alcanzando recompensas. Además, tiene un gran valor para el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés, ya que facilita que los niños muestren un interés continuo y vayan progresando gradualmente para así conseguir los puntos que desean.

Sagnay (2021), su investigación tuvo como objetivo desarrollar una metodología de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas, temática números racionales. Para lograr este objetivo, se determinaron las bases teóricas y metodológicas de la gamificación como tecnología de apoyo al proceso educativo, se seleccionaron elementos, propiedades y mecanismos de gamificación, se compararon y construyeron los métodos de gamificación utilizados en el proceso educativo. Método de gamificación. Se adoptaron métodos mixtos según los objetivos, por lo que la investigación fue básica, documental, bibliográfica, de campo, descriptiva y aplicada y de diseño cuasiexperimental. La población está compuesta por estudiantes que han cursado nueve años de educación superior; Para recoger información relevante se ha elegido una técnica de encuesta y como instrumento se ha utilizado un cuestionario, el cual se dividió en dos fases: pretest y postest. Además, se utilizaron pruebas objetivas utilizando matemáticas y tecnología informática. Información de proceso. Los resultados muestran que dado el valor calculado de t es mayor que el valor crítico de t , H_0 debe rechazarse. Por lo tanto, con un nivel de confianza del 95%, se puede concluir que luego de utilizar la solución propuesta en el estudio (usando el método de gamificación), existe una diferencia entre el valor promedio del grupo A (8.2) y el valor promedio del grupo B. (7.67) Diferencias significativas (alojamiento del sistema de juego en

Internet "Matemáticas Gamificadas"), que muestran que el uso de propuestas gamificadas tuvo un efecto positivo en el desempeño de los estudiantes del grupo A. Con base en el análisis de los resultados de otros estudios similares, se concluyó que el enfoque lúdico mejora el proceso de aprendizaje porque permite a los estudiantes interactuar dinámicamente, estimula la motivación por el aprendizaje y promueve el aprendizaje significativo, cooperativo y cooperativo.

Carrión-Salinas (2017), sostiene que la importancia de los juegos en la educación, especialmente en el aprendizaje de los estudiantes de primaria, es la innovación y la motivación para la acción. Para los nativos digitales, los métodos de aprendizaje tradicionales están cada vez más obsoletos y es importante que los educadores se adapten a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, cuyos estilos de aprendizaje incorporan cada vez más el uso de nuevas tecnologías educativas. El propósito de este estudio fue analizar las ventajas, desventajas y perspectivas de la implementación de la tecnología de gamificación en la escuela primaria, en base a factores internos y externos. Se utilizó un enfoque mixto, cuantitativo y cualitativo, que incluyó el desarrollo de tres instrumentos: una encuesta por cuestionario a estudiantes de séptimo grado de educación primaria del Departamento de Educación Milenio de El Tambo, un análisis FODA basado en entrevistas a docentes de la institución, y Entrevistas estructuradas con Contacto expertos en el tema en estudio. Finalmente, se han logrado estrategias para el desarrollo de propuestas de gamificación en el aula, que incluyen: la motivación existente de los estudiantes y el compromiso de los docentes e instituciones para participar, con el objetivo de promover la participación, el trabajo en equipo y la interacción docente-alumno hasta llegar al mundo del aprendizaje.

Para López-Marí (2021), considera que en su trabajo se ha analizado una estrategia metodológica, la de la gamificación, en la etapa educativa de Educación Primaria, porque en un primer momento, fomentaba un aprendizaje activo, participativo, motivador, cooperativo y estructurado, todos ellos aspectos compartidos con el principio educativo de la inclusión, y que hacían presagiar de los beneficios que le podía reportar. Una vez realizada la investigación y la extracción de los resultados, se han concluido de forma más definida qué

particularidades de esta estrategia metodológica favorecen entornos educativos inclusivos.

Liberio (2019), considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza juegos en educación para lograr resultados de aprendizaje relevantes para los estudiantes. En este mundo globalizado se necesitan mejores prácticas docentes, por lo que en este artículo introduciremos algunas consideraciones para utilizar el juego como estrategia de aprendizaje que permita a niños y niñas de educación primaria entre 4 y 5 años desarrollar habilidades cognitivas. El presente trabajo realiza metódicamente una revisión teórica de las bases que explican el uso de la gamificación y las tecnologías de la información y la comunicación en la práctica educativa, y concluye que el uso de videojuegos con contenidos interesantes puede ayudar a promover un ambiente de aprendizaje significativo, fortalece el proceso de aprendizaje y con ello ayuda a enriquecer las habilidades cerebrales de los alumnos de 4 a 5 años.

Gómez (2019), concluye que los hallazgos de este proyecto sugieren que un programa de intervención educativa gamificado y apoyado en las TIC ayuda a motivar y promover mejoras en los hábitos de vida de los niños y niñas. Así mismo, considera que existe una falta de motivación en los niños, niñas y adolescentes para hacer ejercicio físico y, al mismo tiempo, una epidemia de obesidad en todo el mundo. La gamificación y los videojuegos activos pueden ser utilizados para aumentar la motivación de los jóvenes, promoviendo hábitos saludables. En este trabajo se exploran diferentes estudios sobre videojuegos activos, eSports y gamificación aplicados al ejercicio físico y a la promoción de la salud. Los principales hallazgos incluyen efectos positivos en la reducción del peso corporal y en la promoción para continuar realizando ejercicio físico. También contribuye a aumentar la motivación en niños, niñas y adolescentes para la práctica de ejercicio. La personalización de la experiencia del usuario y las tecnologías emergentes (big data, wearables, tecnologías inteligentes, etc.) se presentan como oportunidades prometedoras para mantener el compromiso en el programa basado en el juego y la gamificación del ejercicio físico.

Castell & Muñoz (2015), en su estudio con el tema “Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque en ludificación”. El objetivo fue recopilar información sobre el concepto de necesidades educativas especiales con el fin de proporcionar un referente conceptual al macroproyecto “Aprender ecosistemas de la primera infancia desde enfoques lúdicos”, donde se enfatiza que el juego o gamificación aporta influencia, comportamiento y motivación positiva. de sujetos. Las variaciones dependen del contexto en el que se utiliza, también intenta mediar en el comportamiento de los niños porque estimula y crea una experiencia y les permite ver el juego de manera más convincente, porque los motiva a que la estrategia sea nueva e innovadora, para que las personas pueden sentir su progreso y generar confianza.

Hidalgo (2019), realizó un estudio sobre “El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial”. Describe el juego como una habilidad innata en los bebés y considera que su uso es importante como parte integral de las actividades del aula, como juegos, desafíos, medallas, insignias, etc. Los juegos permiten a los niños en edad preescolar desarrollar habilidades y crear situaciones realistas. El juego debe diseñarse según las necesidades del niño y las reglas del currículo, para guiarlo hacia el aprendizaje que necesita y luego retroalimentarlo... y convertirse en una ayuda al maestro para ayudarlo a animar a sus hijos.

García & Biel (2015), en su investigación “Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español”, propusieron el uso de herramientas de gamificación en los cursos de español para incentivar y asegurar una mayor participación de los estudiantes, entre ellas mencionaron Kahoot, una herramienta de cuestionarios en línea que permite a los estudiantes responder de forma divertida a través de sus dispositivos, y contribuir en gran medida a su expresión verbal. Creó un entorno dinámico y atractivo, porque con la ayuda de esta herramienta podrán mejorar su vocabulario. Además, existe otra herramienta llamada Ikonikus, que es un juego de cartas muy divertido. Cada carta representa una emoción y el juego es muy sencillo. Todo depende de la necesidad de aprender y comunicarse en la dimensión del eje de expresión.

Matínez, Tocto, & Palacios (2015), en su artículo “La expresión oral en los niños y los cuentos”, mostraron que los aumentos en la expresión verbal de los niños en edad preescolar se logran a través de estrategias de aprendizaje sugeridas por los maestros que les permiten a los niños hacer preguntas, pensar y expresar voluntariamente sus sentimientos y emociones, ya sea que estén relacionados con su hogar, escuela o experiencias sociales. Además, utilizando la lista de verificación, los resultados mostraron que las habilidades verbales de los niños mejoraron, es decir, ampliaron su vocabulario, pronunciaron palabras con claridad y pudieron entender lo que se decía porque pudieron expresar sus ideas con mayor fluidez.

Arizmendis (2014), sostiene que en su investigación “La Comunicación Verbal”, la expresión oral es otro medio que aporta la psicomotricidad para el desarrollo general de un niño o niña, donde incluye una serie de procesos que determinan las pautas generales a seguir para una comunicación oral efectiva, es decir, es una forma de estar libre de barreras. Para poder expresar ideas sirve como herramienta para comunicar técnicas demostradas o sentimientos, este lenguaje debe seguir las reglas que permitan a la organización expresarse con claridad, teniendo en cuenta que en algunos casos las expresiones verbales están más desarrolladas que el habla, ya que requiere elementos paralingüísticos. completar su significado final.

Uribe (2009), con el tema “Propósitos de la Comunicación Verbal” da a conocer que las expresiones verbales se forman a través de sonidos claros que tienen un significado significativo y cuya combinación puede expresar ideas más complejas que los sonidos o gestos anteriores. Este evento a menudo se denomina comportamiento conversacional, la capacidad de expresar los propios pensamientos. idea. Capacidad para expresar con fluidez y precisión emociones, necesidades, sentimientos y deseos con la ayuda del lenguaje, capacidad para comprender el habla, la escucha, la lectura, la escritura, etc. mensajes recibidos a tiempo y la capacidad de mantener este proceso. Considere sus habilidades de comunicación y exprésese.

Acosta & Castillo (2015), han desarrollado una investigación basada en “Los Juegos Verbales y su Influencia en el Desarrollo del Lenguaje de los Niños y Niñas de 3 a 5 años, de la Unidad Educativa Fiscomisional Cristóbal Colón, de la parroquia Shell, Cantón Mera, Provincia de Pastaza”, entre ellos, los juegos de lenguaje como rimas, trabalenguas y canciones infantiles se utilizan como apoyos para asegurar y mejorar la fluidez del lenguaje, y la función de comprensión se logra mediante el uso de técnicas y estrategias. El vocabulario de los estudiantes de primaria mencionados en la encuesta es muy reducido. Es grande pero no puedo pronunciarlo bien.

Fonseca-Mantilla (2019), consideran que la génesis de este proyecto es ofrecer nuevos métodos de enseñanza, dado que en el siglo XXI la educación y los docentes se han quedado atrás para responder a los nuevos avances tecnológicos que afectan cada vez más a la educación y a los estudiantes en las aulas. y gamificación de estrategias de aprendizaje mediante el desarrollo de juegos híbridos (físicos y virtuales) para desarrollar el pensamiento creativo y las múltiples habilidades de los estudiantes. Utilizar el juego como estrategia motivacional tiene evidentes aspectos positivos en el aula, como la autonomía y la colaboración, la resolución de desafíos, el respeto y la escucha de diferentes perspectivas y la vinculación del conocimiento existente para construir nuevos conocimientos. También le permite visualizar los comportamientos y comportamientos en los que necesita trabajar para fomentar diferentes habilidades y destrezas con las que los estudiantes tienen dificultades o de las que carecen, como colaboración, compartir materiales, escuchar diferentes puntos de vista y desarrollar estrategias que permitan a los estudiantes resolver problemas de manera efectiva. Está claro que algunos de los comportamientos, comportamientos y actitudes de los estudiantes se desarrollaron gradualmente a lo largo del curso, lo que se puede ver en las películas recopiladas durante el curso (incluidas en el apéndice audiovisual). En tiempo de ejecución, el juego está conectado a una plataforma técnica (Genially) con la que puedes interactuar directamente. En general, nuestro intento es aumentar la motivación de los estudiantes y sugerir formas de transformar los espacios académicos tradicionales en espacios agradables, flexibles y motivadores.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Mamani (2021), determinó cómo el uso de los juegos afecta el desarrollo de habilidades de razonamiento cuantitativo de los estudiantes que cursan un curso básico de matemáticas en el programa de gestión profesional de adultos de la Universidad ESAN en el año 2019. Los métodos utilizados incluyen el uso de métodos de investigación cuantitativos, así como diseños cuasiexperimentales y niveles de interpretación. El alumnado consta de dos auditorios, donde un total de 76 alumnos cursan cursos de matemáticas aplicadas. Utilizando un muestreo no probabilístico, se seleccionaron 20 estudiantes como muestra del grupo control y 20 estudiantes como muestra del grupo experimental. Luego de aplicar la evaluación a ambos grupos de muestras, los resultados mostraron que hubo diferencia entre los procedimientos pretest y posttest, y se concluyó que el valor p fue de 0.008 luego de realizar la prueba estadística, indicando que hubo una diferencia significativa en la prueba de seguimiento entre el grupo control (5,10) y el grupo experimental (8,50). Por tanto, está demostrado que los juegos inciden en el desarrollo del razonamiento.

Pineda (2019), la presente investigación tiene de propósito determinar la correlación causal de la percepción de las actividades de gamificación en sus tres dimensiones: dinámicas, mecánicas, componentes, con la variable aprendizaje colaborativo. En primer lugar, se cita los estudios realizados por investigadores para establecerlos de referencia en los antecedentes, además se realiza una revisión teórica de las temáticas para el marco teórico para ambas variables estudiadas. Se abordó una metodología de investigación teniendo de muestra 112 estudiantes de primer ciclo de la facultad de Ingeniería Civil de la Universidad Nacional Federico Villarreal, se aplicó la prueba de confiabilidad de alfa de Cronbach llegándose a comprobar que el instrumento es válido y confiable, así también para el diseño de la investigación realizado ha sido de tipo no experimental: corte transversal y correlacional, el instrumento que se utilizó el cuestionario y el software para el procesamiento de datos IBM SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) Versión 25. En los resultados se estableció una prueba no paramétrica, la metodología estadística aplicada a sido descriptiva expresada en las tablas y figuras para determinar las frecuencias relativas y el cruce de las variables, además se calculó la regresión logística multinomial por

tener la variable independiente cualitativa con varias categorías. Por lo que se pudo llegar a la conclusión que la variable dependiente influye significativamente en la variable independiente, adicionalmente se comprueba que las dimensiones de la variable percepción de las actividades de gamificación con el cruce con la variable aprendizaje colaborativo presentan la misma relación descrita. Finalmente, se brinda las recomendaciones para mejorar la investigación el entorno educativo de la clase a través de los elementos de los juegos y crear los espacios de socialización para desarrollar el trabajo colaborativo promoviendo las buenas prácticas e implementando estas metodologías innovadoras.

Alvarado (2021). El objetivo de este trabajo es comprender si los docentes utilizan métodos de juego, que actualmente han demostrado ser efectivos en diferentes contextos, como una alternativa que responde a los intereses de los niños en la etapa inicial, para motivarlos a involucrarse en el proceso de aprendizaje. y si tiene algún efecto sobre el desempeño docente. La investigación es de tipo descriptiva-explicativa, que corresponde al tipo de investigación no experimental, ya que se limita al análisis de los fenómenos en su estado natural, y no a la manipulación de variables con el objetivo de estimular los fenómenos. Los resultados obtenidos en este estudio se comparan con referencias teóricas y estudios previos, y la discusión de los resultados anteriores se organiza por lentes. En cuanto al impacto de las técnicas de gamificación en el desempeño de los docentes junior del Distrito de Morropón, se encontró según los datos, el 100% de los docentes encuestados creía que estaban trabajando bien, pero el 76,7% utilizaba técnicas de gamificación con mucha frecuencia y el 23,3% usaba técnicas de gamificación. ellos de manera moderada en el abordaje de técnicas de juego que nos permiten entender que no necesariamente necesitan ser utilizadas con mucha frecuencia para lograr el mayor rendimiento en el aprendizaje.

Curasi, Quispe y Minaya (2021), en sus tesis: “Logro de competencias en el área de comunicación desde la perspectiva docente durante la pandemia del COVID - 19 en el nivel preescolar”, Afirman que debido a la pandemia COVID-19, el proceso educativo de los niños y su adquisición de habilidades se ha visto seriamente afectado, pero esta situación es un gran desafío para los trabajadores

de la educación, por lo que el propósito de este estudio es caracterizar a los niños. Adquisición de competencias primarias en el ámbito de la comunicación durante el período Covid-19. Métodos: El estudio es cualitativo y no experimental. La muestra estuvo compuesta por 10 docentes de preescolar. Se utilizaron entrevistas para recopilar datos y hacer preguntas sobre competencias de aprendizaje relacionadas con COVID-19. Resultados: Para la categoría desarrollo del aula se realizó mediante videos grabados, WhatsApp, Google Meet, llamadas telefónicas y el programa “Aprendo en Casa” con una duración de 2 a 3 horas semanales. En la categoría de dificultades en el aprendizaje de habilidades, se encontraron dificultades en fallas de conexión a la red, desobediencia de los padres a las acciones prescritas y trabajo de los padres para el niño. Los docentes no están capacitados debido a presiones sociales y/o tecnológicas para adquirir habilidades, y los padres a menudo tienen bajos recursos financieros, lo que afecta el aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, en cuanto a la categoría de motivación por las competencias de aprendizaje, los docentes informaron que estaban más motivados para continuar enseñando cuando los niños alcanzaron las metas especificadas al inicio de cada actividad y cumplieron con los estándares de aprendizaje. Conclusión: La tecnología juega un papel importante en la educación de los niños a través de WhatsApp, Google Meet, llamadas telefónicas o grabación de videos. Muchos padres no pueden permitirse la conexión a Internet ni los gastos telefónicos, lo que dificulta el buen contacto con los profesores. Palabras clave: adquisición de competencias, comunicación, perspectiva docente, epidemia, nivel escolar primario.

