

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PRIVADO
“HEROES DE LA BREÑA”**

HUANCAYO



INFORME DE INVESTIGACIÓN

**PLAZA SESAMO EN ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LA ALEGRÍA DE
APRENDER” EL TAMBO –HUANCAYO 2022**

PRESENTADO POR:

Sheila Sherlyn Pérez Ricse

Nelida Cárdenas Salazar

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESIONAL DE PROFESORA EN
EDUCACION INICIAL**

HUANCAYO - PERU

2022



DEDICATORIA

Este trabajo va dedica a Dios, a la familia, que siempre estuvo allí apoyándome a seguir adelante para lograr mis objetivos.



AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios. Al instituto Héroes de la Breña de Huancayo por darnos la oportunidad de cumplir nuestras metas..
A mi familia por ser parte de esta meta.

ACTA DE TITULACION

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional

Fecha

Día	Mes	Año
3	2	2023

Nombre de la Institución				"HÉROES DE LA BREÑA"		DRE	JUNIN						
						UGEL	HUANCAYO						
Código Modular		Denominación	Gestión	D.S. / R.M. de Creación y R.D. de Revalidación	Dirección	Jr. Tumi N° 347							
0	9	2	0	2	6	4	IESP	PRIVADO	DS N° 003-94-ED	Provincia	HUANCAYO	Distrito	EL TAMBO
Carrera / Especialidad		EDUCACIÓN INICIAL											
Resolución de Autorización		DS N° 003-94-ED											
Director(a) General				TOBIAS JORGE ROJAS RODRIGUEZ		R.D. de	Nombramiento	DS N° 018-2002-ED					

ACTA DE TITULACION PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE:
 PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL

JURADO	PRESIDENTE	MERY ROJAS ROJAS AIRE
	SECRETARIO	TATIANA BIANE ROJAS AIRE
	VOCAL	JOEL IVAN ROJAS AIRE

TÍTULO DE LA TESIS DE INVESTIGACIÓN
 "JUEGO SESANO EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ALEGRÍA DE APRENDER"

N° Orden	N° de matrícula (8 dígitos del DNI)	APELLIDOS Y NOMBRES (Por orden alfabético)	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
1	7 0 8 4 6 4 3 6	CARDENAS SALAZAR, NELIDA	15	14	14	14
2	4 6 7 3 9 5 5 5	PEREZ RICSE, SHEILA SHERLY	15	14	14	14
3						
4						
5						

OBSERVACIONES:


 PRESIDENTE
 MERY LUZ ROJAS AIRE


 VOCAL
 JOEL IVAN ROJAS AIRE


 SECRETARIO
 TATIANA BIANE ROJAS AIRE


 Vº Bº DIRECTOR(A) GENERAL

INDICE

INDICE	5
CAPÍTULO I.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	10
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	12
1.2.2. PROBLEMA ESPECÍFICOS	12
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	12
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	13
1.5. LIMITACION DEL ESTUDIO.....	13
CAPÍTULO II	14
MARCO TEÓRICO.....	14
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	14
2.1.1. INTERNACIONALES	14
2.1.2. NACIONALES.....	15
2.1.3. LOCALES	17
2.2. BASES TEORICAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
2.2.10. COMUNICACIÓN	24
2.3. DEFINICION DE TERMINOS BASICOS	27
2.4. Hipótesis	27
2.5. VARIABLES	28
2.5.1. CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	28
CAPITULO III.....	33
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	33
3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACION	33
3.2. TIPO Y NIVEL	33
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACION.....	33
3.4. POBLACION DE ESTUDIO	34
3.5. MUESTRA.....	34
3.6. TECNICA E INSTRUMENT DE RECOLECCION DE DATOS	34

3.7. TECNCA DE PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE DATOS	34
4.3. FINANCIAMIENTO.....	45
BIBLIOGRAFÍA	49
ANEXO 1. <i>Matriz de consistencia</i>	51
ANEXO 2. <i>Fotos</i>	53
ANEXO 3. <i>Sesiones de aprendizaje</i>	55
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE 4 AÑOS INICIAL	55
TEMA: DESCRIPCIÓN EN PLAZA SESAMO	55
ANEXO 4. <i>Lista de Cotejo</i>	60
ANEXO 5. <i>Validación Expertos</i>	61



RESUMEN

Los niños muestran interés en la juegos en línea debemos aprovechar ese interes.

Objetivo. Identificar la influencia de los juegos plaza Sésamo en el área de comunicación, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022 **Métodos.** La investigación fue de tipo aplicativo, diseño pre experimental. La muestra fue 15 niños, intesionado, técnica observación e instrumento un lista de cotejo. **Resultados.** Se identificó la influencia de los juegos Sésamo en expresión oral, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022 se observa en tabla 3, tabla 4 y figura 2 que respecto a la Expresion Oral antes del desarrollo de los juegos sesamos era el 64% y la Expresion Oral después de desarrollar los juegos sesamos alcanzaron el 98%. Concluimos que los juegos sesamo influye en expresión oral. Se identificó la influencia de los juegos sésamo en leer diversos tipos de textos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022 Se observa en tabla 1, tabla 2 y figura 1 que respecto lee diversos tipos antes de juegos plaza sesamos era el 80% y la comprensión de textos Orales después de desarrollar los juegos sesamos son el 99%. Concluimos que los juegos plaza Sesamo influye en leer diversos tipos de textos. **Conclusión** Se identificó la influencia de los juegos Sésamo en el área de comunicación, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022 como se observa en la tabla 7 y figura 4 se observa que 93% esta en nivel de logrado con juegos sesamos en el área de comunicación. Concluimos que los juegos sesamo influye en el área de comunicación

Palabras clave: Juegos, Plaza Sesamo, comunicación.

ABSTRACT

Children show interest in online games we must take advantage of that interest. Aim. To identify the influence of the Sesame Street games in the area of communication, of the children of the private Educational Institution La Alegría de Aprender del Tambo - Huancayo 2022 Fundamental Theories was studied in the communication skills of the Ministry of Education Methods. The research was of a basic type, non-experimental, descriptive, prospective, cross-sectional design. The sample was 15 children, simple probabilistic random sampling, survey technique and a questionnaire instrument. Results. The influence of the Sesame games on oral expression was identified, of the children of the private Educational Institution La Alegría de Aprender del Tambo - Huancayo 2022, it is observed in table 3, table 4 and figure 2 that regarding Oral Expression before the development of the sesame games was 64% and the Oral Expression after developing the sesame games reached 98%. We conclude that sesame games influence oral expression. The influence of sesame games was identified in reading various types of texts, of the children of the private Educational Institution La Alegría de Aprender del Tambo - Huancayo 2022 It is observed in table 1, table 2 and figure 1 that regarding reading different types before Sesame Street games was 80% and the comprehension of Oral texts after developing the Sesame Street games is 99%. We conclude that the Sesame Street games influence reading various types of texts. Conclusion The influence of the Sesame games in the area of communication was identified, of the children of the private Educational Institution La Alegría de Aprender del Tambo - Huancayo 2022 as observed in Table 7 and Figure 4 show that 93% are at the level of achievement with sesamos games in the area of communication. We conclude that sesame games influence the area of communication

Keywords: Games, Sesame Street, communication

INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca solucionar los problemas del área de comunicación utilizando los juegos de plaza Sesamo que es interés del los niños por la tecnología para lo cual su objetivo es Identificar la influencia de los juegos plaza Sésamo en el área de comunicación, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022, de acuerdo a la edad del niño y niña, que deben desarrollarse en el Nivel Inicial. Así mismo difundir los resultados de la investigación siendo esta de gran importancia para los individuos, pues es una de las capacidades más útiles para la convivencia en la sociedad.

El contenido de este trabajo se ha dividido en cuatro capítulos: El primero está dedicado al planteamiento del estudio, incluye: formulación del problema, hipótesis, delimitación de los objetivos y justificación. El segundo capítulo presenta el marco teórico que respalda la propuesta. El tercero capítulo, presenta la Metodología de Investigación y el cuarto capítulo muestra los resultados obtenidos en la presente investigación.

EL AUTOR

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

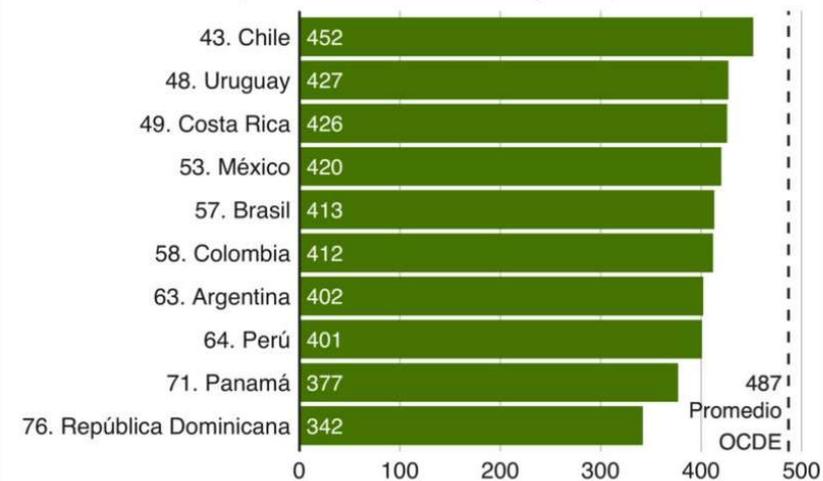
Los problemas de comunicación en los niños son más conocidos como trastornos de la comunicación. Estas dificultades del discurso y/o del lenguaje implican errores de la comunicación oral y a áreas vinculadas a esta, como puede ser la función motora oral.

Un retraso o trastorno en la comunicación puede variar desde el reemplazo de sonidos simples hasta la discapacidad (total o parcial) de comprender o incluso utilizar la lengua nativa. Asimismo, este puede ser permanente o momentáneo, dependiendo de cuál es la causa u origen, así como también de cómo se trató el mismo. De esta forma, se entiende que esta dificultad puede ser constante (un niño con sordera por una infección en el oído no tratada o tratada tardíamente) desencadena un trastorno en la comunicación de forma permanente, mientras que una afasia (dependiendo la zona del cerebro afectada y la gravedad de esta) puede revertir más prontamente.