Sánchez (2017), en su tesis doctoral: Nivel de logro de la competencia del área de comunicación en preescolares de cinco años de edad de las ciudades de Lima y Trujillo”, centró sus objetivos en el nivel de logro de la competencia del área de comunicación en preescolares de cinco años de edad de las ciudades de Lima y Trujillo. La muestra de estudio estuvo conformada por 391 niños de cinco años de instituciones educativas tanto estatales como particulares de las ciudades de Lima y Trujillo. A dicha muestra se le aplicó el instrumento para el recojo de evidencias en educación inicial que evalúa las competencias comunicativas regida por rúbricas siguiendo distintos criterios, en las dimensiones de comunicación oral, acercamiento a la lectura, acercamiento a la escritura y la

expresión en lenguajes artísticos. La investigación formuló cuatro hipótesis específicas llegando a concluir que los puntajes de los estudiantes de la ciudad de Lima son equivalentes en sus dimensiones de: comunicación oral, acercamiento a la lectura, acercamiento a la escritura y dimensión en lenguajes artísticos con los puntajes de los estudiantes de la ciudad de Trujillo.

Anicama (2020), realizó un estudio: El impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú. Para ello, se adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño cuasiexperimental, dividiendo a 60 participantes en dos grupos, un grupo de control y un grupo experimental, los cuales fueron sometidos a un conjunto de actividades basadas en estrategias de gamificación. El estudio concluyó que la implementación de estrategias de juego puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y respaldó esta afirmación al considerar la similitud de los resultados del pretest y postest, favoreciendo claramente la diferencia al postest (postest $X = 8,86$; post-test $X = 16,97$).

2.2 Bases teóricas

2.2.1 La gamificación

En cuanto a las variables relacionadas con las tecnologías digitales: aprendizaje móvil, software educativo, gamificación, realidad aumentada, etc., se basan en el conectivismo desarrollado por George Siemens y Stephen Downs, analizando el conductismo de John Watson representado por B. Watson. cognitivismo representado por Jean Piaget y Lev Vygotsky. Un análisis de los límites del constructivismo explica el impacto de la tecnología en nuestra forma de vida. Actualmente se vive, se comunica y se estudia.

2.2.2 Gamificación y aprendizaje

Según Van-Lier (2008), "... el aprendizaje depende más de la actividad y la iniciativa de los estudiantes que de las aportaciones de los profesores o los libros de texto" (p. 1). La base de este trabajo es la necesidad de introducir modelos innovadores que fomenten y promuevan el uso de métodos tradicionales, así como de herramientas tecnológicas y digitales

en la educación, prestando especial atención a la gamificación como medio para promover la motivación, inspirar a los estudiantes a la acción y animar a De a tomar sus propias iniciativas con el objetivo de inspirar logros en el proceso de aprendizaje.

Muchos estudios han demostrado su valor: Muntean (2011) sugirió que los juegos pueden mejorar la participación de los estudiantes en el aprendizaje; Gallardo (2015) sugirió cómo gamificar la enseñanza del español; Sampetro, Muñoz y Vega (2017) sugieren el uso de videojuegos como mediador del aprendizaje en educación preescolar; resultados prometedores de esta dinámica en un contexto educativo. A pesar de varios estudios previos, todavía hay más preguntas sobre la gamificación educativa que deben abordarse, entre ellas: su efectividad; formas apropiadas de implementación de la enseñanza, especialmente el proceso de enseñanza; factores que influyen en su adopción; barreras; motivación estudiantil Resultados; éxito o fracaso en la implementación de estas estrategias, etc. El propósito de este estudio es descubrir los factores evidentes en la posible implementación de técnicas de juego entre estudiantes de primaria de 11 a 12 años de la Unidad Educativa Milenio de El Tambo. El objetivo es analizar la percepción sobre la gamificación, los protagonistas principales del proceso educativo: estudiantes y docentes, para comprender las opiniones y estrategias de expertos en este tema, para aplicar esta tecnología en el proceso educativo. El propósito de este trabajo es también despertar la motivación y el compromiso de estudiantes, docentes y directivos de instituciones para responder a los requerimientos de la introducción de tecnologías y métodos innovadores en el proceso educativo. Se ha creado una revisión bibliográfica para comprender el concepto de gamificación desde perspectivas clave o conceptos identificados, su significado, procesos, beneficios y estrategias, así como investigaciones para determinar cómo se puede implementar en la educación hasta el final. el objetivo. se consigue: el aprendizaje.

2.2.3 Concepto de Gamificación y su importancia

La palabra gamificación deriva de gamificación, que consta del sustantivo juego y el sufijo -ificación, definiendo el primero como disfrute o entretenimiento, y el segundo como transformación en algo, una actividad o un proceso. Juntos, los dos definen el juego como un proceso en el que las cualidades de algo se transforman en placer, alegría y solidaridad. Gamificación es un término acuñado por Pelling, N. (2003), apareció en la industria en 2008, aunque no fue hasta la segunda mitad de 2010 cuando tuvo una gran aceptación. Actualmente, existen varios términos que caracterizan esta tendencia, entre ellos: juegos de productividad, entretenimiento de observación, software interesante, diseño interesante, capa de juego o juego de aplicación, etc. Sin embargo, el concepto de gamificación ha logrado encontrar su lugar (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011). Según (Deterding et al., 2011, p. 1), gamificación significa algo más que jugar. 1), quien acuñó el término, gamificación es "el uso de mecánicas de juego en un contexto ajeno al juego". También se trata de interacción humana y exploración de juegos, ya sean: juegos serios, inmersivos o de realidad alternativa. Respecto al concepto de gamificación, Zichermann y Cunningham (2011), la definen como: un proceso que involucra el pensamiento y la mecánica del juego, cuya ejecución involucra a los usuarios en el logro de objetivos y, por tanto, en la resolución de problemas.

Kapp (2012), identifica un concepto más amplio; La gamificación es el uso de mecánicas de juego, estética de juego y pensamiento para involucrar a las personas, inspirar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas. Los elementos del juego incluyen: mecánica, estética y los autores identifican los principales objetivos de este proceso de innovación: para estimular la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. Debido a esto, la gamificación se utiliza en espacios no relacionados con el entretenimiento, por lo que se está desarrollando en educación, marketing, administración de empresas y disciplinas relacionadas con los negocios. Según Zichermann y Linder (2013), también se define como: "La implementación de conceptos de diseño de

juegos, programas de fidelización y economía del comportamiento para impulsar la participación del usuario” (p. 12).

Werbach y Hunter, proponen 3 elementos claves para la gamificación, tales como:



Elementos de la gamificación. Fuente: Werbach y Hunter (2012). Elaborado: Carrión Salas, Gianella

Elementos de la gamificación

Dinámicas	Indicadores
La dinámica: da forma a la estructura implícita del juego, referida al concepto.	<ul style="list-style-type: none"> a. Emociones: son aquellas reacciones que experimenta la persona. Estas están ligadas a los sentimientos. b. Relaciones: conexiones o vínculos que se establecen entre dos individuos o entes. c. Narrativa o trama: género literario que traslada un relato en forma cronológica. d. Progresión: sucesión de acciones no interrumpidas. e. Restricciones: limitación frente al entorno inmediato.
La mecánica: procesos que causan el desarrollo del juego, dividida en: Mecánica del comportamiento (humano y la psicología humana), mecánica de retroalimentación (retroalimentación del ciclo en el juego) y mecánica de progresión (reunión de habilidades significativas).	<ul style="list-style-type: none"> a. Estado de triunfo: alcanzar la victoria final u objetivo final. b. Retos: objetivos propuestos a alcanzar c. Cooperación: colaboración dada entre un ente y otro. d. Competición: lucha entre quienes disputan un objeto en común. e. Retroalimentación/Feedback: acción de respuesta frente a un estímulo. f. Posesión: dominio o propiedad de algo generando pertinencia. g. Progresión: avance ininterrumpido en la ejecución de una acción. h. Transacción: acuerdo comercial o intercambio de un servicio entre personas o empresas. i. Aleatoriedad: procedimiento generado al azar. j. Recompensas: compensación lograda al cumplir una meta.
<ul style="list-style-type: none"> • Los componentes: dinámicas específicas relacionadas con avatares, insignias, puntos, colecciones, clasificaciones, niveles, bienes virtuales, entre otros. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Puntos: reconocimiento abstracto dado por el cumplimiento de una tarea. b. Medallas: símbolo de distinción que se concede al acreditar un triunfo. c. Tabla de posiciones: recopilación ordenada del resultado de una acción. d. Misiones: funciones encomendadas que el individuo o la institución deben cumplir. e. Avatar: identificación virtual utilizada en un entorno digital. f. Pelea contra el jefe: diferencia de criterios frente a una posición jerárquica. g. Colecciones: conjunto de cosas que cumplen determinadas características.

- h. Combate: enfrentamiento entre dos o más personas, que se ejecuta bajo reglas.
- i. Apertura del contenido: Cumplir algo específico y acceder a nuevo contenido.
- j. Gráficos sociales: se evidencia la presencia y acciones que realizan los usuarios
- k. Equipos: grupos de usuarios reunidos para realizar una actividad y lograr objetivos. Se evidencia la cooperación.
- l. Bienes virtuales: productos que poseen valor para un usuario, sirven para distinguirse de los demás.
- m. Regalos e intercambio: los jugadores podrán compartir.
- n. Niveles: cada nivel incrementa la dificultad, y propone nuevos retos.
- o. Logros: evidencian la finalización de una actividad dentro del tiempo establecido.

Fuente: Elementos de la gamificación. Fuente: Werbach y Hunter (2012). Elaborado: Carrión Salas, Gianella

El diseño de juegos se basa en la forma en que los elementos del juego interactúan para el disfrute del jugador y para satisfacer las necesidades y deseos de las personas en el mundo real y virtual, tales como: reconocimiento, recompensas, desempeño, competencia, cooperación, autoexpresión y altruismo (González y Mora, 2014). La separación de elementos propuesta por Werbach incluye la clasificación de Zichermans y Cunningham (2011), que describe los mecanismos y dinámicas que dan forma al diseño de gamificación para evocar emociones en las personas:

La separación de elementos propuesta por Werbach incluye la clasificación de Zichermans y Cunningham (2011), que describe los mecanismos y dinámicas que dan forma al diseño de gamificación para evocar emociones en las personas:

a) Mecánicas: una herramienta que guía las acciones del jugador, similar a:

- **Puntos:** Requisitos En el proceso de creación de un juego, motivan a los jugadores a ganar. Hay muchos tipos de sistemas de calificación:

- Puntuaciones de videojuegos: muestran al jugador lo cerca que está del siguiente nivel y se muestran continuamente en las esquinas de la pantalla.

- Puntuación de redes sociales: recompensas basadas en la cantidad de personas con las que estás conectado, amigos, seguidores, etc.

- Puntos de Experiencia: (XP) orienta y posiciona a los jugadores, está relacionado con sus acciones y es acumulativo.

- Puntos canjeables: los usuarios pueden canjear puntos por bienes relacionados con la economía virtual (monedas, dólares, efectivo, etc.) que son importantes para monitorear, gestionar y regular los flujos de capital.
- Puntos de habilidad: se otorgan solo por actividades específicas del juego.
- Puntos Karma: Caminos de comportamiento que inspiran altruismo y recompensan a los usuarios. Por ejemplo, los usuarios se agradecen mutuamente por el trabajo realizado.
- Puntos de reputación: una medida de confianza que impulsa la actividad de los jugadores y garantiza su integridad y coherencia en el sistema.
- Nivel: Indica el progreso y sirve como marcador de la experiencia de juego de los jugadores. Los elementos comunes en estos niveles son:
 - Diseño de niveles: los niveles cuidadosamente diseñados motivan a los jugadores a progresar de manera constante, aumentando su confianza y experiencia con el tiempo.
 - Dificultad: Se requiere un cierto nivel de dificultad, se debe poder abarcar múltiples niveles y un proceso de prueba y error hasta promover la perfección.
 - Sistema de castas duradero: casta basada en jerarquías sociales compartidas.
- Barra de estado: Informa al jugador de su porcentaje de progreso de nivel. Animar a los jugadores a agregar información para mejorar su experiencia.
- Tabla de posiciones: una lista de puntos y nombres que le permite comparar usuarios o grupos de usuarios. Hay dos tipos:
 - Fomentar el posicionamiento de los participantes en la mesa: Animar a los participantes a imaginarse en el centro de la mesa.
 - Tabla de clasificación ilimitada: capacidad competitiva que no afecta el comportamiento del jugador.
- Medallas: promueve la promoción social de productos y servicios celebrando el progreso del juego y la finalización de tareas.

- Primeros pasos: la primera experiencia de contacto del jugador. Descubra la complejidad del sistema, capacite a los usuarios, evite errores y aprenda del comportamiento.

- Retos y tareas: guía las acciones de los jugadores.

- Ciclo de participación social: mantenga motivados a los usuarios mediante la creación de ciclos de actividad.

- Personalización: foto y nombre para identificar tu membresía. Evite que los usuarios realicen demasiados pasos de personalización.

- Comentarios: Se refiere a los comentarios recibidos por el usuario y el mensaje enviado de vuelta.

b. Dinámica: La reacción del jugador al interactuar con el mecanismo.

- Reconocer patrones: cuando los usuarios descubren patrones, se sienten recompensados y ganan confianza.

- Coleccionar: Coleccionar algo.

- Sorpresa: romper las reglas y experimentar lo inesperado aumentará la inversión de los participantes.

- Organiza y crea orden: personaliza tu espacio y ordena para optimizar tus habilidades y acercarte a la victoria.

- Regalos: expresa conexión, sociabilidad y viralidad, es fácil y divertido de usar.

- Coquetear: Diviértete interactuando con otros usuarios.

- Reconocimiento de logros: deseo de ganar medallas, trofeos, etc. y ser reconocido en una ceremonia de premiación.

- Liderar a otros: liderar y guiar al equipo para lograr sus objetivos.

- Atención y fama: la influencia social del comportamiento del usuario, que debe equilibrarse con el número de recompensas, clasificaciones, premios y oportunidades de promoción.

- Sea un héroe: sea un modelo a seguir para otros usuarios.

- Alcanzar estatus: basado en el comportamiento y las relaciones con los demás. Cuanto mayor sea la cantidad de medallas y trofeos obtenidos, logros de nivel y elementos restringidos, más eficazmente se comunicará y promocionará el estado.
- Mantenimiento y Crecimiento: Se refiere al ciclo natural de crecimiento y nutrición que forma parte de la experiencia de juego.

Conductores efectivos, ingredientes virtuales, etc. Se utilizaron otros elementos de la literatura actual para los investigadores.

Entre estos elementos (Torres 2016, p.185) destaca 3 esenciales y comunes en la mayoría de procesos de gamificación:

- Puntos: se utilizan para motivarse, evaluar un resultado, determinar una victoria, obtener comentarios, demostrar el progreso y vincularse a recompensas.
- Medallas: representan logros alcanzados durante el proceso estudiantil, credenciales, promoción de colección y exhibición social.
- Lista de trabajo: competición y ranking, retroalimentación y comparación, motivación y desarrollo de otras habilidades. Con este elemento también podrás fomentar el aprendizaje colaborativo y formar equipos de trabajo.

Desde la perspectiva de utilizar procesos de juego en espacios que no necesariamente están destinados a la recreación, se espera que este enfoque esté relacionado con contenidos y nuevas tecnologías desde el punto de vista social, educativo, político, cultural, etc.

Reeves y Read (2009) propusieron diez elementos de un gran juego: entorno tridimensional; contexto narrativo; reputación, jerarquía y niveles; mercado y economía; competencia bajo reglas claras y aplicables; dispositivos; Sistemas de comunicación paralelos que se pueden configurar fácilmente y con poca presión de tiempo. Útil para la implementación e implementación de procesos de gamificación.

2.2.4 Ventajas de la gamificación en niños

- Motivación: para estimular el interés por tareas o aprendizajes que pueden resultar más difíciles o menos interesantes. Promueve la interiorización de conceptos de forma divertida.

- Cooperación: mayor capacidad para resolver conflictos, cooperar y trabajar en equipo. Esto a su vez promueve la socialización del grupo de pares.
- Enfoque: algo común en cualquier juego, pero no siempre fácil de lograr para los nuevos estudiantes.
- Mejora de las capacidades cognitivas: desarrollo de la memoria, el pensamiento lógico y las capacidades deductivas.
- Mejorar la psicomotricidad: mejorar la flexibilidad visual, la coordinación ojo-mano y la lateralidad.
- Alfabetización digital: su primera exposición a las computadoras y las nuevas tecnologías puede introducirlo en niveles básicos de alfabetización digital.

2.2.5 ¿Qué debe saber un niño de 5 años en comunicación?

- En las áreas del habla y la comunicación
- Cuenta historias que ha escuchado o que ha inventado incluyendo al menos 2 eventos; por ejemplo, un gato que no puede bajar de un árbol y un bombero que lo salva.
- Contesta preguntas sencillas sobre un cuento después de oírlo.
- Mantiene una conversación con más de 3 intercambios.
- Usa o reconoce rimas simples (gato-pato, casa-taza).