Se observa en la figura que Perú está entre los últimos en lectura, que es parte de el área de comunicación viendo el problema del Perú

Pruebas PISA 2018: lectura

Resultados de los países latinoamericanos participantes



Fuente: OCDE

BBC

Los profesores no integran en enseñanza y aprendizaje el uso de la Tic es importante uso de las tecnologías de la información como herramientas que han permitido desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Básica Regular peruana, facilitando en los estudiantes la adquisición del conocimiento en forma más inmediata y amplia; sin embargo, esto no es suficiente para que el alumno aprenda, debido a que muchas veces este conocimiento no siempre se sabe aplicar. El profesor cumple un papel fundamental en el conocimiento y uso de estas tecnologías, debido a la importancia didáctica que pueden tener los tics si les da un buen uso. Los docentes que conocen y manejan las TIC adquieren competencias que facilitan el uso de estas herramientas virtuales, por ejemplo, son capaces de navegar en Internet, calcular datos, usar un correo electrónico, etc. A pesar de todas estas ventajas, muchos docentes hoy en día no logran comprender a cabalidad la utilidad que puede significar el uso de las TIC en el desarrollo de sus clases; esto se refleja en la calidad educativa que reciben los alumnos.

(cortos, 2019) Estadísticamente, alrededor del 10% de la población mundial infantil sufre o ha sufrido algún tipo de trastorno o **problemas de comunicación**. Una **dificultad en la comunicación de los niños** puede implicar una deficiencia auditiva, que altera la capacidad de modificar el volumen de la propia voz, desencadenando en posibles trastornos del habla. Otro ejemplo puede ser la pérdida de audición (total o parcial) producto de una infección en el oído.

En la institución Educativa la Alegría de Aprender se observa que los niños no se expresan con facilidad con sus compañeros, tienen dificultades de lectura, producción y escriben con facilidad.

Por tal motivo realizamos el trabajo de investigación Plaza Sesamo en el área de comunicación de los niños y niñas de la Institución Educativa “La Alegría de Aprender”.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo influyen los juegos Plaza Sésamo en el área de comunicación, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022?

1.2.2. PROBLEMA ESPECÍFICOS

- a) ¿Cómo influye los juegos Plaza Sésamo en expresión oral, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022?
- b) ¿Cómo influye los juegos Plaza sésamo en leer diversos tipos de textos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022?
- c) ¿Cómo influye los juegos Palza sésamo en escribe diversos tipos de textos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022?
- d) ¿Cómo influye los juegos Palza sésamo en crea proyectos desde los lenguajes artísticos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Identificar la influencia de los juegos Sésamo en el área de comunicación, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- e) Identificar la influencia de los juegos Sésamo en expresión oral, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022
- f) Identificar la influencia del juego sésamo en leer diversos tipos de textos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022

- g) Identificar la influencia del juego plaza sésamo en escribe diversos tipos de textos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022.
- h) Identificar la influencia del juego plaza sésamo en crea proyectos desde los lenguajes artísticos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Los niños de inicial no logran las competencias en área de comunicación y es problema que nuestro país no ha puede superar. se observado en los niños de la Institución educativa la Alegría de Aprender les falta no se expresan correctamente, no logran comunicarse y no comprenden los textos. La intención es mejorar las capacidades en el área de comunicación utilizando los juegos Plaza Sesamo ya que la tecnología es de interés del niño.

1.5. LIMITACION DEL ESTUDIO

Es factible ya que tenemos el permiso de dirección para poder desarrollar nuestra investigación, además está al alcance de los investigadores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. INTERNACIONALES

La tesis desarrollada por (Zuluaga, 2019) “Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c”. Bogotá, Colombia. Su objetivo de la investigación es diseñar e Implementar una Propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales como medio que desarrolle la autonomía en un grupo de niños, de 6 a 8 años de básica primaria, en la I.E.D Vista Bella sede c. jornada tarde de Bogotá. Utiliza la metodología investigación Acción la cual se entiende como un modelo de inmersión y compromiso por parte del investigador para develar y conocer las realidades de la población, y plantear soluciones a estas problemáticas. Los instrumentos que utiliza son diseños de esta propuesta, optimizando la interpretación y utilidad de los datos que se puedan encontrar. La conclusión de la investigación fue que, en Escuela Vista Bella, HQ c. Primer grado, los estudiantes tenían entre 6 y 8 años y encontraron un grupo de estudiantes. Compuesto por 15 niños y 20 niñas, la mayoría tenía problemas de autonomía porque no reconocían las órdenes que les daba el profesor responsable. No realizan las tareas básicas descritas por el docente responsable, en su mayoría carecen de conocimiento de sí mismos y de sus compañeros, se sienten inseguros y carecen de confianza para actuar o realizar las tareas o actividades sugeridas por el docente. A partir de esto se planteó estrategias de mediación acordes a la situación, relacionando el valor de la autonomía. Del mismo modo se entiende que esta propuesta tiene un alcance educativo inicial, para tener un mayor alcance es necesario ampliar el estudio y desarrollar un mayor número de intervenciones.