2.3 Bases filosóficas

a) El positivismo

El presente proyecto está enmarcado con el enfoque cuantitativo que tiene sustento en el positivismo, que afirma que el conocimiento proviene de lo observable, es objetivo, desde esta perspectiva, los fenómenos son factibles de medición y conteo, por tanto, pueden ser investigados y contribuir a la ciencia. Según Ferreres y Gonzales (2006), “el positivismo mantiene que todo conocimiento científico se basa sobre la experiencia de los sentidos sólo puede avanzarse mediante la observación y el experimento, asociados al método científico.

b) El conductismo

- Los conductistas tienden a concebir a los seres vivos como “tábulas rasas” cuya conducta está determinada por los refuerzos y castigos que reciban más que por predisposiciones internas. El comportamiento, por tanto, no depende principalmente de fenómenos internos, como los instintos o los pensamientos) sino más bien del entorno. Es decir, para los conductistas el aprendizaje no es más que otro tipo de reacciones generadas a través de nuestra interacción con el entorno.
- Elementos básicos del conductismo
 1. Estímulo. - Este término se refiere a cualquier señal, información o evento que produce una reacción (respuesta) de un organismo.
 2. Respuesta. - Cualquier conducta de un organismo que surge como reacción a un estímulo.
 3. Condicionamiento. - El condicionamiento es un tipo de aprendizaje derivado de la asociación entre estímulos y respuestas.

c) El conectivismo

Es una combinación de constructivismo y cognitivismo para el nuevo aprendizaje digital en esta era digital y de globalización. Llamada "teoría del aprendizaje para la era digital", busca explicar el aprendizaje complejo no como una actividad individual en un mundo social digital que cambia rápidamente, sino como la interacción de muchos. En nuestro mundo tecnológico y en red, los educadores deben considerar el trabajo de pensadores como Siemens y Downs. En teoría, el aprendizaje se produce a través de conexiones en una red. Este modelo utiliza el concepto de red de nodos y conexiones para definir el aprendizaje.

El conectivismo es la integración de principios explorados en la teoría del caos, las redes neuronales artificiales, la complejidad y la autoorganización. El aprendizaje es un proceso que tiene lugar en una amplia variedad de circunstancias y no siempre está bajo el control del individuo. Por lo tanto, el aprendizaje (entendido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de las personas, como en organizaciones o

archivos, y centrarse en conexiones especializadas en conjuntos de información, lo que nos permite aumentar continuamente nuestro nivel actual de conocimiento.

2.4 Definición de términos básicos

La Gamificación

Se trata de una tecnología de aprendizaje que traslada las mecánicas de juego al ámbito de la educación profesional para conseguir mejores resultados, ya sea una mejor adquisición de algunos conocimientos, mejora de habilidades o recompensas por acciones concretas, etc. La gamificación ya busca aumentar la motivación de los participantes en un entorno no divertido y así lograr mejores resultados, es decir, utilizar tecnología de juego en un entorno no divertido. El objetivo puede ser aprender mejor algunos conocimientos, motivar a los estudiantes, promover el aprendizaje, mejorar habilidades o recompensar acciones específicas, etc.

Logros de aprendizaje

Se refieren a los resultados de los conocimientos adquiridos, las habilidades adquiridas y las nuevas habilidades que los estudiantes han adquirido después de experiencias de aprendizaje significativas, en compañía de un docente y sobre la base de la autorreflexión. Esto quiere decir que son pautas, comportamientos o acciones que los estudiantes deben demostrar durante su educación, desarrollando conocimientos, hábitos, habilidades, habilidades y actitudes, para luego aplicarlos en el hogar, el trabajo y en su comunidad local.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

La gamificación influye de manera significativa en el aprendizaje de comunicación en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

2.5.2 Hipótesis específicas

- a) El uso de la gamificación influye significativamente el logro de la capacidad de lectura diversos tipos de textos escritos en su lengua materna del área de comunicación en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

- b) El uso de la gamificación influye significativamente el logro de la capacidad de escritura de diversos tipos de textos en su lengua materna del área de comunicación en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

- c) El uso de la gamificación influye significativamente en el logro de la capacidad de comunicación oral en su lengua materna del área de comunicación en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable Independiente: La gamificación	Kapp (2012) considera la gamificación como la utilización de mecanismos, estética y el uso del pensamiento para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.	El investigador preparará una relación de juegos y actividades con sus respectivas técnicas.	Percepción de las actividades Dinámicas Percepción de las actividades mecánicas	Sentimientos Narración Progresión Relaciones Restricciones Colaboración Competición Desafíos Recompensas Retroalimentación Colaboración
Variable Dependiente: Logro de competencias del área de comunicación	La competencia comunicativa es la habilidad de comunicar bien, de ser entendido y entender a los demás, de saber estructurar este proceso para establecer las relaciones sociales con sus semejantes, donde se integran la correcta escucha, lectura, y expresión oral y escrita.	El investigador promoverá el uso de diversas estrategias didácticas.	Se comunica oralmente en su lengua materna. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	-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. - Obtiene información del texto oral -Obtiene información del texto escrito -Infiere e interpreta información del texto -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. -Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Según su enfoque corresponde a la investigación cuasi experimental cuantitativa y por su nivel de profundidad es explicativa.

Esquema del diseño

G.E.	O1	X	O3

G.C.	O2	--	O4

Donde:

G.E.: Grupo Experimental

G.C: Grupo control

X: aplicación de la variable independiente

O1 y O2: Prueba Pretest

O3 y O4: Prueba post test

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

54 estudiantes del 3er Grado de primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

3.2.2 Muestra

Estuvo compuesta por 27 estudiantes del 3ro grado sección A como grupo experimental y 27 estudiantes del 3ro Grado sección B como grupo de control.

3.3 Técnicas de recolección de datos

En función a las dimensiones e indicadores de las variables en estudio, se empleó como técnica de recolección de datos la observación para la variable independiente “técnica de gamificación”, así como para la variable dependiente “aprendizaje de comunicación”. Arias (2020), indica que en la observación no participante se observa el fenómeno en su estado natural y que el investigador observa desde afuera las actividades que realiza la población.

Se emplearon como instrumentos la ficha de observación para la variable independiente “Técnica de gamificación” y la rúbrica para evaluar “el aprendizaje de comunicación”; Arias (2020), señala que la ficha de observación se emplea para medir, analizar o evaluar un objetivo específico vinculado con situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas, sus emociones o las actividades que realiza.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Para el procesamiento estadístico de los datos obtenidos con la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se empleó la estadística descriptiva mediante la tabla de frecuencias y gráfico de barras, y se calcularon las medidas de tendencia central y de dispersión, para el análisis e interpretación de los resultados, mediante el software Microsoft Excel.

La estadística inferencial fue empleada para la prueba de hipótesis, para ello se calculó la normalidad de los datos obtenidos a fin de determinar la aplicación de la prueba paramétrica o no paramétrica según corresponda; si los datos de ambas variables presentan distribución normal o paramétrica se empleó la prueba t de Student (Díaz, 2027).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

GRUPO EXPERIMENTAL

VARIABLE 1.- TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN

	Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre	
		cant	%	Cant	%	Cant	%
	<i>Percepción de las actividades Dinámicas</i>						
1	Emoción (Me emociona participar en los juegos)	1	3.7	3	11.1	23	85.2
2	Argumentación (Argumento cómo fue mi participación durante los juegos)	5	18.5	6	22.2	16	59.3
3	Progresar. (Siento que estoy avanzando en mi aprendizaje a través del juego)	0	0	2	7.4	25	92.6
4	Colaboración. (Soy muy colaborativo durante el desarrollo de los juegos)	0	0	1	3.7	26	96.2
5	Obstáculos. (Logré superar los obstáculos del juego con mucha facilidad)	2	7.4	3	11.1	22	81.5
	Promedio porcentual		5.92		11.1		82.96
	<i>Percepción de las actividades mecánicas</i>						
6	Colaboración (Participo con mis compañeros en el juego solo por los premios)	3	11.1	4	14.8	20	70.1
7	Competición (Me gusta competir y ganar sólo por un premio)	2	7.4	7	25.9	18	66.7
8	Desafíos (Acepto retos en los juegos para ganar un regalo)	3	11.1	6	22.2	18	66.7
9	Recompensas (Me gusta recibir un premio o regalo cada vez que participo en los juegos)	1	3.7	2	7.4	24	88.9
10	Retroalimentación (Escucho con atención la retroalimentación que hace mi profesora para mi aprendizaje)	1	3.7	1	3.7	25	92.6
	Promedio porcentual		7.4		14.8		77.0

Fuente: Elaborada por la autora, 2023.

GRUPO EXPERIMENTAL – VARIABLE 1

Tabla 1.- Técnicas de gamificación: Percepción de las actividades dinámicas

Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre	
	cant	%	Cant	%	Cant	%
<i>Percepción de las actividades Dinámicas</i>						
1 Emoción (Me emociona participar en los juegos)	1	3.7	3	11.1	23	85.2
2 Argumentación (Argumento cómo fue mi participación durante los juegos)	5	18.5	6	22.2	16	59.3
3 Progresar (Siento que estoy avanzando en mi aprendizaje a través del juego)	0	0	2	7.4	25	92.6
4 Colaboración (Soy muy colaborativo durante el desarrollo de los juegos)	0	0	1	3.7	26	96.2
5 Obstáculos (Logré superar los obstáculos del juego con mucha facilidad)	2	7.4	3	11.1	22	81.5
			5.92		11.1	82.96

Fuente: Elaborada por la autora, 2023.

Se observa que el 96.2%, 92.6%, 85.2%, de los estudiantes consideran que las técnicas de gamificación relacionadas a las actividades dinámicas, siempre afectan positivamente sus aspectos de colaboración, progreso en el aprendizaje y su emocionalidad en su participación, respectivamente.

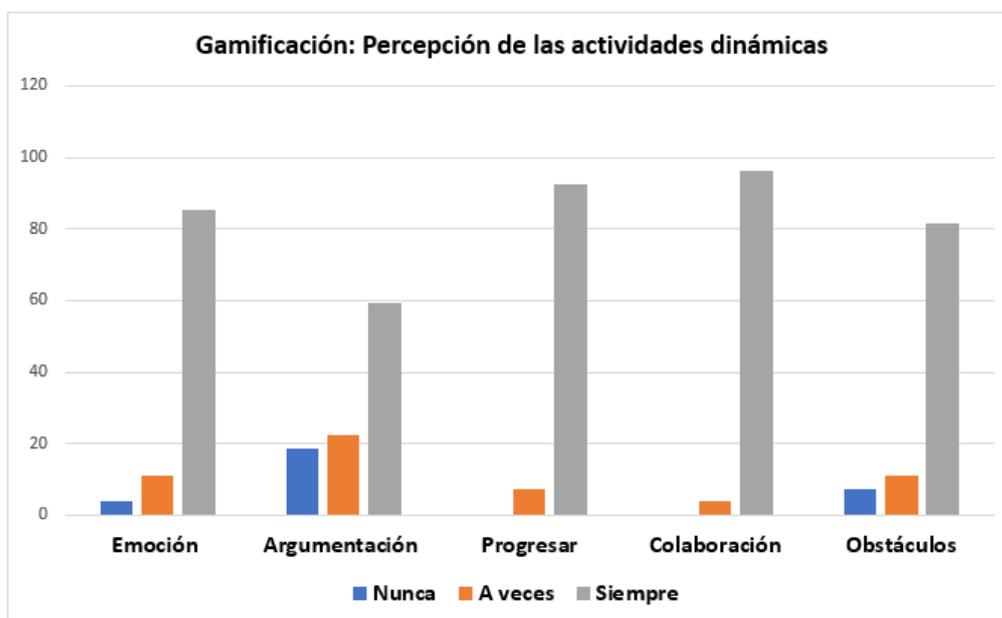


Figura 1.- Técnicas de gamificación: Percepción de las actividades dinámicas

GRUPO EXPERIMENTAL – VARIABLE 1

Tabla 2.- Técnicas de gamificación: Percepción de las actividades mecánicas

Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre			
	cant	%	Cant	%	Cant	%		
<i>Percepción de las actividades mecánicas</i>								
6	Colaboración (Participo con mis compañeros en el juego solo por los premios)		3	11.1	4	14.8	20	70.1
7	Competición (Me gusta competir y ganar sólo por un premio)		2	7.4	7	25.9	18	66.7
8	Desafíos (Acepto retos en los juegos para ganar un regalo)		3	11.1	6	22.2	18	66.7
9	Recompensas (Me gusta recibir un premio o regalo cada vez que participo en los juegos)		1	3.7	2	7.4	24	88.9
10	Retroalimentación (Escucho con atención la retroalimentación que hace mi profesora para mi aprendizaje)		1	3.7	1	3.7	25	92.6
			7.4		14.8		77.0	

Fuente: Elaborada por la autora, 2023.

Se observa que el 92.6%, 88.9%, 70.1% de los estudiantes consideran que las técnicas de gamificación relacionadas a las actividades mecánicas, siempre afectan positivamente sus aspectos de retroalimentación, recompensas y colaboración, respectivamente.

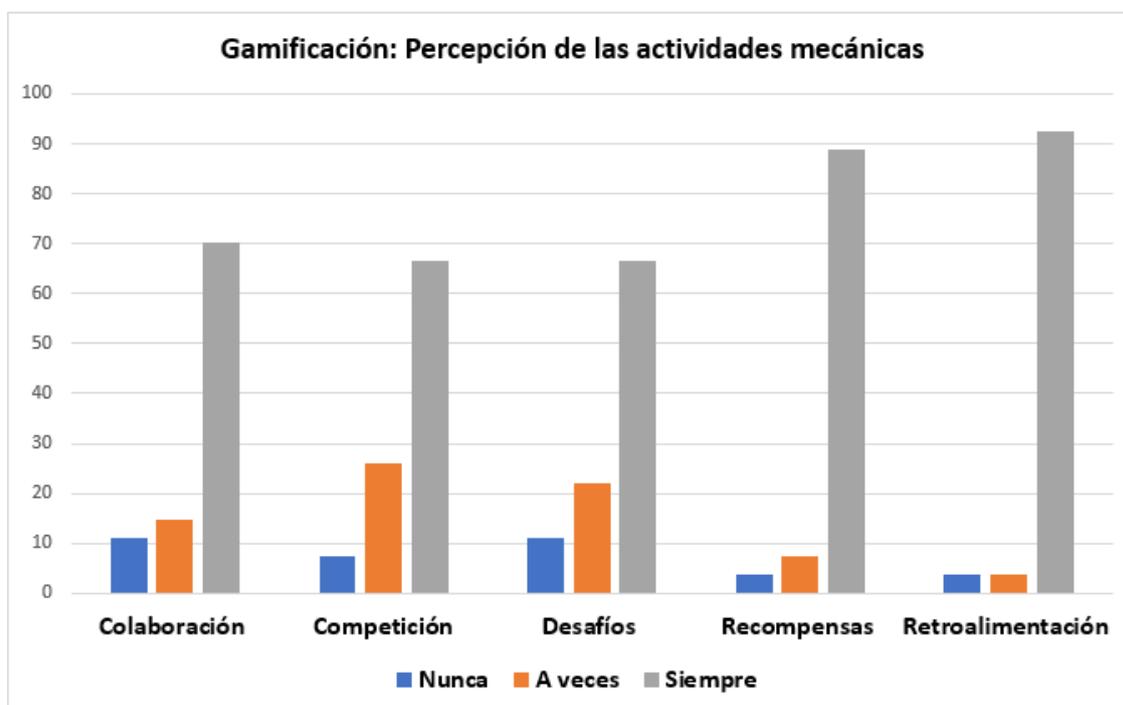


Figura 2.- Técnicas de gamificación: Percepción de las actividades mecánicas

GRUPO EXPERIMENTAL

VARIABLE 2

LOGRO DE COMPETENCIAS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

	Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre	
		cant	%	Cant	%	Cant	%
	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.						
1	Obtiene información del texto escrito.	2	7.4	4	14.8	21	77.8
2	Infiere e interpreta información del texto.	2	7.4	5	18.5	20	70.1
3	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	1	3.7	5	18.5	21	77.8
			6.2		17.3		75.2
	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.						
4	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	3	11.1	2	7.4	22	81.5
5	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	3	11.1	3	11.1	21	77.8
6	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	3	11.1	3	11.1	21	77.8
7	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	2	7.4	4	14.8	21	77.8
			10.2		11.1		78.7
	Se comunica oralmente en su lengua materna.						
8	Obtiene información del texto oral	2	7.4	2	7.4	23	85.2
9	Infiere e interpreta información del texto oral.	1	3.7	3	11.1	23	85.2
10	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	1	3.7	1	3.7	25	92.6
11	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	1	3.7	3	11.1	23	85.2
12	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	2	7.4	2	7.4	23	85.2
13	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	5	18.5	5	18.5	17	63.0
			7.4		9.9		82.7

Fuente: Elaborada por la autora, 2023

GRUPO EXPERIMENTAL - VARIABLE 2

Tabla 3.- Logro de competencias del área de comunicación: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre	
	cant	%	Cant	%	Cant	%
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.						
1 Obtiene información del texto escrito.	2	7.4	4	14.8	21	77.8
2 Infiere e interpreta información del texto	2	7.4	5	18.5	20	70.1
3 Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	1	3.7	5	18.5	21	77.8
			6.2	17.3		75.2

Fuente: Elaborada por la autora, 2023

Se observa que siempre el 77.8% reflexiona y evalúa la forma, contenido y contexto, así como obtiene información del texto escrito, respectivamente. Así mismo, el 70.1% infiere e interpreta información del texto.