Por otros lados, la investigación para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial desarrollado por (Balladares, 2022) “Análisis A La Adaptación De La Metodología Juego Trabajo Aplicada En La

Educación Inicial Modalidad Online.” de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Tiene como objetivo general analizar las adaptaciones a la metodología juego trabajo aplicada en la modalidad online del Nivel Inicial. La metodología es de enfoque cualitativo y tipo de investigación básica. Los instrumentos que se utilizaron en la investigación fueron búsqueda de información en distintos repositorios y artículos científicos para obtener información acorde a las variables del estudio. Además, para el presente estudio se realizó una carta de compromiso dirigida al rector de la Institución el mismo que acepto y respaldo la ejecución del estudio.

La tesis desarrollada por (Idarraga Zuleta, Alvarez Toro, & Rios Serna, 2017) “Los Videojuegos, Una Realidad Para La Educación De Los Niños Del C.Er. Buenos Aires, Municipio De Santa Rosa De Osos, Ant”, de la Corporación Universitaria Minuto De Dios Facultad De Educación, Buenos Aires. Su principal objetivo es identificar las repercusiones que tiene el mal manejo de los videojuegos en el desarrollo de los niños del CER. Buenos Aires del municipio de Santa Rosa de Osos. La metodología que utilizó la investigación fue en la línea de investigación cualitativa, debido a que permite evidenciar que, y como están los niños en su entorno natural, es decir, la realidad de su contexto; esto lleva a una observación y descripción de los comportamientos de manera más real. Los instrumentos que utilizaron fueron encuestas y observaciones directas, La conclusión de la investigación la población infantil investigada, demuestra gusto por la utilización de videojuegos, en diversos escenarios, que incluyen el hogar y la escuela. Así mismo, se consideran los videojuegos como un mecanismo generador de interés en los niños que podría ser utilizado, para el desarrollo de diversas actividades, en las diferentes áreas del conocimiento

2.1.2. NACIONALES

La tesis desarrollada por (Miranda Quispe, 2017) “El Uso De Los Títeres Como Recurso Educativo Y El Aprendizaje Del Área De Comunicación En Los Niños De 5 Años Del Nivel Inicial De La Institución Educativa Inicial “Ñapa Central” - Huancané, Año 2016.” de la Universidad Alas Peruanas, Juliaca,

Perú. Tuvo como objetivo general Establecer la relación del uso de los títeres como recurso educativo con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años del nivel inicial. La metodología que utilizo fue no experimental, transversal. La investigación dio como resultado que si existen relación significativa entre el uso de los títeres como recurso educativo y el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “Ñapa Central” – Huancané, año 2016.

El trabajo de tesis para obtener el título desarrollado por (Janampa & Sandy, 2018) “Los Títeres En El Aprendizaje Del Área De Comunicación En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N°137 De La Tinguña, 2016”. Tuvo como objetivo general determinar cómo los títeres influyen en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 137 de La Tinguña, 2016. La metodología que utilizo la investigación es cuantitativa, de tipo experimental. Los instrumentos que utilizo fue el recojo de información mediante una ficha de evaluación de 24 ítems estructurado en función de sus dimensiones: Comprensión de textos orales, expresión oral, comprensión de textos escritos y producción de textos escritos. Teniendo como opciones de respuesta: Deficiente, regular y bueno. La conclusión en la que llego la investigación fue que se logró identificar que los títeres influyen significativamente en un 36% en el aprendizaje del área de comunicación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 137 de La Tinguña, 2016. Por otro lado, el grupo de control apenas alcanzo una mejora del 3%. Además, que se logró identificar que los títeres influyen significativamente en un 35% en la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 137 de La Tinguña, 2016. Por otro lado, el grupo de control apenas alcanzo una mejora del 2%.

El siguiente antecedente es una tesis elaborada por (Sulca, 2020) “Material Didáctico En El Aprendizaje Del Área Comunicación En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 321 “Divino Niño Jesús” De Ayacucho, 2019”. La metodología que utilizo de tipo aplicada, nivel explicativo. El instrumento que utilizaron fue fichas de observaciones. En la investigación se

demonstró que el material didáctico influye de manera significativa en el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321 “Divino Niño Jesús” de Ayacucho en el año 2019, debido a que se obtuvo un $Z_c = 8,49 > Z_t = 1,96$ que permite manifestar tal afirmación.

El artículo de investigación desarrollado por (Vargas Silva, 2021) de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú. Su principal objetivo fue El objetivo de este estudio de revisión es describir, de manera general, la forma en que se han aplicado las TIC en la educación del nivel inicial durante la emergencia sanitaria provocada por la COVID-19. La metodología que utilizo revisión bibliográfica de información especializada en el tema de la COVID-19 en su relación. Los instrumentos que se utilizó repositorios como Google Académico, Redib, SciELO, ScienceDirect. La conclusión que llego la investigación fue que las tecnologías han llegado a formar parte de su ambiente cotidiano. Además, al ser la educación inicial un periodo formativo básico y fundamental, el empleo de las TIC contribuye a la optimización del aprendizaje. Por eso, su implementación en la enseñanza escolar se torna imperante.

2.1.3. LOCALES

La tesis desarrollada por (López Llamuca, 2019) “Agresividad Potencial Y Juegos En Estudiantes De Educación Inicial De Huancayo” Huancayo, Perú. Tiene como objetivo general establecer si existen diferencias en el nivel de agresividad potencial en estudiantes del nivel inicial de Huancayo según el tipo de juego que practican. La metodología que utiliza es aplicada, nivel descriptivo de diseño causa- causa experimental. El instrumento que se utilizo es una guía de entrevista estructurada para observar la variable tipo de juego, Guía de entrevista post experimental. La investigación demostró que no existen diferencias significativas en los niveles de agresividad potencial en estudiantes de educación inicial de Huancayo según el tipo de juego que practican. Esto quiere decir que la agresividad potencial de los niños no está relacionada con los juegos que practica y que independientemente de que practiquen juegos simbólicos, libre o dirigidos pueden ser más o menos agresivos y controlar o no

su agresividad. Además de que los estudiantes de nivel inicial predominan las respuestas sin agresividad, seguido del nivel alto y el nivel de agresividad controlada siendo el de menos frecuencia, el nivel medio. Es decir que los niños que presentan niveles de agresividad ya sean alto, medio y aún bajo podrían desencadenar su agresividad con aquellos niños que no muestran agresividad, los cuales podrían ser víctimas de Bull ying, sobre todo de los que tiene nivel alto de agresividad.

La tesis para optar el título profesional de licenciada en educación escuela académica profesional de educación inicial, desarrollada por (Curi Vicente & Quillatupa Ventura, 2022) “Juegos Verbales Y Lenguaje Oral En Los Preescolares De 4 Años De La I.E.E. N.º 300 - Huancayo”, Huancayo, Perú. Que tiene como objetivo demostrar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los preescolares de 4 años de la I.E.E N.º 300 - Huancayo. La metodología que utilizo es científico, experimental. El instrumento que se utiliza es PLON-R para poder evaluar elementos esenciales del lenguaje, teniendo como objetivo ubicar a los estudiantes en riesgo y desarrollar el lenguaje oral, evaluando las siguientes dimensiones: contenido (fonología, morfología- sintaxis), forma (léxico, semántica) y uso (pragmático), este instrumento de puede observar en el anexo “D”. La principal conclusión fue que los juegos verbales influyen de manera positiva en el desarrollo del lenguaje oral en los preescolares de 4 años de la I.E. N.º300-Huancayo, según los resultados se evidencia que los niños han logrado identificar significativamente los fonemas del desarrollo del lenguaje, así mismo, hay una influencia positiva en el desarrollo de la forma del lenguaje oral en preescolares de 4 años del distrito de Huancayo, pues el niño es capaz de pronunciar los fonemas de manera correcta y producir frases a partir de imágenes.

2.2. BASES TEORICAS DE LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. JUEGOS EDUCATIVOS VIRTUALES

Según (Portal de educacion infantil y primaria, 2021) “El concepto del juego educativo virtual está relacionado con el contexto cultural y social de los niños, con su crecimiento y su desarrollo tanto cognitivo como físico. Hay

juegos virtuales que abarcan múltiples áreas de la educación. Son realmente útiles para implementarlos en las actividades diarias del aula. En la actualidad, el acceso de los niños a una amplia gama de tecnologías es relativamente fácil, incluyendo dispositivos móviles y juguetes con acceso Internet. Con los que podemos acceder a los más dinámicos juegos virtuales educativos y didácticos.” Los niños que utilizan juegos educativos virtuales tienen más facilidad para relacionarse con los otros. Se sienten más motivados hacia la consecución de objetivos y tienen mayor tolerancia a la frustración. Incluso, mejora su capacidad para asumir riesgos, resolver problemas y tomar decisiones.

2.2.2. TICS EN LA EDUCACIÓN

Según (Hernández Rivero, Castro León, & Vega Navarro, 2022) “Permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras, desde diversas áreas del conocimiento, esto se da porque ahora estamos con una generación de niños/as a los cuales les gusta todo en la virtualidad por diversos motivos y ellos mismos lo demandan. A través de las Tics se consigue utilizar medios informáticos almacenando, procesando y difundiendo toda la información que el alumno/a necesita para su proceso de formación. Hoy día la tecnología aplicada a la comunicación es una diferencia clara entre lo que es una sociedad desarrollada de otras sociedades más primarias, o que se encuentran en vías de desarrollo.

2.2.3. TICS EN LA PEDAGOGIA

(Sanchez, 2002) menciona que la innovación de Tics en el aspecto pedagógico tiene un amplio estudio, los intentos de mejorar y reformar la educación a través de las TIC requieren metas, directrices y objetivos claros y específicos, la movilización de los recursos necesarios y el compromiso político en todos los niveles para llevar a cabo la iniciativa. Algunos elementos esenciales de la planificación para las Tics son; un análisis riguroso del estado actual del sistema educativo. Las intervenciones basadas en las TIC deben tener en cuenta las prácticas y los arreglos institucionales actuales. Específicamente, se deben identificar los impulsores y las barreras para el uso de las TIC,

incluidos los relacionados con el currículo y la pedagogía, la infraestructura, el desarrollo de capacidades, el idioma y el contenido y la financiación.