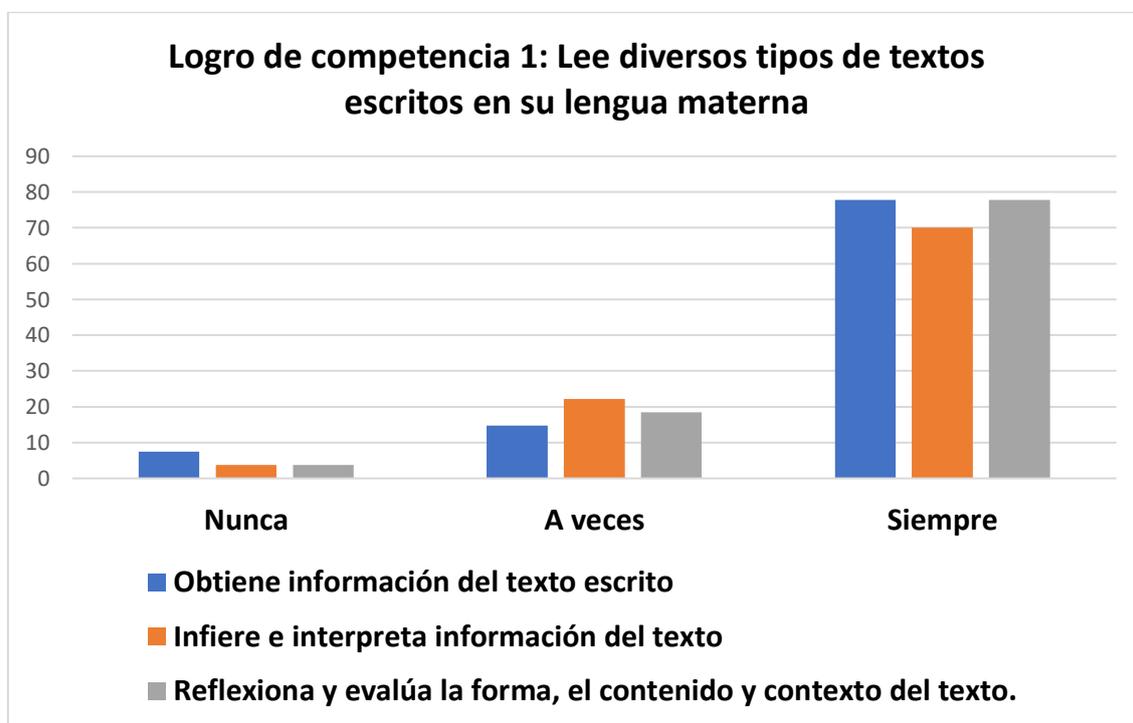


Figura 3.- Logro de competencias del área de comunicación: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

GRUPO EXPERIMENTAL - VARIABLE 2

Tabla 4.- Logro de competencias del área de comunicación: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre	
	cant	%	Cant	%	Cant	%
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.						
4 Adecúa el texto a la situación comunicativa.	3	11.1	2	7.4	22	81.5
5 Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	3	11.1	3	11.1	21	77.8
6 Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	3	11.1	3	11.1	21	77.8
7 Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	2	7.4	4	14.8	21	77.8
		10.2		11.1		78.7

Fuente: Elaborada por la autora, 2023

Se observa que siempre el 81.5% adecúa el texto a la situación comunicativa. Así mismo, el 77.8% organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito, respectivamente.

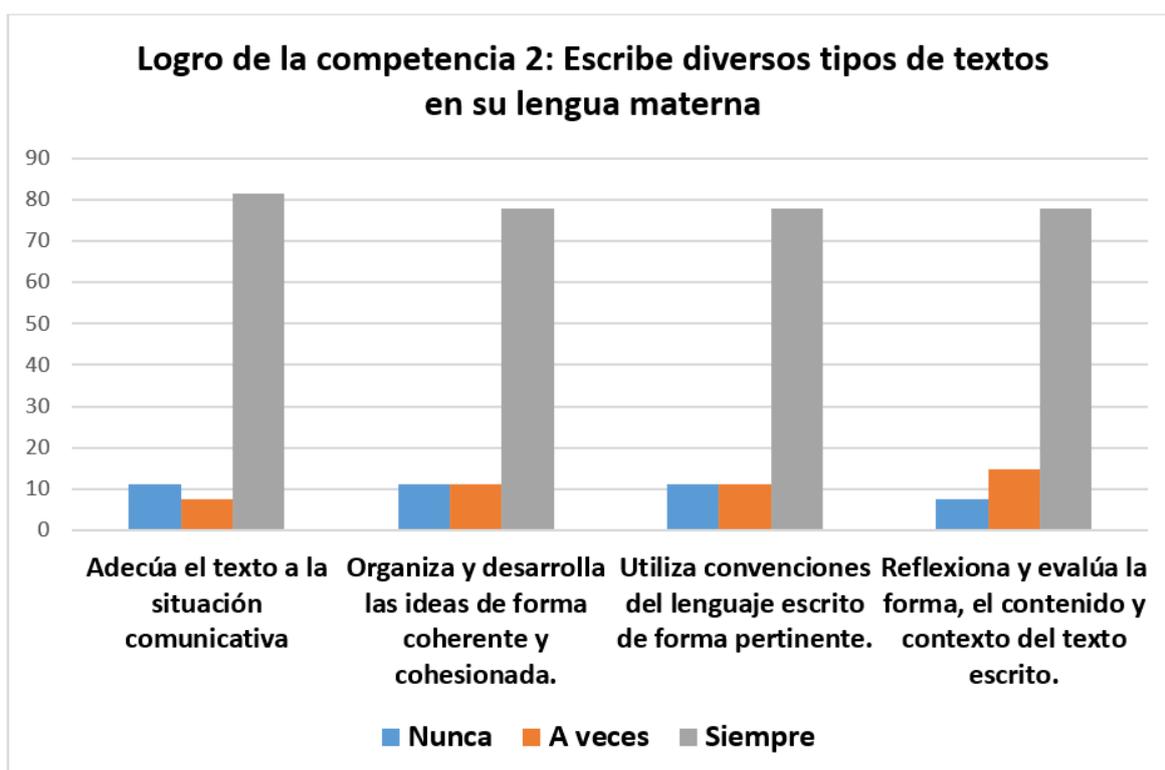


Figura 4.- Logro de competencias del área de comunicación: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

GRUPO EXPERIMENTAL - VARIABLE 2

Tabla 5.- Logro de competencias del área de comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna.

Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre	
	cant	%	Cant	%	Cant	%
Se comunica oralmente en su lengua materna.						
8 Obtiene información del texto oral	2	7.4	2	7.4	23	85.2
9 Infiere e interpreta información del texto oral.	1	3.7	3	11.1	23	85.2
10 Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	1	3.7	1	3.7	25	92.6
11 Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	1	3.7	3	11.1	23	85.2
12 Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	2	7.4	2	7.4	23	85.2
13 Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	5	18.5	5	18.5	17	63.0
		7.4		9.9		82.7

Fuente: Elaborada por la autora, 2023

Siempre, el 92.6% adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. El 85.2% siempre interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, obtiene información, infiere e interpreta, utiliza recursos no verbales, respectivamente.

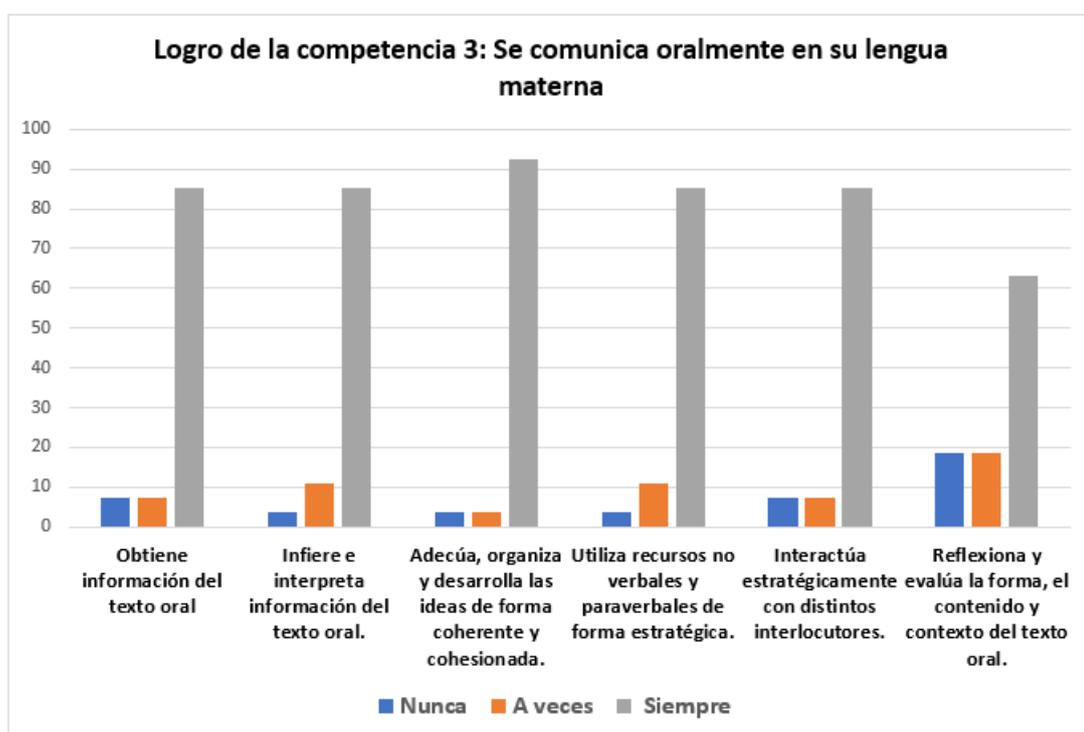


Figura 5.- Logro de competencias del área de comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna.

GRUPO CONTROL

VARIABLE 2

GRUPO DE CONTROL - LOGRO DE COMPETENCIAS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

	Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre	
		cant	%	Cant	%	Cant	%
	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.						
1	Obtiene información del texto escrito.	2	7.4	9	33.3	16	59.3
2	Infiere e interpreta información del texto.	1	3.7	7	25.9	19	70.4
3	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	1	3.7	8	29.6	18	66.7
	Promedios		4.9		29.6		65.5
	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.						
4	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	2	7.4	7	25.9	18	66.7
5	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	3	11.1	10	37.0	14	51.9
6	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	2	7.4	8	29.6	17	63.0
7	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	2	7.4	7	25.9	18	66.7
	Promedios		8.3		29.6		62.1
	Se comunica oralmente en su lengua materna.						
8	Obtiene información del texto oral	2	7.4	10	37.0	15	55.6
9	Infiere e interpreta información del texto oral.	1	3.7	11	40.7	15	55.6
10	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	1	3.7	12	44.4	14	51.9
11	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	3	11.1	9	33.3	15	55.6
12	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	2	7.4	8	29.6	17	63.0
13	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	3	11.1	10	37.0	14	51.9
	Promedios		7.4		37.0		55.6

Fuente: Elaborada por la autora, 2023

GRUPO DE CONTROL – VARIABLE 2

Tabla 6.- Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

Competencia 1		Nunca		A veces		Siempre	
		cant	%	Cant	%	Cant	%
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.							
1	Obtiene información del texto escrito	2	7.4	9	33.3	16	59.3
2	Infiere e interpreta información del texto	1	3.7	7	25.9	19	70.4
3	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	1	3.7	8	29.6	18	66.7
Promedios		4.9		29.6		65.5	

Fuente: Elaborada por la autora, 2023

En la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, obtiene información siempre 59.3%: siempre infiere e interpreta información del texto 70.4% y siempre 66.7% reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.

VARIABLE 2 – GRUPO CONTROL

Tabla 7.- Competencia: Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

Competencia 2		Nunca		A veces		Siempre	
		cant	%	Cant	%	Cant	%
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.							
4	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	2	7.4	7	25.9	18	66.7
5	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	3	11.1	10	37.0	14	51.9
6	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	2	7.4	8	29.6	17	63.0
7	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	2	7.4	7	25.9	18	66.7
Promedios		8.3		29.6		62.1	

Fuente: Elaborada por la autora, 2023

En relación a la competencia: Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua Materna, siempre el 66.7% adecúa el texto a la situación comunicativa; siempre el 51.9% organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada; siempre el 63.0% utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente y siempre el 66.7% reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

VARIABLE 2 – GRUPO CONTROL

Tabla 8.- Se comunica oralmente en su lengua materna

Competencia 3	Nunca		A veces		Siempre		
	cant	%	Cant	%	Cant	%	
Se comunica oralmente en su lengua materna.							
8	Obtiene información del texto oral	2	7.4	10	37.0	15	55.6
9	Infiere e interpreta información del texto oral.	1	3.7	11	40.7	15	55.6
10	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	1	3.7	12	44.4	14	51.9
11	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	3	11.1	9	33.3	15	55.6
12	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	2	7.4	8	29.6	17	63.0
13	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	3	11.1	10	37.0	14	51.9
Promedios			7.4		37.0		55.6

Fuente: Elaborada por la autora, 2023

Es muy importante resaltar la competencia: se comunica oralmente en su lengua materna. En este caso la escala de siempre el 55.6% Obtiene información del texto oral, infiere e interpreta información del texto oral y utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, respectivamente. También siempre el 51.9% adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. En mayor proporción siempre el 63.0% interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

Tabla 9.- Comparativa de logros de competencias en comunicación

Competencias en comunicación	Nunca		A veces		Siempre		
	Control	Experi mental	Control	Experi mental	Control	Experi mental	
1	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	4.9	6.2	29.6	17.3	65.5	75.2
2	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	8.3	10.2	29.6	11.1	62.1	78.7
3	Se comunica oralmente en su lengua materna.	7.4	7.4	37.0	8.8	55.6	82.7

Fuente: Elaborada por la autora - 2023

Se puede observar que los estudiantes del grupo experimental tienen logros más importantes que aquellos que pertenecen al grupo control. El 75.2%, en relación a logro de competencias, siempre lee diversos tipos de textos; el 78.7% siempre escribe diversos tipos de textos y el 82.7% siempre se comunica oralmente. Estos indicadores en todos los casos son mejores que los del grupo control.

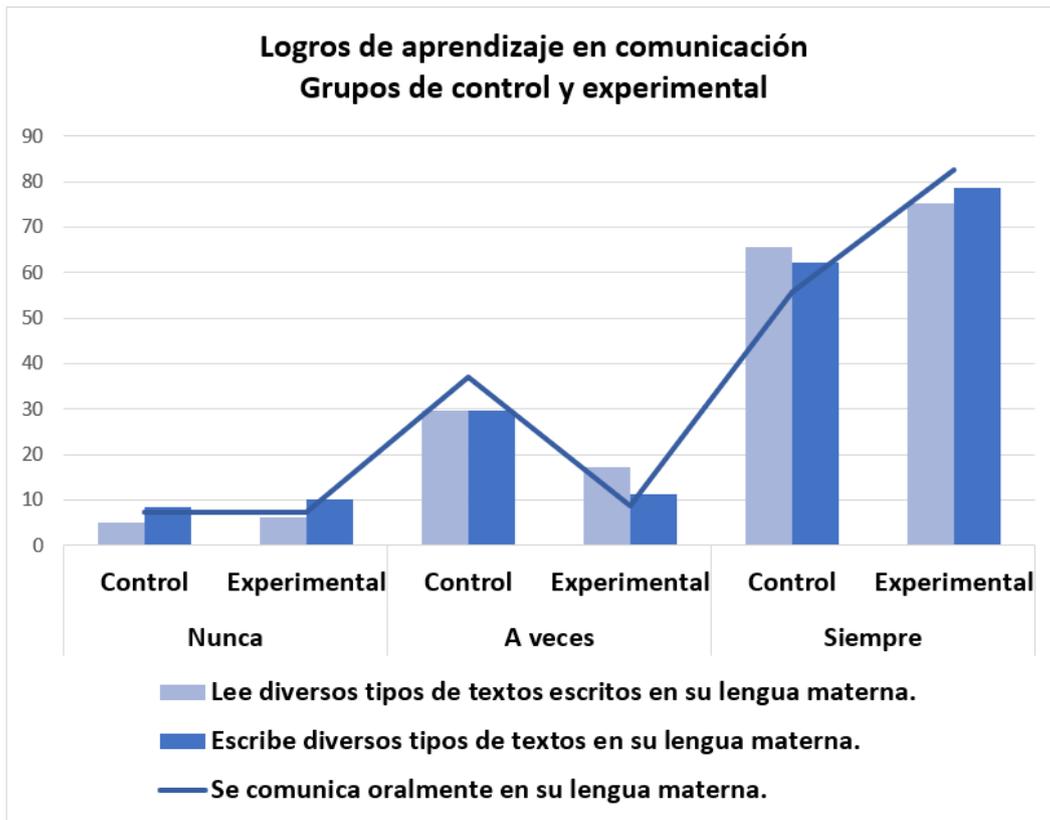


Figura 6.- Comparativa de logros de competencias en comunicación

4.2 Contrastación de hipótesis

PRUEBA DE NORMALIDAD

Pruebas de normalidad		
Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl Sig.
DIFERENCIA	.949	13 .585

Como $\text{sig} = 0,585 > 0,05$ la distribución es normal

Por lo tanto, se debe aplicar una prueba estadística paramétrica

Aplicaremos la prueba T

Prueba de hipótesis

Hipótesis General

El uso de la gamificación influye significativamente en el aprendizaje de las competencias del área de comunicación.

Hipótesis estadísticas

H_0 : El uso de la gamificación tiene una significancia igual en el aprendizajes las competencias del área de comunicación

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_1 : El uso de la gamificación tiene una significancia superior en el aprendizajes las competencias del área de comunicación

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Estadísticos de grupo					
GRUPOS		N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
PUNTAJE	CONTROL	27	54.23	4.816	1.336
	EXPERIMENTAL	27	71.31	3.903	1.082

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas			Prueba T para la igualdad de medias					
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
PUNTAJE	Se han asumido varianzas iguales	.736	.400	-9.933	24	.000	-17.077	1.719	-20.625	-13.529
E	No se han asumido varianzas iguales			-9.933	23.012	.000	-17.077	1.719	-20.633	-13.521

Región Crítica

$t = -9,933 < Z_t = -1,96$ y una significancia: $p = 0,000 < 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la H_0 y aceptamos la H_1 .

Por lo que se verifica la hipótesis general de la investigación

Primera hipótesis

El uso de la gamificación influye significativamente en el aprendizaje de la capacidad de lectura de diversos tipos de textos escritos en su lengua materna del área de comunicación.

Hipótesis estadísticas

H_0 : El uso de la gamificación tiene una significancia igual en el aprendizaje de la capacidad lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna del área de comunicación.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_1 : El uso de la gamificación tiene una significancia superior en el aprendizaje de la capacidad lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna del área de comunicación.