2.2.4. VENTAJAS DE LA TIC

Según (Hernández Rivero, Castro León, & Vega Navarro, 2022) estos son las ventajas:

- **Motivación:** el estudiante se encontrará más motivado para usar herramientas TIC, ya que le permite estudiar el tema de una manera más atractiva, interesante e interesante y realizar investigaciones de una manera fácil.
- **Interés:** el interés por la materia puede costar más a los profesores, dependiendo de su título, y con las TIC aumenta el interés de los estudiantes independientemente de la materia. Los recursos de animación, video, audio, gráficos, texto y práctica interactiva mejoran la comprensión multimedia en Internet, aumentando el interés de los estudiantes al complementar el contenido tradicional.
- **Interactividad:** los alumnos pueden interactuar, comunicarse e intercambiar experiencias con otros compañeros del centro o de otros centros educativos, enriqueciendo enormemente su aprendizaje.
- **Cooperación:** las TIC hacen posible la realización de experiencias, trabajos o proyectos en conjunto. Es más fácil trabajar juntos, aprender juntos e incluso enseñar juntos si hablamos del papel del maestro.
- **Iniciativa y creatividad:** el desarrollo de la idea del estudiante, el desarrollo de su imaginación y el aprendizaje por sí mismo.
- **Comunicación:** se fomenta la interacción entre alumnos/as y docentes, lejos de la enseñanza clásico en la cual el alumno/a poseía un papel pasivo
- **Autonomía:** Con la llegada de las Tics y el apoyo de Internet el alumno/a dispone de infinito número de canales y de enorme proporción de información

- Alfabetización digital y audiovisual: Las Tics se usan como herramientas y artefactos del proceso de enseñanza aprendizaje, tanto por parte del maestro como por el alumnado, más que nada en lo cual atañe a la averiguación y presentación de información, sin embargo, las Tics tienen la posibilidad de dar algo más al sistema educativo.

2.2.5. ALUMNOS Y TIC

Según (Hernández Rivero, Castro León, & Vega Navarro, 2022)“En la sociedad de la cual formamos parte los niños/as asumen con total normalidad la existencia de las tecnologías en la sociedad. Conviven con ellas y las adoptan sin complejidad para su uso diario. En este sentido los profesores debemos propiciar una enseñanza conforme con nuestro tiempo llevando a cabo novedosas propuestas didácticas e introduciendo los instrumentos primordiales para este fin.”

2.2.6. JUEGOS PLAZA SESAMO agregar

Es un juego educativo tiene una amplia gama de medios, educación formal y programas de impacto social financiados con fines filantrópico, cada juego es adaptada a las necesidades de los niños con el objetivo de ayudarlos a crecer más inteligentes. Hay juegos, video, art market, a continuación, juegos que brinda:

- Decorar un pavo con huellas
- El chef come galletas
- Crear arte con comer galletas
- Los batidos Abby
- Elmo y la habichuela
- Levántate y muévete
- Monstros yoga
- La Granja de Lola

2.2.7. Descarga la app de Plaza Sésamo

Con la app de plaza Sésamo puedes descargar series y episodios para verlas en su dispositivo sin conexión. Personaliza la experiencia del sitio para su familia y disfruta tus favoritos amigos peludos en cualquier momento y lugar.

2.2.8. Plaza Sésamo cumple 50 años llevando educación y entretenimiento a múltiples generaciones en México y América Latina

- La serie infantil educativa más popular de todos los tiempos celebra cinco décadas de cambiar vidas a través de contenidos de calidad.
- En estos 50 años Plaza Sésamo ha evolucionado, adaptándose a las nuevas tecnologías para seguir acercando a Elmo, Lola, Abelardo, Comegalletas y todo su elenco, a millones de niñas y niños en la región.
- Desde su origen, detrás de cada episodio está el trabajo riguroso de investigadores, pedagogos, y creativos cuya misión es ayudar a que niños y niñas crezcan fuertes, inteligentes y amables

Ciudad de México, 6 de octubre 2022. - Plaza Sésamo, la serie educativa más popular de todos los tiempos, cumple 50 años de haber llegado a México y Latinoamérica para brindar entretenimiento y aprendizaje a muchas generaciones a través de originales contenidos que involucran el trabajo de asesores e investigadores educativos, animadores y productores de televisión cuyo reto es ayudar a formar niñas y niños inteligentes, fuertes y amables.

A medio siglo de su incursión en la televisión mexicana y latinoamericana, el programa y sus personajes se han convertido en los íconos culturales más entrañables para el público de todas las edades y continúa vigente gracias a su capacidad para evolucionar a la par de los avances tecnológicos, y a su sensibilidad para acercar a padres e hijos a temas que nunca pierden vigencia como la amistad, el respeto hacia los demás, la capacidad de reconocer y manejar nuestras emociones. Así mismo, Plaza Sésamo ha ido incorporando contenido que ayuda a las familias a manejar temas complejos como el autismo, la migración, el trauma, la pandemia por COVID-19, el divorcio, entre otros.

"Como muchísimos niños y niñas de corazón, he tenido el privilegio de divertirme y aprender, y ver cómo ha evolucionado el contenido de Plaza Sésamo a lo largo de cinco décadas espectaculares en que la interacción de los divertidos y enternecedores personajes con todo género de personalidades han dado como resultado, la serie más educativa y divertida que existe. Asimismo, Plaza Sésamo como pieza fundamental de Sesame Workshop, la organización no gubernamental encargada de la educación más importante del mundo, ha colaborado a la educación y mejora de vida de la infancia en México y América Latina con trabajo de campo profesional y de mucha entrega. Continuaremos evolucionando para seguir estando a la vanguardia en la educación y la diversión de las nuevas generaciones en nuestro país y en Latino América", dijo Joaquín Del Rivero, VP y Director General de Sesame Workshop Latin America.

2.2.9. ¿Qué enseñamos a los niños a través de nuestras acciones? Sesame Workshop presenta la campaña: USA TU SÉSAMO

(plaza sesamo, 2022) Sesame Workshop nos invita a usar el poder que llevamos dentro para mantenernos saludables en cuerpo y mente con "Usa tu Sésamo", su nueva campaña de comunicación dirigida a adultos.

Como parte de ¡Listos a Jugar!, un programa desarrollado en alianza con Fundación FEMSA y Dr. Valentín Fuster - Mount Sinai Foundation for Science, Health and Empowerment Inc., que promueve la salud integral, Usa tu Sésamo llega acompañada de un nuevo personaje: Kori. Usa tu

Sésamo tiene el objetivo de promover conocimientos, actitudes y comportamientos en adultos (madres, padres, educadores y público en general

Ciudad de México a 28 de enero de 2022. A lo largo de más de 50 años, Sesame Workshop, organización sin fines de lucro detrás del programa de TV **Plaza Sésamo**, se ha preocupado por investigar y generar contenido que ayude a impulsar la inteligencia, el sano desarrollo físico y el bienestar emocional de la niñez. Siguiendo esta línea, y como parte de **¡Listos a Jugar!**, un programa desarrollado en alianza con Fundación FEMSA y Dr. Valentín Fuster - Mount Sinai Foundation

for Science, Health and Empowerment Inc., que busca promover la salud integral, presenta su nueva campaña regional: **Usa tu Sésamo.**

2.2.10. COMUNICACIÓN

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

Según (Diseño Curricular Básico Nacional, 2016) La comunicación se ha convertido en una importante necesidad humana. A lo largo de los años, en sus interacciones con los adultos, los niños pasan balbuceos, sonrisas, ojos, lágrimas, gestos para expresar necesidades, emociones, interés o experiencia. Gradualmente, pasaron de la comunicación gestual a parecen cada vez más adecuados para situaciones comunicativas y diferentes contextos. Además, al interactuar con varios tipos de texto Escrito, los niños descubren que pueden disfrutar historias y acceder a información donde otro.

2.2.11. COMPETENCIAS DEL AREA DE COMUNICACIÓN

Según el (Ministerio de Educación, 2016) “En los primeros años, los niños comunican a través de gestos, sonrisas, llantos, balbuceos, sus deseos, necesidades e intereses al adulto significativo con el que interactúan. En esta etapa, aparecen progresivamente palabras significativas como parte del vocabulario de los niños. Es en las actividades cotidianas –como el juego, los momentos de alimentación, de cambio de ropa, entre otros– que surgen diversas interacciones verbales a través de las cuales, los niños van desarrollando el lenguaje y lo utilizan para pedir, designar, expresar sus deseos, establecer vínculo afectivo, para comunicarse con el adulto y otros niños.”

2.2.12. COMPETENCIA “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”

Según (Ministerio de Educaciòn, 2016) “Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. Además de que Participa en conversaciones, diálogos o escuchas cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. Y comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.” p.121.

2.2.13. COMPETENCIA “LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

Según (Ministerio de Educaciòn, 2016) “ Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). Opina dando razones sobre algún

aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia.”

2.2.14. COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

Según (Ministerio de Educación, 2016) “Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento. Y revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.” p.133.

2.2.15. COMPETENCIA “CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”

Según (Ministerio de Educación, 2016) “Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.” p.139.

2.2.16. COMPETENCIA “SE COMUNICA ORALMENTE EN CASTELLANO COMO SEGUNDA LENGUA”

Según (Ministerio de Educación, 2016) “Recupera información explícita (algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes) de un texto oral donde predominan palabras de uso frecuente (IE, familia y comunidad) y son expresados con apoyo de gestos, expresiones corporales y tono de voz del interlocutor. Responde a un interlocutor (compañero de clases o docente) utilizando palabras y frases de su lengua materna”

2.3. DEFINICION DE TERMINOS BASICOS

- a) **Tics:** Para (Graells, 2000), las Tics son un conjunto de avances tecnológicos posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con diversos canales de comunicación.
- b) **Juegos:** Para (Torbert & Schnieder, 1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa.
- c) **Juegos online:** Según (Tecnologiafacil, 2020) Un juego online permite a los jugadores ingresar sin problemas debido a su ubicación, es decir, los usuarios de todo el mundo pueden jugar juegos en línea donde sea que estén.
- d) **Área de comunicación:** Según (Ministerio de Educación, 2017), tiene como objetivo desarrollar las habilidades comunicativas y lingüísticas de niños para que puedan comprender y expresar información oral y escrita de manera competente en diferentes situaciones comunicativas y con diferentes interlocutores; también hacerlos comprender.
- e) **Comprensión lectora:** (Barriga, 2002) nos dice que el objetivo es desarrollar las habilidades comunicativas y lingüísticas de niños para que puedan comprender y expresar información oral y escrita de manera competente en diferentes situaciones comunicativas y con diferentes interlocutores; también hacerlos comprender.
- f) **Juegos plaza sésamo:** Son juegos online que ayuda a los niños a aprender jugando, mediante videos, art martek y juegos que tienen temática del famoso dibujo Sésamo.