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Estadísticos de grupo					
GRUPOS		N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
PUNTAJE	CONTROL	27	57.00	3.000	1.732
	EXPERIMENTAL	27	67.00	1.732	1.000

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas			Prueba T para la igualdad de medias					
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
PUNTAJE	Se han asumido varianzas iguales	.400	.561	-5.000	4	.007	-10.000	2.000	-15.553	-4.447
	No se han asumido varianzas iguales			-5.000	3.200	.013	-10.000	2.000	-16.146	-3.854

Región Crítica

$t = -5,000 < Z_t = -1,96$ y una significancia: $p = 0,007 < 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la H_0 y aceptamos la H_1 .

Por lo que se verifica la primera hipótesis de la investigación

Segunda hipótesis

El uso de la gamificación influye significativamente en el aprendizaje de la capacidad de escritura de diversos tipos de textos en su lengua materna del área de comunicación.

Hipótesis estadísticas

H_0 : El uso de la gamificación tiene una significancia igual en el aprendizaje de la capacidad escribe diversos tipos de textos en su lengua materna del área de comunicación.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_1 : El uso de la gamificación tiene una significancia superior en el aprendizaje de la capacidad escribe diversos tipos de textos en su lengua materna del área de comunicación.

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Estadísticos de grupo

GRUPOS	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
PUNTAJE CONTROL	27	57.00	4.243	2.121
PUNTAJE EXPERIMENTAL	27	72.00	2.449	1.225

Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
PUNTAJE	Se han asumido varianzas iguales	1.000	.356	-6.124	6	.001	-15.000	2.449	-20.994	-9.006
	No se han asumido varianzas iguales			-6.124	4.800	.002	-15.000	2.449	-21.376	-8.624

Región Crítica

$t = -6,124 < Z_t = -1,96$ y una significancia: $p = 0,001 < 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la

H_0 y aceptamos la H_1 .

Por lo que se verifica la segunda hipótesis de la investigación

Tercera hipótesis

El uso de la gamificación influye significativamente en el aprendizaje de la capacidad de comunicación oral en su lengua materna del área de comunicación.

Hipótesis estadísticas

H_0 : El uso de la gamificación tiene una significancia igual en el aprendizaje de la capacidad se comunica oralmente en su lengua materna del área de comunicación.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_1 : El uso de la gamificación tiene una significancia superior en el aprendizaje de la capacidad se comunica oralmente en su lengua materna del área de comunicación.

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Estadísticos de grupo

GRUPOS	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
PUNTAJE CONTROL	27	51.00	4.243	1.732
EXPERIMENTAL	27	73.00	4.099	1.673

Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
PUNTAJE	Se han asumido varianzas iguales	0.000	1.000	-9.135	10	.000	-22.000	2.408	-27.366	-16.634
	No se han asumido varianzas iguales			-9.135	9.988	.000	-22.000	2.408	-27.367	-16.633

Región Crítica

$t = -9,135 < Z_t = -1,96$ y una significancia: $p = 0,000 < 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la H_0 y aceptamos la H_1 .

Por lo que se verifica la tercera hipótesis de la investigación

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Grupo experimental: en cuanto se refiere a la variable 1: las técnicas de gamificación - *Percepción de las actividades dinámicas*, el 96.2%, 92.6%, 85.2%, de los estudiantes consideran que las técnicas de gamificación relacionadas a las actividades dinámicas, siempre afectan positivamente sus aspectos de colaboración, progreso en el aprendizaje y su emocionalidad en su participación, respectivamente. En relación a las técnicas de gamificación - *Percepción de las actividades mecánicas*, se observa que el 92.6%, 88.9%, 70.1% de los estudiantes consideran que las técnicas de gamificación relacionadas a las actividades mecánicas, siempre afectan positivamente sus aspectos de retroalimentación, recompensas y colaboración, respectivamente.

Grupo experimental: en relación al logro de competencias del área de comunicación: **Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna**, se constata que siempre el 77.8% reflexiona y evalúa la forma, contenido y contexto, así como obtiene información del texto escrito, respectivamente. Así mismo, el 70.1% infiere e interpreta información del texto; en cambio en el **grupo control**, obtiene información siempre 59.3%: siempre infiere e interpreta información del texto 70.4% y siempre 66.7% reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. En el grupo experimental, en cuanto se refiere al logro de competencias del área de comunicación: **Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna**, se observa que siempre el 81.5% adecúa el texto a la situación comunicativa. Así mismo, siempre el 77.8% organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, utiliza convenciones del lenguaje

escrito de forma pertinente, reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito, respectivamente. A diferencia, en el **grupo control** en relación a esta competencia: Escribe diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, siempre el 66.7% adecúa el texto a la situación comunicativa; siempre el 51.9% organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada; siempre el 63.0% utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente y siempre el 66.7% reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. Finalmente, en el grupo experimental, el logro de competencias del área de comunicación: **Se comunica oralmente en su lengua materna**, se puede verificar siempre el 92.6% adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. El 85.2% siempre interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, obtiene información, infiere e interpreta, utiliza recursos no verbales, respectivamente. En cambio, en el grupo control, en este caso la escala de siempre el 55.6% obtiene información del texto oral, infiere e interpreta información del texto oral y utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, respectivamente. También siempre el 51.9% adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. En mayor proporción siempre el 63.0% interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Nuestra investigación tiene relación con los resultados de diversos investigadores, tales como: Gil-Quintana y Prieto-Jurado (2019), basándose en un estudio de casos múltiples con métodos mixtos, utilizando cuestionarios y entrevistas estructuradas y semiestructuradas para recopilar datos cuantitativos y cualitativos, examinaron si los profesores y los estudiantes indicaron varios beneficios de los juegos, donde la participación e interacción en el aula y el aprendizaje. Experiencia motivadora, divertida y educativa. Incluye elementos de aprendizaje, incluidos contenidos y estándares de aprendizaje, asignados a los niveles de curso relevantes; Gonzales (2017), sostiene que a través de la investigación es posible comprender el concepto de gamificación, el contenido de esta práctica y la motivación de los estudiantes para aprender jugando, divertirse, superar desafíos y recibir recompensas. Además, también es muy valioso en el aprendizaje de lenguas extranjeras como el inglés, ya que facilita el interés sostenido de los niños y el progreso paulatino hacia los resultados deseados; los resultados de Sagnay (2021), muestran que, utilizando

la solución propuesta en 2021, se puede concluir con un nivel de confianza del 95% que existe una diferencia significativa entre el valor promedio del grupo A (8,2) y el promedio del grupo B. (7.67). El estudio (la aplicación de métodos de gamificación mediante la colocación en la web del sistema de gamificación "Matemáticas Gamificadas") mostró que el uso de propuestas gamificadas tuvo un efecto positivo en el desempeño de los estudiantes del grupo A. Analizando los resultados de otros estudios similares, se concluyó que el enfoque de gamificación mejora el proceso de aprendizaje porque permite a los estudiantes interactuar dinámicamente, estimula la motivación por el aprendizaje y promueve el aprendizaje significativo, cooperativo y cooperativo. Así mismo, Carrión-Salinas (2017), argumentó que la importancia de la gamificación en la educación, especialmente en el aprendizaje de los estudiantes de primaria, está relacionada con la innovación y la motivación para actuar, y concluyó que las estrategias para desarrollar propuestas de gamificación en el aula incluyen: estudiantes, así como docentes e instituciones. Un compromiso con el objetivo final de fomentar la participación, el trabajo en equipo y la interacción docente-alumno hasta llegar al aprendizaje. Además, López-Marí (2021), afirma que el juego promueve un aprendizaje activo, participativo, motivador, colaborativo y estructurado, aspectos todos ellos idénticos a los principios de la educación inclusiva y de los que se derivan más claramente las especificidades de esta estrategia metodológica. Promueve un ambiente educativo inclusivo. En la misma línea, Liberio (2019), considera la gamificación como una técnica de aprendizaje que utiliza juegos en el ámbito de la educación con el objetivo de lograr resultados suficientes en el aprendizaje de los estudiantes y concluye que mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje al promover un ambiente de aprendizaje significativo que ayuda a enriquecer las capacidades del cerebro de alumnos de 4 a 5 años. Gómez (2019), concluyó que los principales resultados incluyeron un efecto positivo en la pérdida de peso y la promoción de la actividad física sostenida. También ayuda a aumentar la motivación de niños y adolescentes para practicar deportes. La personalización de la experiencia del usuario y las tecnologías emergentes (big data, wearables, tecnologías inteligentes, etc.) se consideran oportunidades prometedoras para mantener la participación en programas basados en juegos y ejercitar la gamificación. Castell & Muñoz (2015), destacan que el juego o jugar puede producir efectos positivos,

cambios conductuales y motivacionales en los sujetos que dependen del contexto en el que se utiliza, que además intenta mediar en la conducta de los niños porque inspira y crea vivencias y les permite ver el juego de una manera más convincente a medida que sienten que su personalidad mejora y ganan confianza mientras juegan. Hidalgo (2019), describe el juego como una habilidad innata en los infantes y cree que el uso del juego es importante ya que sustenta las actividades que se desarrollan en el aula (p. ej. juegos, desafíos, medallas, insignias, etc.). Los juegos permiten a los niños de jardín de infantes desarrollar habilidades, crear situaciones realistas para lograr el aprendizaje necesario y luego brindar retroalimentación y convertirse en una herramienta para que los maestros alienten a los niños. García & Biel (2015) recomendaron el uso de herramientas de gamificación en las clases de español para promover y lograr una mayor participación de los estudiantes, entre las que mencionaron Kahoot, una herramienta de encuestas online que permite a los estudiantes responder preguntas utilizando su propio dispositivo. Crea un ambiente dinámico y atractivo de forma divertida y contribuye mucho a su expresión verbal ya que podrán mejorar su vocabulario con la ayuda de esta herramienta. La investigación de Matínez, Tocto & Palacios (2015), sobre “La expresión oral en los niños y los cuentos” brinda a los niños la oportunidad de plantear preguntas, pensar y expresar voluntariamente sus sentimientos y emociones a partir de experiencias familiares, escolares y sociales, así como utilizar los resultados obtenidos al aplicar como resultado de la lista de verificación, las habilidades orales de los niños mejoran, es decir, amplían su vocabulario, su pronunciación es clara y lo que dicen es comprensible, porque son capaces de expresar sus pensamientos con mayor fluidez; estos resultados tienen mucha relación con los de nuestra investigación. Arizmendis (2014), Uribe (2019), Acosta-Yunga & Castillo-López (2015), consideran que la expresión verbal es una de las formas en que las actividades psicomotrices contribuyen al progreso integral de un niño o niña, permitiéndole organizar claramente su expresión, dado que en algunas situaciones la expresión verbal está más desarrollada que el habla, ya que necesita elementos paralingüísticos para completar su significado final. Puede expresar ideas más complejas que usar la voz o los gestos. A este hecho se le llama comportamiento conversacional, que es la capacidad de expresar con fluidez y precisión sus pensamientos, sentimientos, necesidades,

emociones y deseos utilizando el lenguaje, la capacidad de comprender la información que recibe a partir de códigos como hablar, escuchar, leer, escribir y ser capaz de comunicarse recordando el proceso de autoexpresión. Además, también incluye juegos de lenguaje como rimas, trabalenguas y canciones infantiles para asegurar y mejorar la fluidez. Fonseca-Mantilla (2019), argumentó que los juegos pueden desarrollar el pensamiento creativo y las múltiples habilidades en los estudiantes mediante el desarrollo de juegos híbridos (físicos y virtuales). Utilizar el juego como estrategia motivacional tiene evidentes aspectos positivos en el aula, como la autonomía y la colaboración, la resolución de desafíos, el respeto y la escucha de diferentes perspectivas y la vinculación del conocimiento existente para construir nuevos conocimientos. También le permite visualizar los comportamientos y comportamientos en los que necesita trabajar para fomentar diferentes habilidades y destrezas con las que los estudiantes tienen dificultades o de las que carecen, como colaboración, compartir materiales, escuchar diferentes puntos de vista y desarrollar estrategias que permitan a los estudiantes resolver problemas de manera efectiva. En tiempo de ejecución, el juego está conectado a una plataforma técnica (Genially) con la que puedes interactuar directamente. En general, nuestro intento es aumentar la motivación de los estudiantes y sugerir formas de transformar los espacios académicos tradicionales en espacios agradables, flexibles y motivadores. Mamani (2021), determinó cómo el uso de la gamificación afectó el desarrollo de habilidades de razonamiento cuantitativo en el Curso Básico de Matemáticas del Programa de Gestión de Especialización para Adultos de la Universidad ESAN en 2019 y concluyó que el valor p luego de realizar una prueba estadística arrojó: ser 0.008, indicando que en el seguimiento hubo una diferencia significativa entre el grupo control (5,10) y el grupo experimental (8,50). Por tanto, está demostrado. Pineda (2019), el objetivo de este estudio fue determinar la relación causal entre la percepción de las actividades de gamificación en sus tres dimensiones (dinámica, mecánica, componentes) y variables del aprendizaje colaborativo. Conclusión: La variable dependiente tiene una influencia significativa sobre la variable independiente, y también se ha comprobado que la intersección entre las variables, la dimensión percepción de las actividades de gamificación y las variables de aprendizaje cooperativo tienen la misma relación. Alvarado (2021), en cuanto al impacto de

las técnicas de gamificación en el desempeño de los docentes junior del Distrito de Morropón, se encontró que según los datos, el 100% de los docentes encuestados creía que estaban trabajando bien, pero el 76,7% utilizaba técnicas de gamificación con mucha frecuencia y el 23,3% usaba técnicas de gamificación de forma moderada en el abordaje de técnicas de gamificación que nos hacen darnos cuenta de que no necesariamente tienen que ser utilizadas con mucha frecuencia para lograr el mayor rendimiento en el aprendizaje. Curasi, Quispe y Minaya (2021), sostienen que las categorías de presión social y/o tecnológica para adquirir competencias durante la COVID-19, cuando los docentes no están capacitados y los padres a menudo tienen bajos recursos financieros, afectan el aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, en cuanto a la categoría de motivación por las competencias de aprendizaje, los docentes informaron que estaban más motivados para continuar enseñando cuando los niños alcanzaron las metas especificadas al inicio de cada actividad y cumplieron con los estándares de aprendizaje. La muestra del estudio de Sánchez (2017), estuvo compuesta por 391 niños de 5 años de instituciones educativas públicas y privadas de las ciudades de Lima y Trujillo. En la muestra se utilizaron instrumentos de recolección de educación temprana para evaluar las habilidades comunicativas según diversos estándares, incluyendo dimensiones como comunicación oral, técnicas de lectura, técnicas de escritura y expresión del lenguaje artístico. El estudio desarrolló cuatro hipótesis específicas y concluyó que la evaluación de los estudiantes de la ciudad de Lima es comparable a la de los estudiantes en las dimensiones de comunicación oral, métodos de lectura, métodos de escritura y lenguaje artístico. De la ciudad de Trujillo. Anicama (2020), concluyó en su estudio que la implementación de estrategias de juego puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y confirmó esta afirmación utilizando la similitud entre los resultados del pre y post test, donde hubo diferencias evidentes a favor de pos. (postest $x = 8,86$; postest = 16,97). Los resultados obtenidos en nuestro estudio son similares a los obtenidos por los investigadores antes mencionados, quienes tomaron diferentes muestras y diferentes escenarios, pero todos se llevaron a cabo en un contexto educativo.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- a) El uso de la gamificación influye significativamente en el aprendizaje de la capacidad: lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna del área de comunicación.
- b) El uso de la gamificación influye significativamente en el aprendizaje de la capacidad: escribe diversos tipos de textos en su lengua materna del área de comunicación.
- c) El uso de la gamificación influye significativamente en el aprendizaje de la capacidad: se comunica oralmente en su lengua materna del área de comunicación.

6.2 Recomendaciones

- a) Difundir a través de foros, seminarios, talleres, exposiciones diálogo, con la participación de directivos y docentes de los diversos centros educativos.
- b) Realizar investigaciones dirigidas al nivel inicial donde los juegos son más intensos para tratar de incorporar la gamificación como una alternativa lúdica adicional a los ya existentes.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

Arias Gonzáles, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Enfoques Consulting.

7.2 Fuentes electrónicas

Alvarado, C. (2021). La técnica de gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón, 2021

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/64639>

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/64639/Alvarado_MJ E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anicama, S. (2020). Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I

https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arias, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Enfoques Consulting.

Arizmendis, L. (2014). La Comunicación Verbal.

<http://eoeexpresate.blogspot.com/2014/03/comunicacion-verbal-y-suspropositos.html>

Carrión-Salinas, G. (2017). Gamificación en educación primaria. un estudio Piloto desde la perspectiva de sus protagonistas autora

https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810_Carrion.pdf?sequence=1

Castell, J., & Muñoz, M. (2015). Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque en ludificación.

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3862/TPED_Castell

Castillo, M. & Acosta, M. (2015). Los Juegos Verbales y su Influencia En El Desarrollo Del Lenguaje De Los Niños Y Niñas De 3 A 5 Años, De La Unidad Educativa Fiscomisional Cristóbal Colón, De La Parroquia Shell, Cantón Mera, Provincia De Pastaza”.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/18021/1/MARY%20ACO>

Curasi, Quispe y Minaya (2021). Logro de competencias en el área de comunicación desde la perspectiva docente durante la pandemia del COVID -19 en el nivel preescolar.

<https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/4726?show=full>

Fonseca-Mantilla, L.M. (2019). Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje a partir de la gamificación.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46440/Tesis%20-%20L%20aura%20Fonseca.Final.pdf?sequence=1>

- García, A., & Biel, L. (2015). Gamificar: EL uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Gil-Quintana, J., & Prieto-Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. <https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v42n168/0185-2698-peredu-42-168-107.pdf>
<https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2020.168.59173>
- Gómez del Río, N. (2021). Gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación en hábitos de vida saludable en la infancia. Tesis doctoral Programa de Doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento – Universidad de Salamanca. https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/Memoria_Tesis_Espan%C3%83ol_Nazaret_Go%CC%81mez_del_Ri%CC%81o_v3.pdf
- González, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/168343/Gonz%C3%A1lez_Alonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hidalgo, D. & Almeida, J. (2021). La gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/32632>
- Hidalgo, D. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para Desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Liberio, D. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>
- López, M. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria. Tesis doctoral. Valencia, España https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/76535/Tesis_%20Mar%C3%ADa%20L%C3%B3pez%20Mar%C3%ADa.%20La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20para%20la%20inclusi%C3%B3n%20en%20Educaci%C3%B3n%20Primaria.pdf?sequence=1
- Mamani, J. (2021). El uso de la gamificación en el desarrollo de la capacidad del razonamiento cuantitativo en los estudiantes del curso de matemática aplicada del programa de dirección de profesionalización de adultos de la universidad ESAN, 2019. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle>

- Martínez, A., Tocto, C., & Palacios, L. (2015). La expresión oral en los niños y Los cuentos. UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura, 4(2), 116-120.
<https://www.redalyc.org/pdf/5217/521751974012.pdf>
- Sagnay, M. (2021). Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote. Universidad Nacional de Chimborazo. Ecuador
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8313>
- Sánchez, A. (2017). Nivel de logro de la competencia del área de comunicación en preescolares de cinco años de edad de las ciudades de Lima y Trujillo
<https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/handle/20.500.11955/331?show=full>
- Uribe, A. (2009). Propósitos de la Comunicación Verbal.
<https://www.redalyc.org/pdf/219/21916691006.pdf>

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Informe de opinión del experto

I.- Datos generales

Autora del instrumento	JUANITA DEL PILAR GÁLVEZ FUENTES		
Apellidos y nombres del experto informante	Dr. Carlos Alberto Gutiérrez Bravo	Grado académico	Doctor
Institución	Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	Cargo en la institución	Docente
Título de la investigación	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria	Nombre del instrumento	

II.- Aspectos del instrumento de la investigación

	Indicadores	Conceptos	Valoración		Observaciones
			Si	No	
1	Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y comprensible.	X		
2	Consistencia	Los ítems están basados en aspectos teóricos-científicos sobre el tema de estudio.	X		
3	Intencionalidad	Los ítems son adecuados para valorar los indicadores que se pretende medir	X		
4	Organización	Existe una organización lógica en la redacción de los ítems	X		
5	Suficiencia	La cantidad de ítems son suficientes para la medición de los indicadores en estudio	X		
6	Objetividad	Están expresados los aspectos observables	X		
7	Coherencia	Hay coherencia entre las variables, dimensiones e indicadores	X		
8	Pertinencia	Adecuada a las ciencias de la educación	X		
9	Significatividad	Es significativo para la investigación	X		
10	Viabilidad	Es recomendable su aplicación y ejecución	X		

Criterio de valoración del docente validador: Aprobado (X) Mejorable ()



 Dr. Carlos Alberto Gutiérrez Bravo
DOCENTE

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Informe de opinión de expertos

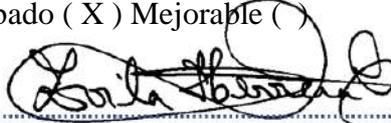
I.- Datos generales

Autor del instrumento	JUANITA DEL PILAR GÁLVEZ FUENTES		
Apellidos y nombres de la experta informante	Dra. Zoila Flor Herrera Carreño	Grado académico	Doctora
Institución	Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	Cargo en la institución	Docente
Título de la investigación	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria	Nombre del instrumento	

II.- Aspectos de la investigación

	Indicadores	Conceptos	Valoración		Observaciones
			Si	No	
1	Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y comprensible.	X		
2	Consistencia	Los ítems están basados en aspectos teóricos-científicos sobre el tema de estudio.	X		
3	Intencionalidad	Los ítems son adecuados para valorar los indicadores que se pretende medir	X		
4	Organización	Existe una organización lógica en la redacción de los ítems	X		
5	Suficiencia	La cantidad de ítems son suficientes para la medición de los indicadores en estudio	X		
6	Objetividad	Están expresados los aspectos observables	X		
7	Coherencia	Hay coherencia entre las variables, dimensiones e indicadores	X		
8	Pertinencia	Adecuada a las ciencias de la educación	X		
9	Significatividad	Es significativo para la investigación	X		
10	Viabilidad	Es recomendable su aplicación y ejecución	X		

Criterio de valoración del docente validador: Aprobado (X) Mejorable ()


 Dra. Zoila Flor Herrera de Macedo
 DNU 260

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Informe de opinión de expertos

I.- Datos generales

Autor del instrumento	JUANITA DEL PILAR GÁLVEZ FUENTES		
Apellidos y nombres del experto informante	Dr. Javier Honorato Ramírez Gómez	Grado académico	Doctor
Institución	Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	Cargo en la institución	Docente
Título de la investigación	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria	Nombre del instrumento	

II.- Aspectos de la investigación

	Indicadores	Conceptos	Valoración		Observaciones
			Si	No	
1	Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y comprensible.	X		
2	Consistencia	Los ítems están basados en aspectos teóricos-científicos sobre el tema de estudio.	X		
3	Intencionalidad	Los ítems son adecuados para valorar los indicadores que se pretende medir	X		
4	Organización	Existe una organización lógica en la redacción de los ítems	X		
5	Suficiencia	La cantidad de ítems son suficientes para la medición de los indicadores en estudio	X		
6	Objetividad	Están expresados los aspectos observables	X		
7	Coherencia	Hay coherencia entre las variables, dimensiones e indicadores	X		
8	Pertinencia	Adecuada a las ciencias de la educación	X		
9	Significatividad	Es significativo para la investigación	X		
10	Viabilidad	Es recomendable su aplicación y ejecución	X		

Criterio de valoración del docente validador: Aprobado (X) Mejorable ()


 JAVIER M. RAMÍREZ GÓMEZ
 DR. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: **INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Nombre de la Investigadora:

JUANITA DEL PILAR GALVEZ FUENTES

Personas que participarán en la Investigación:

Estudiantes de.

A través de este documento que forma parte del proceso para la obtención del consentimiento informado, se dio lectura en forma personal y directa, por grupos y turnos a los internos, para invitarlos a participar en la investigación titulada: **INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA.** Antes de decidir, era necesario entender por qué se está realizando esta investigación y en qué consistirá su participación.

Al iniciar se les invocó, tomar el tiempo necesario, para escuchar, preguntar y repreguntar la información cuidadosamente. Se les manifestó: Si usted lo desea puede consultar con personas de su confianza (Familiar y/o Médico tratante) sobre la presente investigación.

1. ¿Dónde se llevará a cabo esta investigación?

Esta investigación se realizó 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca, en el primer semestre del año 2023.

2. ¿Cuál es el objetivo de esta investigación?

Explicar cómo influye la gamificación en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

3. ¿Por qué es importante esta investigación?

El presente estudio es importante en su dimensión social, pues, considerando que el desempeño docente que se demuestra en el contexto educativo regional y local no es el más deseable, es preciso conocer si los docentes hacen uso de la técnica de gamificación, que actualmente viene siendo demostrado su eficacia en diversos escenarios, como una alternativa que responda a los intereses de los estudiantes de educación primaria, para motivar su participación en los procesos didácticos, y si esto tiene alguna influencia en el desempeño de los docentes. Desde la perspectiva metodológica esta investigación es significativa, ya que la investigadora construirá los instrumentos a través de los cuales se medirán la influencia de la gamificación en el logro de aprendizajes de comunicación en estudiantes del 4to grado del nivel primario de la ciudad de Barranca.

4. ¿Por qué he sido invitado a participar en esta investigación?

Ha sido invitado a formar parte de esta investigación, porque cumple con las características enlistadas a continuación:

Criterios de Inclusión:

- Estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca, secciones A y B.

5. ¿Quiénes están obligados a participar?

No es obligatorio. Todos participan en forma voluntaria, anónima y confidencial; nadie tiene que participar forzosamente. No habrá impacto negativo alguno si alguien decide no participar en la investigación, y no demeritará de ninguna manera la calidad de la atención que brinda la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

6. ¿En qué consistirá mi participación y cuánto durará?

Su participación consistirá en lo siguiente: Responder en forma directa (o asistida si en caso amerita) dos cuestionarios.

7. ¿Cuáles son los posibles beneficios de formar parte de esta investigación?

Mejoras en la atención del servicio educativo, fundamentalmente en el aspecto didáctico.

8. ¿Existe alguna alternativa que pueda proporcionarme mayor beneficio de lo que me propone esta Investigación?

Se informará los resultados de la investigación a las autoridades pertinentes y en consecuencia puedan dictarse políticas de mejora.

9. ¿Cuáles son los posibles riesgos de formar parte de esta investigación?

Ninguno

10. ¿Tendré alguna molestia durante y/o después de mi participación?

Ninguna.

11. ¿Recibiré alguna compensación directa por mi participación?

Ninguno.

12. ¿Tendrá algún costo para mi participar en esta Investigación?

Es totalmente gratuito.

13. Una vez que acepte participar ¿Es posible retirarme de la Investigación?

Totalmente aceptable.

14. ¿En qué casos se me puede suspender de la Investigación?

Cuando durante el proceso usted lo decida o muestre de manera evidente su desinterés.

15. ¿Qué sucede cuando la investigación termina?

Los resultados, de manera anónima, podrán ser publicados en revistas de investigación científica o podrán ser presentados en la dirección de la institución educativa, UGEL, congresos, previa revisión y aprobación por los autores, comités de Investigación y de Ética en Investigación, según corresponda.

16. ¿A quién puedo dirigirme si tengo alguna complicación, preocupación o problema relacionado con la Investigación?

Directamente a la investigadora y/o al director de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

Aclaraciones:

- a) Esta investigación ha sido revisada y aprobada por el Jurado evaluador de la Escuela de Posgrado de la UNJFSC de Huacho, aplicando todo el protocolo académico y científico en vigencia.
- b) Su decisión de participar en la presente Investigación es **completamente voluntaria**.
- c) En el transcurso de la Investigación, usted podrá solicitar información actualizada sobre la misma, al investigador responsable.
- d) La información obtenida en esta investigación, utilizada para la identificación de cada participante será mantenida con estricta confidencialidad, conforme la normatividad vigente.
- e) Se le garantiza que usted recibirá respuesta a cualquier pregunta, duda o aclaración acerca de los procedimientos, riesgos, beneficios u otros asuntos relacionados con la presente investigación.
- f) Se hace de su conocimiento que existe la disponibilidad de atención médica que tendría derecho por parte de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca. solamente en el caso de sufrir daños directamente causados por la Investigación.
- g) Si considera que no hay dudas ni preguntas acerca de su participación, puede, si así lo desea, firmar la Carta de Consentimiento Informado.

En mi condición de responsable y autora de la investigación: **INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA, DECLARO BAJO JURAMENTO** que he dado lectura de este documento denominado **CONSENTIMIENTO INFORMADO**, en forma grupal, a todos los participantes de esta investigación, que son estudiantes del 4to. Grado de primaria, secciones A y B, de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Leemos una historieta.

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	I	IV – 3°	18/05/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Leer y comprender un texto de recomendaciones.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información explícita e implícita que se encuentra en distintas partes una historieta. - Explica, el propósito con la que se escribió el texto. - Conoce la estructura de una historieta. 	Historietas

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Ficha de comprensión del texto con preguntas de forma literal, inferencial y criterio.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información explícita e implícita que se encuentra en distintas partes del texto. - Explica, el propósito con la que se escribió el texto. - Conoce la estructura de una historieta. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> . Define metas de aprendizaje . Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. . Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. 	
		-	-

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Responsabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito: Hoy leeremos una historieta.</p> <p>Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para trabajar en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar levantando la mano. - Guardar el orden. - Leer en silencio, cuando sea lectura en voz alta lo tienen que hacer. - Respetar su turno para leer. 	Pizarrra, plumones.	15min
DESARROLLO	<p>Antes de la lectura: Observan en silencio el siguiente texto.</p>  <p>Responden ¿de qué creen que va a tratar el texto que vamos a leer?</p> <p>Durante la lectura: Lean en silencio la historieta. Lean en voz alta la historieta. Cada miembro del grupo puede leer lo que dice un personaje. Encierren el nombre de los personajes mientras leen.</p>  <p>Después de la lectura: Responden a la siguiente pregunta: ¿Dónde se desarrolla la historieta? ¿Quiénes son los personajes de la historieta? ¿Qué contestó Pablo cuando su hermano le dijo: "Vamos a lavarnos las manos"? ¿Por qué se enfermó Pablo? ¿Cómo supo la mamá de Pablo que su hijo estaba enfermo? Si hubieras sido Pablo, ¿Qué habrías hecho?</p>	El texto.	60 min
CIERRE	<p>¿Qué texto hemos leído? ¿De qué trato el texto? ¿Cómo es la estructura de una historieta? ¿comprendiste el texto? ¿Cómo lo comprendiste?</p>		15min

Fuente: Lic. Juanita Del Pilar Galvez Fuentes - Docente de aula 3ºA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Leemos una noticia periodística sobre las intensas lluvias en Piura.

DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	I	IV – 3°	3/04/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Leer y comprender un texto de recomendaciones.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información explícita e implícita que se encuentra en distintas partes del texto. - Explica, el propósito con la que se escribió el texto. - Conoce la estructura de una noticia. 	Noticia periodística

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Ficha de comprensión del texto con preguntas de forma literal, inferencial y criterio.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información explícita e implícita que se encuentra en distintas partes del texto. - Explica, el propósito con la que se escribió el texto. - Conoce la estructura de una noticia. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> . Define metas de aprendizaje . Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. . Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	- Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea.	
		-	-

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Responsabilidad.	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas

		y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.
--	--	--

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes			
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>- Se inicia la conversación sobre los desastres que están pasando en nuestro país, los lugares afectados.</p> <p>Propósito: Hoy leeremos una noticia periodística para informarnos sobre lo que sucede en Piura.</p> <p>Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para trabajar en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar levantando la mano. - Guardar el orden. - Leer en silencio, cuando sea lectura en voz alta lo tienen que hacer. - Respetar su turno para leer. 	Pizarra, plumones.	15min
DESARROLLO	<p>Antes de la lectura: Se les presentará la noticia periodística en tamaño posters en la pizarra. Además, cada estudiante recibirá su texto:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Responden a las siguientes preguntas: ¿Han leído alguna vez una noticia periodística? ¿De qué trata? ¿Sabes cuáles son las partes de una noticia?</p> <p>¿De qué creen que va a tratar el texto?</p> <p>Durante la lectura: Escuchan la lectura que dará la profesora. Dan una lectura silenciosa. Leerán en cadena.</p> <p>Después de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recibirán una ficha de comprensión del texto, teniendo en cuenta las preguntas literales, inferenciales y de reflexión. 	El texto.	60 min

	<p>Después de haber leído la noticia periodística responde a las siguientes preguntas en algunos casos marca la respuesta correcta:</p> <p>1. Según el texto ¿Qué pasó en Piura?</p> <p>a. Hubo fuertes lluvias y tormenta eléctrica. b. Hubo escasa lluvia y tormenta de agua. c. Hubo lluvia con corriente eléctrica.</p> <p>2. ¿Qué fue lo que más alertó y preocupó a la población de Piura?</p> <p>a. Fue las intensas lluvias en la localidad. b. Fue la tormenta eléctrica que duró varios minutos. c. Fue la escasa lluvia que duró 12 horas.</p> <p>3. ¿Qué sucedió tras casi 12 horas de lluvia?</p> <p>a. Lluvias continuas en Piura. b. Calles inundadas. c. Carros, motos y bicicletas inundados.</p> <p>4. ¿Por qué las motos, carros y bicicletas no pueden circular por la zona?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>5. ¿A qué motivo se debe de que los pobladores temen por la salud de sus hijos?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>6. Según el texto ¿Qué quiere decir "Inhabilitación de varias Instituciones Educativas"?</p> <p>a. Escuelas dando clases normales por motivos de escasa lluvia. b. Escuelas que no deben de funcionar dando clases normales por motivos de las intensas lluvias. c. Escuelas inundadas y haciendo clases normales por motivos de intensas lluvias.</p> <p>7. ¿Para qué se escribió este texto?</p> <p>a. Para enseñarnos sobre las intensas lluvias que sucedió en Piura. b. Para informarnos sobre las intensas lluvias que sucedió en Piura. c. Para describirnos sobre las intensas lluvias que sucedió en Piura.</p> <p>8. ¿Qué texto hemos leído?</p> <p>a. Una lista de nombres. b. Una invitación. c. Una noticia periodística.</p> <p>9. ¿Qué tipo de texto es?</p> <p>a. Un texto lúdico. b. Un texto narrativo. c. Un texto instructivo.</p> <p>Después de resolver la ficha de comprensión, se agruparán en 2 grupos de 10 estudiantes. Cada grupo recibirá 10 tarjetas con palabras, sinónimos y antónimos. Se les explicará primero en qué consiste el juego, qué son sinónimos y qué son antónimos.</p> <p>Uno de los equipos sacará una tarjeta y no mostrará al equipo B, pero los integrantes del mismo equipo sacarán su sinónimo y antónimo de esa palabra, el equipo B tendrá que averiguar y mostrar de qué palabra se está ocultando en el equipo A.</p> <p>Si el equipo B muestra de qué palabra se trata es punto para ellos, si no lo averiguan punto para el equipo A. Estás serán las palabras a considerar en el juego:</p> <table border="0"> <tr> <td>Inhabilitación</td> <td>Suspendido</td> <td>habilitado</td> </tr> <tr> <td>Fuerte</td> <td>intenso</td> <td>débil</td> </tr> <tr> <td>Temor</td> <td>miedo</td> <td>sereno</td> </tr> <tr> <td>Fácil</td> <td>sencillo</td> <td>difícil</td> </tr> <tr> <td>Agradable</td> <td>rico</td> <td>desagradable</td> </tr> <tr> <td>Bonito</td> <td>hermoso</td> <td>feo</td> </tr> <tr> <td>Grande</td> <td>gigante</td> <td>pequeño</td> </tr> <tr> <td>Subir</td> <td>escalar</td> <td>bajar</td> </tr> <tr> <td>Correr</td> <td>trotar</td> <td>caminar</td> </tr> <tr> <td>Rápido</td> <td>apresuradamente</td> <td>lento</td> </tr> </table> <p>Cada palabra irá en un cartel.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 30px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">Fuerte</div>	Inhabilitación	Suspendido	habilitado	Fuerte	intenso	débil	Temor	miedo	sereno	Fácil	sencillo	difícil	Agradable	rico	desagradable	Bonito	hermoso	feo	Grande	gigante	pequeño	Subir	escalar	bajar	Correr	trotar	caminar	Rápido	apresuradamente	lento		
Inhabilitación	Suspendido	habilitado																															
Fuerte	intenso	débil																															
Temor	miedo	sereno																															
Fácil	sencillo	difícil																															
Agradable	rico	desagradable																															
Bonito	hermoso	feo																															
Grande	gigante	pequeño																															
Subir	escalar	bajar																															
Correr	trotar	caminar																															
Rápido	apresuradamente	lento																															
CIERRE	<p>¿Qué texto hemos leído? ¿De qué trato el texto? ¿Cuáles son sus partes de una noticia periodística? ¿comprendiste el texto? ¿Cómo lo comprendiste? ¿Te gustó el juego de los sinónimos y antónimos? ¿Qué son las palabras sinónimos y antónimos?</p>		15min																														

Fuente Lic. Juanita del Pilar Galvez Fuentes – Docente de aula 3ºA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Leemos una noticia personal.

DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	I	IV – 3°	5/04/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Leer y comprender un texto de recomendaciones.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información explícita e implícita que se encuentra en distintas partes de la noticia. - Explica, el propósito con la que se escribió el texto. - Conoce la estructura de una noticia. 	Noticia personal.

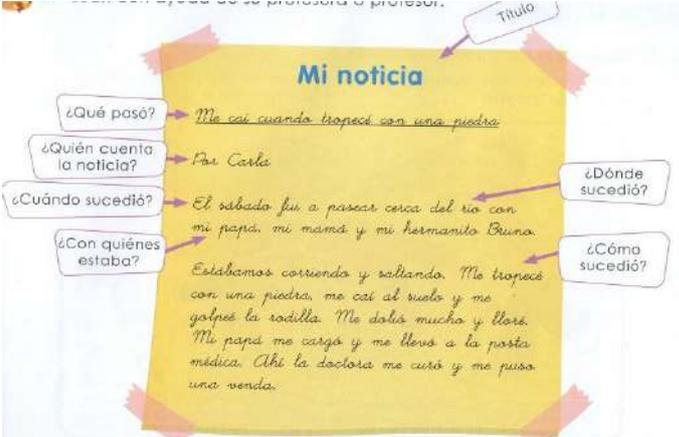
Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Ficha de comprensión del texto con preguntas de forma literal, inferencial y criterio.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información explícita e implícita que se encuentra en distintas partes del texto. - Explica, el propósito con la que se escribió el texto. - Conoce la estructura de una noticia. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> . Define metas de aprendizaje . Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. . Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. 	
		-	-

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Responsabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>- Se inicia la conversación sobre hechos reales que nos sucede en el día a día en nuestras vidas, al igual que hay noticias periodísticas también hay noticias personales que escribe cada persona.</p> <p>Propósito: Hoy leeremos una noticia personal que escribió una niña, sobre lo que le sucedió.</p> <p>Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para trabajar en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar levantando la mano. - Guardar el orden. - Leer en silencio, cuando sea lectura en voz alta lo tienen que hacer. - Respetar su turno para leer. 	Pizarra, plumones.	15min
DESARROLLO	<p>Antes de la lectura: Observan la siguiente imagen.</p>  <p>¿Qué crees que ocurrió? ¿Dónde estaba? ¿A quién le habrá ocurrido? ¿con quién o con quienes estaba?</p> <p>Durante la lectura: Recibe cada estudiante el texto y se le pega en tamaño posters el texto en la pizarra.</p>  <p>Después de la lectura: Reciben una ficha y resuelven lo siguiente: Leen la secuencia y ordénala escribiendo los números de 1 al 5 dentro de los círculos.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>Mi papá me cargó y me llevó a la posta médica</p> <input type="radio"/> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>Estábamos corriendo y saltando.</p> <input type="radio"/> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>Me tropecé con una piedra</p> <input type="radio"/> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>El sábado fui a pasear cerca del río con mi papá, mi mamá y mi hermanito Bruno</p> <input type="radio"/> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>La doctora me curó.</p> <input type="radio"/> </div> </div> <p>Responden a la siguiente pregunta: ¿Quién escribe la noticia? ¿Qué le pasó a la niña? ¿Cuándo le sucedió? ¿Dónde le pasó? ¿Por qué se tropezó la niña? ¿Qué se golpeó? ¿Por qué lloró la niña? ¿en dónde le curaron a la niña?</p>	El texto.	60 min

CIERRE	¿Qué texto hemos leído? ¿De qué trata el texto? ¿Cuáles son sus partes de una noticia personal? ¿comprendiste el texto? ¿Cómo lo comprendiste?		15min
---------------	---	--	-------

Fuente: Lic. Juanita Del Pilar Galvez Fuentes – Docente aula 3°A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Escribimos una anécdota.

DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	III	IV – 3°	26/04/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Escribir una entrevista para mamá para saber sobre su trabajo que realiza dentro y fuera del hogar.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el destinatario y las características más comunes del tipo de texto. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos que contribuye a dar sentido a su texto. - Escribe de forma coherente y cohesionada. Ordena sus ideas en torno a un tema sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones. 	Anécdota

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Escribe una entrevista para saber sobre el trabajo que realiza la mamá dentro y fuera del hogar.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito, destinatario y las características de una anécdota. - Utiliza la mayúscula al empezar a escribir el título, después de un punto final, después de dos puntos y nombres o apellidos de personas. - Escribe de forma coherente y cohesionada su anécdota. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> . Define metas de aprendizaje . Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	- Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar	

	. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea.	
--	--	---	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Responsabilidad.	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes																						
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO																			
INICIO	<p>Propósito: El día de hoy escribiremos una anécdota. Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para escribir en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escriben en silencio. - Participan levantado la mano. 	Pizarra, plumones.	15min																			
DESARROLLO	<p>Planificación: Escriben el cuadro para planificar:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>¿Qué vamos a escribir?</th> <th>¿Para qué vamos a escribir?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Una anécdota</td> <td>Para narrar hechos graciosos que nos pasó a nuestros compañeros.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Textualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recibirán una hoja para escribir su primer borrador de su anécdota. - Utilizan palabras como primero, luego, después y finalmente. - Se acompañará a los estudiantes de forma personalizada para su escritura. Se les hace recordar las partes de una anécdota. Título, Inicio, Nudo y desenlace. <p>Revisión y edición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recibirán un cuadro para la revisión de su entrevista teniendo en cuenta lo siguiente: <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>En mi anécdota</th> <th>Sí</th> <th>No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Puse un título a mi anécdota.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Consideré, inicio, nudo y desenlace.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Consideré una imagen.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Utilicé palabras como primero, luego, después y finalmente.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Se revisan con ayuda de la profesora y vuelven a reescribir su anécdota.</p>	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	Una anécdota	Para narrar hechos graciosos que nos pasó a nuestros compañeros.	En mi anécdota	Sí	No	Puse un título a mi anécdota.			Consideré, inicio, nudo y desenlace.			Consideré una imagen.			Utilicé palabras como primero, luego, después y finalmente.			Hojas de colores, cuadernos lápices y borrador.	60 min
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?																					
Una anécdota	Para narrar hechos graciosos que nos pasó a nuestros compañeros.																					
En mi anécdota	Sí	No																				
Puse un título a mi anécdota.																						
Consideré, inicio, nudo y desenlace.																						
Consideré una imagen.																						
Utilicé palabras como primero, luego, después y finalmente.																						
CIERRE	<p>¿Qué escribimos? ¿cómo se escribe? ¿Qué tuviste en cuenta para escribir una anécdota? ¿Qué aprendiste a partir de esta actividad?</p>		15min																			

Fuente: Lic. Juanita Del Pilar Galvez Fuentes - Docente de aula 3ºA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Escribimos una invitación.

DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	I	IV – 3°	31/03/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Leer y comprender un texto de recomendaciones.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el destinatario y las características más comunes del tipo del texto. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos que contribuye a dar sentido a su texto. - Emplea algunas figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenarios, y elabora rimas y juegos verbales apelando al ritmo y musicalidad de las palabras, con el fin de expresar sus experiencias y emociones. 	Tarjeta de invitación

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Una tarjeta de invitación.	<ul style="list-style-type: none"> -Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito, destinatario y las características de la invitación. -Utiliza la mayúscula al empezar a escribir el título, después de un punto final, después de dos puntos y nombres o apellidos de personas. -Utiliza disfraz para caracterizar su personaje de su rima. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> -Define metas de aprendizaje -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. 	
		-	-

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES

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

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes																					
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO																		
INICIO	<p>- Recordamos la sesión anterior a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hemos leído? ¿Qué datos tenía? ¿Para qué estaban invitando? ¿Quiénes invitaban? Escucharán el reto: Ustedes saben que tenemos que invitar a nuestras familias, al director de la escuela, a la subdirectora para que estén presentes en nuestro “festival de rimas” El reto de hoy es que cada uno de ustedes escriba su tarjeta de invitación para invitar a sus familias.</p> <p>Propósito: Hoy escribiremos una tarjeta de invitación respetando sus características.</p> <p>Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para trabajar en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribir en orden. - Hablar en voz baja con sus compañeros. - Levantar la mano para preguntar a la profesora. - Utilizar lápiz para escribir. 	Pizarra, plumones.	15min																		
DESARROLLO	<p>Planificación: Organizan en un esquema sus ideas o su texto:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">¿Qué se va a organizar?</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">¿Quiénes asistirán?</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">¿Cuándo se realizará?</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">¿En dónde se realizará?</div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 20px; width: fit-content; margin: 0 auto;">¿A qué hora se llevará a cabo?</div> <p>Textualización: Se les entregará una hoja a cada estudiante para que escriban su primer borrador. Se les acompañará en este proceso haciendo preguntas cómo ¿Qué vamos a escribir primero? ¿Qué título le pondrías? ¿luego que vas a escribir? ¿Quién está invitando?</p> <p>Edición y publicación: Recibirán un cuadro para la revisión de su texto teniendo en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1" data-bbox="427 1630 1109 1854" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;">En mi invitación</th> <th style="width: 10%;">Sí</th> <th style="width: 10%;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Puse la mayúscula al iniciar el título.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Puse la mayúscula al colocar el apellido de tu familia y de tu nombre.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Puse mayúscula después de un punto final.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Puse la mayúscula después de los dos puntos</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Coloqué, el lugar, fecha, hora y qué es lo que se va a realizar.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Se revisan con ayuda de la maestra, para editarlo y volver a escribir el texto y entregárselos a sus familias, director y subdirector.</p>	En mi invitación	Sí	No	Puse la mayúscula al iniciar el título.			Puse la mayúscula al colocar el apellido de tu familia y de tu nombre.			Puse mayúscula después de un punto final.			Puse la mayúscula después de los dos puntos			Coloqué, el lugar, fecha, hora y qué es lo que se va a realizar.			Hojas de colores, cuadernos lápices y borrador.	60 min
En mi invitación	Sí	No																			
Puse la mayúscula al iniciar el título.																					
Puse la mayúscula al colocar el apellido de tu familia y de tu nombre.																					
Puse mayúscula después de un punto final.																					
Puse la mayúscula después de los dos puntos																					
Coloqué, el lugar, fecha, hora y qué es lo que se va a realizar.																					
CIERRE	¿Qué escribimos? ¿cómo se escribe? ¿Qué tuviste en cuenta para escribir una invitación? ¿Qué aprendiste a partir de esta actividad?		15min																		

Fuente: Lic. Juanita Del Pilar Galvez Fuentes - Docente de aula 3ºA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Escribimos una anécdota.

DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	III	IV – 3°	26/04/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Escribir una entrevista para mamá para saber sobre su trabajo que realiza dentro y fuera del hogar.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el destinatario y las características más comunes del tipo de texto. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos que contribuye a dar sentido a su texto. - Escribe de forma coherente y cohesionada. Ordena sus ideas en torno a un tema sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones. 	Anécdota

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Escribe una entrevista para saber sobre el trabajo que realiza la mamá dentro y fuera del hogar.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito, destinatario y las características de una anécdota. - Utiliza la mayúscula al empezar a escribir el título, después de un punto final, después de dos puntos y nombres o apellidos de personas. - Escribe de forma coherente y cohesionada su anécdota. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> . Define metas de aprendizaje . Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. . Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	- Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea.	

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Responsabilidad.	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes																						
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO																			
INICIO	<p>Propósito: El día de hoy escribiremos una anécdota.</p> <p>Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para escribir en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escriben en silencio. - Participan levantando la mano. 	Pizarra, plumones.	15min																			
DESARROLLO	<p>Planificación: Escriben el cuadro para planificar:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>¿Qué vamos a escribir?</th> <th>¿Para qué vamos a escribir?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Una anécdota</td> <td>Para narrar hechos graciosos que nos pasó a nuestros compañeros.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Textualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recibirán una hoja para escribir su primer borrador de su anécdota. - Utilizan palabras como primero, luego, después y finalmente. - Se acompañará a los estudiantes de forma personalizada para su escritura. - Se les hace recordar las partes de una anécdota. Título, Inicio, Nudo y desenlace. <p>Revisión y edición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recibirán un cuadro para la revisión de su entrevista teniendo en cuenta lo siguiente: <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>En mi anécdota</th> <th>Sí</th> <th>No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Puse un título a mi anécdota.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Consideré, inicio, nudo y desenlace.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Considere una imagen.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Utilicé palabras como primero, luego, después y finalmente.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Se revisan con ayuda de la profesora y vuelven a reescribir su anécdota.</p>	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	Una anécdota	Para narrar hechos graciosos que nos pasó a nuestros compañeros.	En mi anécdota	Sí	No	Puse un título a mi anécdota.			Consideré, inicio, nudo y desenlace.			Considere una imagen.			Utilicé palabras como primero, luego, después y finalmente.			Hojas de colores, cuadernos lápices y borrador.	60 min
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?																					
Una anécdota	Para narrar hechos graciosos que nos pasó a nuestros compañeros.																					
En mi anécdota	Sí	No																				
Puse un título a mi anécdota.																						
Consideré, inicio, nudo y desenlace.																						
Considere una imagen.																						
Utilicé palabras como primero, luego, después y finalmente.																						
CIERRE	¿Qué escribimos? ¿cómo se escribe? ¿Qué tuviste en cuenta para escribir una anécdota? ¿Qué aprendiste a partir de esta actividad?		15min																			

Fuente: Lic. Juanita Del Pilar Galvez Fuentes - Docente de aula 3ºA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Escribimos una entrevista para mamá.

DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	III	IV – 3°	26/04/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Escribir una entrevista para mamá para saber sobre su trabajo que realiza dentro y fuera del hogar.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el destinatario y las características más comunes del tipo de texto. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos que contribuye a dar sentido a su texto. - Escribe de forma coherente y cohesionada. Ordena sus ideas en torno a un tema sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones. 	Entrevista.

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Escribe una entrevista para saber sobre el trabajo que realiza la mamá dentro y fuera del hogar.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito, destinatario y las características de la entrevista. - Utiliza la mayúscula al empezar a escribir el título, después de un punto final, después de dos puntos y nombres o apellidos de personas. - Escribe de forma coherente y cohesionada las preguntas que harán a su entrevistada. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> . Define metas de aprendizaje . Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. . Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	- Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea.	

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES

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

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes																						
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO																			
INICIO	<p>- Recordamos la sesión anterior a través de las siguientes preguntas: ¿Qué texto hemos leído? ¿De quién se trataba? ¿De qué quería entrevistar la señorita María a Pablo?</p> <p>Propósito: El día de hoy escribiremos nuestra entrevista para realizarla a nuestra mamá y saber el trabajo que realiza dentro y fuera del hogar.</p> <p>Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para escribir en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribir en orden. - Hablar en voz baja con sus compañeros. - Levantar la mano para preguntar a la profesora. - Utilizar lápiz para escribir. 	Pizarra, plumones.	15min																			
DESARROLLO	<p>Planificación: Escriben el cuadro para planificar:</p> <table border="1" data-bbox="427 860 1101 981"> <thead> <tr> <th>¿Qué vamos a escribir?</th> <th>¿Para qué vamos a escribir?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vamos a escribir una entrevista para mamá.</td> <td>Escribiremos una entrevista para saber cómo es el trabajo que realiza la mamá dentro y fuera del hogar.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Textualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recibirán una hoja para escribir su entrevista: - Para ello recuerdan de la clase anterior los elementos de una entrevista. Presentación: Titular, el nombre de la entrevistador o entrevistadora. Preguntas abiertas para su entrevista. <p>En este proceso le acompañaremos de forma personalizada a cada estudiante para que escriban sus preguntas adecuadas al propósito.</p>  <p>Revisión y edición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recibirán un cuadro para la revisión de su entrevista con lo siguiente: <table border="1" data-bbox="427 1599 1110 1818"> <thead> <tr> <th>En mi entrevista</th> <th>Sí</th> <th>No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Utilicé los elementos de una entrevista: Titular, autor de la entrevista, preguntas y respuestas y un cierre.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Utilicé el signo de interrogación para escribir mis preguntas.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Utilicé letra mayúscula para escribir los nombres de personas.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tildé las preguntas de forma adecuada.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Se revisan con ayuda de la profesora y vuelven a reescribir su entrevista.</p>	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	Vamos a escribir una entrevista para mamá.	Escribiremos una entrevista para saber cómo es el trabajo que realiza la mamá dentro y fuera del hogar.	En mi entrevista	Sí	No	Utilicé los elementos de una entrevista: Titular, autor de la entrevista, preguntas y respuestas y un cierre.			Utilicé el signo de interrogación para escribir mis preguntas.			Utilicé letra mayúscula para escribir los nombres de personas.			Tildé las preguntas de forma adecuada.			Hojas de colores, cuadernos lápices y borrador.	60 min
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?																					
Vamos a escribir una entrevista para mamá.	Escribiremos una entrevista para saber cómo es el trabajo que realiza la mamá dentro y fuera del hogar.																					
En mi entrevista	Sí	No																				
Utilicé los elementos de una entrevista: Titular, autor de la entrevista, preguntas y respuestas y un cierre.																						
Utilicé el signo de interrogación para escribir mis preguntas.																						
Utilicé letra mayúscula para escribir los nombres de personas.																						
Tildé las preguntas de forma adecuada.																						
CIERRE	¿Qué escribimos? ¿cómo se escribe? ¿Qué tuviste en cuenta para escribir una entrevista? ¿Qué aprendiste a partir de esta actividad?		15min																			

Fuente: Lic. Juanita Del Pilar Galvez Fuentes - Docente de aula 3ºA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Presento mi exposición.

DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	I	IV – 3°	18/04/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Leer y comprender un texto de recomendaciones.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa su texto oral a la situación comunicativa, así como las características más comunes del género discursivo. Distingue el registro formal del informal recurriendo a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria. - Expresa oralmente ideas y emociones entorno a un tema, evita reiterar información innecesariamente. Ordena dichas ideas y las desarrolla para ampliar información. Establece relaciones lógicas entre las ideas a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. 	Una exposición.

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Presenta en clase su exposición respondiendo a lo siguiente. Si fueras alcalde ¿Qué harías si hubiera una fuerte lluvia en nuestra provincia de Barranca?	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Habla con claridad al exponer sus ideas. - Ordena sus ideas sin reiterar información innecesaria. - Utiliza algunos referentes y conectores. - Utiliza palabras sinónimas en su vocabulario. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	- Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar	

	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea.	
		-	-

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Responsabilidad.	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes			
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia la sesión conversando sobre los fenómenos naturales que se ha estado presentando en diversas regiones de nuestro país. <p>Propósito: Hoy cada uno de ustedes se pondrá en el lugar del alcalde de nuestra provincia de Barranca y expondrán ¿Qué harían si hubiera una fuerte lluvia en nuestra provincia de Barranca?</p> <p>Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para trabajar en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar a sus compañeros cuando participan. Exponer en voz alta, y con claridad. Presentar en orden sus ideas. Pueden utilizar un organizador visual. 	Pizarra, plumones.	10min
DESARROLLO	<p>Antes de la exposición: Se preguntará ¿Qué es una exposición? Anotamos las ideas en un lado de la pizarra.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Exponer es presentar de manera ordenada información sobre un determinado tema. Para ello, lo primero que se debe hacer es presentar el tema; luego se amplía la información; y al final se realiza un cierre de lo que se ha tratado.</p> </div>  <p>Se les indicará que para exponer tienen que seguir los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Saber sobre qué vamos a exponer. Saber por qué es importante exponer sobre el tema elegido. Saber quiénes son nuestros destinatarios. Buscar información sobre el tema de que si fueran alcalde ¿Qué harían si hubiera en una fuerte lluvia aquí en nuestra provincia de Barranca? <p>Durante la exposición: Durante una exposición oral, tenemos en cuenta lo siguiente:</p>	El texto.	70 min

	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">Al hablar...</p> <ul style="list-style-type: none"> . Presentamos de manera ordena nuestras ideas. . Empleamos un tono de voz adecuado. . Nos desplazamos utilizando gestos y movimientos apropiados. </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">Al escuchar...</p> <ul style="list-style-type: none"> . Escuchamos con atención. . Evitamos hacer gestos que distraigan a quién está exponiendo. . Anotamos las estrategias buenas que plantean sus compañeros como alcaldes de la </div> </div> <p style="text-align: center;">Reciben una hoja para evaluar su participación.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%;">En mi exposición</th> <th style="width: 15%;">Si</th> <th style="width: 15%;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Inicie mi exposición con un saludo.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Hable con voz clara y con un tono de voz alto para que todos me escuchen?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Expresé estrategias de cómo resolver una inundación en Barranca por causa de una fuerte lluvia?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Utilicé imágenes para acompañar a mi exposición?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Acompañé mi exposición utilizando gestos y movimientos apropiados?</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	En mi exposición	Si	No	Inicie mi exposición con un saludo.			¿Hable con voz clara y con un tono de voz alto para que todos me escuchen?			¿Expresé estrategias de cómo resolver una inundación en Barranca por causa de una fuerte lluvia?			¿Utilicé imágenes para acompañar a mi exposición?			¿Acompañé mi exposición utilizando gestos y movimientos apropiados?				
En mi exposición	Si	No																			
Inicie mi exposición con un saludo.																					
¿Hable con voz clara y con un tono de voz alto para que todos me escuchen?																					
¿Expresé estrategias de cómo resolver una inundación en Barranca por causa de una fuerte lluvia?																					
¿Utilicé imágenes para acompañar a mi exposición?																					
¿Acompañé mi exposición utilizando gestos y movimientos apropiados?																					
CIERRE	<p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿fue fácil hacer una exposición frente a clase? ¿En qué crees que debes de mejorar tu exposición para otra oportunidad?</p>		10min																		

Fuente: Lic. Juanita Del Pilar Galvez Fuentes - Docente de aula 3ºA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Entrevistamos a mamá.

DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	III	IV – 3°	2/05/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Escribir una entrevista para realizar a mamá.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa su texto oral a la situación comunicativa, así como las características más comunes del género discursivo. Distingue el registro formal del informal recurriendo a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria. - Expresa oralmente ideas y emociones entorno a un tema, evita reiterar información innecesariamente. Ordena dichas ideas y las desarrolla para ampliar información. Establece relaciones lógicas entre las ideas a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. 	Una entrevista.

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Presenta su entrevista en aula grabada mediante audio o un video.	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Habla con claridad al hacer las preguntas de la entrevista. - Ordena sus ideas sin reiterar información innecesaria. - Utiliza el tono de voz adecuada para la entrevista. - Utiliza un video o una grabación de audio para su entrevista. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
----------------------------	-----------	---------------------	-------------------

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> . Define metas de aprendizaje . Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. . Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. 	
---	---	--	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Responsabilidad.	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes			
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la sesión conversando sobre el trabajo y esfuerzo que realizan las mamitas por sacar adelante a su familia, por eso necesitamos saber de ellas cómo se sienten al trabajar dentro y fuera de casa. <p>Propósito: El día de hoy todos entrevistaremos en casa a nuestras mamitas.</p> <p>Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para trabajar en casa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buscar un espacio adecuado para la entrevista en casa. - Tener un medio sea un celular o cámara para grabar la entrevista. 	Pizarra, plumones.	10min
DESARROLLO	<p>Antes de la entrevista: Buscar un espacio en casa adecuado para sentarse y entrevistar a mamá. Practicar antes las preguntas que le vas a realizar a tu mamá de tu entrevista escrita. Practica la entonación al realizar las preguntas a tu entrevistada.</p> <div data-bbox="427 1397 772 1666" data-label="Image"> </div> <p>Durante la entrevista: Los estudiantes deben de tener en cuenta lo siguiente:</p>	El texto.	70 min

	<p>Al entrevistar...</p> <ul style="list-style-type: none"> . Realiza la presentación de la entrevistada. . Emplea una voz adecuada para hacer las preguntas. . Mirar a la entrevistada. . Al culminar su entrevista utiliza algunas 	<p>Al escuchar la entrevista...</p> <ul style="list-style-type: none"> . Escuchamos con mucha atención a la entrevistada. . Miramos a la entrevistada al escucharla cuando responde a la entrevista. 																					
	<p>Después de la entrevista:</p> <p>Reciben una hoja para evaluar su entrevista:</p> <table border="1" data-bbox="408 689 1094 1010"> <thead> <tr> <th data-bbox="408 689 919 723">En mi entrevista:</th> <th data-bbox="919 689 995 723">Sí</th> <th data-bbox="995 689 1094 723">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="408 723 919 779">Inicie con un saludo y presentando a la entrevistada.</td> <td data-bbox="919 723 995 779"></td> <td data-bbox="995 723 1094 779"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 779 919 835">¿Pregunté con una voz adecuada a una entrevista?</td> <td data-bbox="919 779 995 835"></td> <td data-bbox="995 779 1094 835"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 835 919 891">¿Pregunté en voz alta y claro?</td> <td data-bbox="919 835 995 891"></td> <td data-bbox="995 835 1094 891"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 891 919 947">¿Utilicé un medio para grabar mi entrevista?</td> <td data-bbox="919 891 995 947"></td> <td data-bbox="995 891 1094 947"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 947 919 1010">¿Las preguntas tiene relación con lo que se quiere saber de su trabajo?</td> <td data-bbox="919 947 995 1010"></td> <td data-bbox="995 947 1094 1010"></td> </tr> </tbody> </table>			En mi entrevista:	Sí	No	Inicie con un saludo y presentando a la entrevistada.			¿Pregunté con una voz adecuada a una entrevista?			¿Pregunté en voz alta y claro?			¿Utilicé un medio para grabar mi entrevista?			¿Las preguntas tiene relación con lo que se quiere saber de su trabajo?				10min
En mi entrevista:	Sí	No																					
Inicie con un saludo y presentando a la entrevistada.																							
¿Pregunté con una voz adecuada a una entrevista?																							
¿Pregunté en voz alta y claro?																							
¿Utilicé un medio para grabar mi entrevista?																							
¿Las preguntas tiene relación con lo que se quiere saber de su trabajo?																							

Fuente: Lic. Juanita Del Pilar Galvez Fuentes - Docente de aula 3ºA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Presento un poema para el día de mamá.

DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	I.E.	ÁREA	EDA	CICLO/GRADO	FECHA	NIVEL	DOCENTE
16	21581	Comunicación	I	IV – 3°	18/04/23	Primaria	Juanita Gálvez Fuentes

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Propósito: Leer y comprender un texto de recomendaciones.			
Competencia	Capacidades	Desempeños precisados	Campo temático
Se comunica oralmente en su lengua materna.	- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	- Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene contacto visual con sus interlocutores. Se apoya en el volumen de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o dar claridad a lo que dice.	Un poema.

Evaluación		
Evidencia	Criterios	Instrumento
Presenta su poema siguiendo el protocolo para declamar por el día de la madre.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa con claridad las palabras de su poema y en voz alta. - Utiliza gestos y movimientos corporales al declamar. - Mantiene contacto visual con el público. 	Lista de cotejo.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	RECURSOS O MEDIOS
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> . Define metas de aprendizaje . Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. . Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	- Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea.	
		-	-

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Responsabilidad.	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento de la mediación y retroalimentación de los aprendizajes			
MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>- Se inicia la conversación sobre el trabajo y el valor que realiza las mamitas y abuelitas en casa. Por todos nosotros.</p> <p>Propósito: Hoy cada estudiante compartirá un poema por el día de la madre.</p> <p>Acuerdos: Proponen algunos acuerdos para trabajar en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchar a sus compañeros cuando participan. - Declamar en voz alta, y con claridad. 	Pizarra, plumones.	10min
DESARROLLO	<p>Antes de la declamación: Se preguntará ¿Qué es una declamación? ¿Qué se declama? Anotamos las ideas en un lado de la pizarra. Se le entregará a cada estudiante el poema por el día de la madre. Para leer, saber de qué se trata. Se empieza por el parafraseo de párrafo por párrafo, Se deduce algunas palabras o frases del poema.</p> <div style="text-align: center;"> <p>La mujer más bella del mundo Autora: MaryB</p> <p>Mamá, eres la más bella del mundo, eres la luz de mi vida, eres mi amor profundo, mi corazón y mi existir.</p> <p>Tú eres la más bella, la que me trajo a este mundo con amor tan profundo, linda como estrella. Yo te amo mamá...</p> <p>Pues eres muy especial, la gota de sol en mi ventana, el racimo de flores de la mesa, las mariposas que dan vida la que ilumina mi mañana.</p> <p>Mamita, mamá... gracias a que existes le digo a Dios pues sola no puedo vivir, tú me diste el existir, eres para mí todo Eres mi todo... Mamá.</p> <p>amorytinta.com</p> </div> <p>Durante su declamación: Durante una declamación, debemos de tener en cuenta lo siguiente:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Al declamar...</p> <ul style="list-style-type: none"> . Debes de presentar tranquilidad. . Menciona tú presentación. . Menciona el título de tu poema. . Recítalo vocalizando bien las palabras. . Utiliza las manos para acompañar lo que quieras decir. . Al final despídete. </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Al escuchar...</p> <ul style="list-style-type: none"> . Miro fijamente al que está declamando. . Poner mucha atención en el volumen, la entonación, las pausas y los énfasis usados. </div> </div> <p>Después de la declamación:</p>	El texto.	70 min

	<p>Reciben una hoja para evaluar su declamación.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>En mi declamación:</th> <th>Sí</th> <th>No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Inicié mi declamación con mi presentación y el título del poema.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Utilicé gestos, movimientos corporales al declamar?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Utilicé la voz adecuada para transmitir las emociones del poema?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>¿Tuve palabras de final de mi declamación y presentación?</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	En mi declamación:	Sí	No	Inicié mi declamación con mi presentación y el título del poema.			¿Utilicé gestos, movimientos corporales al declamar?			¿Utilicé la voz adecuada para transmitir las emociones del poema?			¿Tuve palabras de final de mi declamación y presentación?				
En mi declamación:	Sí	No																
Inicié mi declamación con mi presentación y el título del poema.																		
¿Utilicé gestos, movimientos corporales al declamar?																		
¿Utilicé la voz adecuada para transmitir las emociones del poema?																		
¿Tuve palabras de final de mi declamación y presentación?																		
CIERRE	¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Qué debemos de tener en cuenta para una declamación?		10min															

Fuente: Lic. Juanita Del Pilar Galvez Fuentes - Docente de aula 3ºA

VARIABLE 1
TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN

	Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre	
		cant	%	Cant	%	Cant	%
	<i>Percepción de las actividades Dinámicas</i>		5.92		11.1		82.96
1	Emoción (Me emociona participar en los juegos)	1	3.7	3	11.1	23	85.2
2	Argumentación (Argumento cómo fue mi participación durante los juegos)	5	18.5	6	22.2	16	59.3
3	Progresar. (Siento que estoy avanzando en mi aprendizaje a través del juego)	0	0	2	7.4	25	92.6
4	Colaboración. (Soy muy colaborativo durante el desarrollo de los juegos)	0	0	1	3.7	26	96.2
5	Obstáculos. (Logré superar los obstáculos del juego con mucha facilidad)	2	7.4	3	11.1	22	81.5
	<i>Percepción de las actividades mecánicas</i>		7.6		15.9		76.4
6	Colaboración (Participo con mis compañeros en el juego solo por los premios)	3	11.1	4	14.8	20	70.1
7	Competición (Me gusta competir y ganar sólo por un premio)	2	7.4	7	25.9	18	66.7
8	Desafíos (Acepto retos en los juegos para ganar un regalo)	3	11.1	6	22.2	18	66.7
9	Recompensas (Me gusta recibir un premio o regalo cada vez que participo en los juegos)	1	3.7	2	7.4	24	88.9
10	Retroalimentación (Escucho con atención la retroalimentación que hace mi profesora para mi aprendizaje)	1	3.7	1	3.7	25	92.6

Fuente: Elaborada por la autora, 2023.

VARIABLE 2

APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN

	Dimensiones e indicadores	Nunca		A veces		Siempre	
		cant	%	Cant	%	Cant	%
	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.						
1	Obtiene información del texto escrito	2	7.4	4	14.8	21	77.8
2	Infiere e interpreta información del texto	2	7.4	5	18.5	20	70.1
3	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	1	3.7	5	18.5	21	77.8
			6.2		17.3		75.2
	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.						
4	Adecúa el texto a la situación comunicativa	3	11.1	2	7.4	22	81.5
5	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	3	11.1	3	11.1	21	77.8
6	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	3	11.1	3	11.1	21	77.8
7	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	2	7.4	4	14.8	21	77.8
			10.2		11.1		78.7
	Se comunica oralmente en su lengua materna.						
8	Obtiene información del texto oral	2	7.4	2	7.4	23	85.2
9	Infiere e interpreta información del texto oral.	1	3.7	3	11.1	23	85.2
10	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	1	3.7	1	3.7	25	92.6
11	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	1	3.7	3	11.1	23	85.2
12	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	2	7.4	2	7.4	23	85.2
13	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	5	18.5	5	18.5	17	63.0
			7.4		9.9		82.7

Fuente: Elaborada por la autora, 2023.

Dr. Julio Macedo Figueroa
ASESOR

Dra. Julia Marina Bravo Montoya
PRESIDENTE

Dr. Jorge Alberto Palomino Way
SECRETARIO

Dr. Miguel Rojas Cabrera
VOCAL

Dr. Edgar Tito Susañbar Ramírez
VOCAL

NOTA: PARA LLENAR ESTOS DATOS OBSERVE LOS GRADOS DE LOS DOCENTES EN LAS RESOLUCIONES DE NOMBRAMIENTO DE JURADOS Y ASESOR