2.4. Hipótesis

H1: Influye significativa plaza sesamo en área de comunicación de Institución Educativa Particular La Alegría deAprender El Tambo Huancayo 2022.

H0: No influye significativa plaza sesamo en área de comunicación de Institución Educativa Particular La Alegría deAprender El Tambo Huancayo 2022

2.5. VARIABLES

2.5.1. CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES



VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA VALORATIVA	TIPO DE VARIABLES
JUEGOS SESAMO	Según (Plaza Sesamo, 2022) Es un juego educativo tiene una amplia gama de medios, educación formal y programas de impacto social financiados con fines filantrópico, cada juego es adaptada a las necesidades de los niños con el objetivo de ayudarlos a crecer más inteligentes.	Juegos en línea sesamo	Juegos online			
AREA DE COMUNICACIÓN	Según (Ministerio de Educación, 2016) La comunicación surge como una necesidad vital de los seres humanos. En los primeros años, en sus interacciones con el adulto, los niños y las niñas se comunican a través de balbuceos, sonrisas, miradas, llantos, gestos que expresan sus necesidades, emociones, intereses o vivencias. Progresivamente, pasan de una comunicación	Lee diversos tipos de textos.	Escucha activamente diversos textos orales	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	SI NO	Nominal
			Recupera y organiza información de diversos textos orales	Identificar información en los textos de estructura simple y temática variada		
				Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchada		
				Explica las relaciones de causa-efecto entre ideas escuchadas		

<p>gestual a una donde surgen las interacciones verbales cada vez más adecuadas a la situación comunicativa y a los diferentes contextos. Asimismo, a través de la interacción con los diversos tipos de textos escritos, los niños descubren que pueden disfrutar de historias y acceder a información, entre otros.</p>		Infiere el significado de los textos orales.	Menciona las características de personas, personajes, animales, objetos y lugares del texto escuchado.
			Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales
	Expresión oral	Expresa con claridad sus ideas	Desarrollo sus ideas en tomo a temas de su interés.
			Utiliza vocabulario de uso frecuente
		Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda
			Se apoya en gesto y movimiento al decir algo
		Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Responde preguntas en forma pertinente

			Interviene para aportar en torno al tema de conversación	
	Escribe diversos tipos de textos	Se apropia del sistema de escritura	Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura	
		Planifica la producción de diversos textos escritos.	Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir	
		Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	Escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito.	
			Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje	
		Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.	
			Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismo o letras que ha usado	

		Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Crea textos de acuerdo a su interés.	Crea a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura	SI NO	
			Planifica la creación de proyectos.	Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir		
			Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura y su creatividad.	Escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito con creatividad.		
				Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje utilizando la creatividad.		
			Reflexiona sobre su creatividad la forma, contenido y contexto de sus textos escritos .	Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar de forma creativa.		
				Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismo o letras que ha usado		

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACION

Según (Rodríguez & Pérez, 2017) “El método analítico-sintético tiene gran utilidad para la búsqueda y el procesamiento de la información empírica, teórica y metodológica. El análisis de la información posibilita descomponerla en busca de lo que es esencial en relación con el objeto de estudio, mientras que la síntesis puede llevar a generalizaciones que van contribuyendo paso a paso a la solución del problema científico como parte de la red de indagaciones necesarias; pero, como método singular, generalmente, no se emplea para la construcción de conocimientos”

3.2. TIPO Y NIVEL

Según (Abarza, 2015) “En la investigación aplicada, el investigador busca resolver un problema conocido y encontrar respuestas a preguntas específicas. En otras palabras, el énfasis de la investigación aplicada es la resolución práctica de problemas”.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACION

El estudio tendrá un pre experimental ya que se realizará sin manipulación deliberada de variables, se observarán las dimensiones, indicadores y ítems de la comunicación.

(DeCarlo, 2022) Los diseños preexperimentales se llaman así porque a menudo ocurren antes de que se lleve a cabo un verdadero experimento. Los investigadores quieren ver si sus intervenciones tendrán algún efecto en un pequeño grupo de personas antes de que busquen financiamiento y dediquen tiempo a realizar un verdadero experimento. Los diseños preexperimentales, por lo tanto, generalmente se realizan como un primer paso para establecer la evidencia a favor o en contra de una intervención

Diseño General: Pre Experimental.

GE: 01---- X ----- 02

Donde:

G.E. Grupo Experimental.

01: Pre-Test

02: Post Test

X: Manipulación de la Variable Independiente.

3.4. POBLACION DE ESTUDIO

La población estuvo conformada por 50 niños de la institución Educativa la Alegría de Aprender.

3.5. MUESTRA

15 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa La Alegría de Aprender.

3.6. TECNICA E INSTRUMENT DE RECOLECCION DE DATOS

La técnica que se utilizará será observación, la cual tendrá como instrumento a la lista de cotejo

3.7. TECNCA DE PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE DATOS

Luego de recopilar todos los datos de la investigación, se procederá a realizar el análisis estadístico empleando el programa EXCEL, de forma descriptiva.

TABLA 1

DIMENSIÓN LEER DIVERSOS TEXTOS ANTES DEL
DESARROLLO DE LOS JUEGOS PLAZA SESAMOS

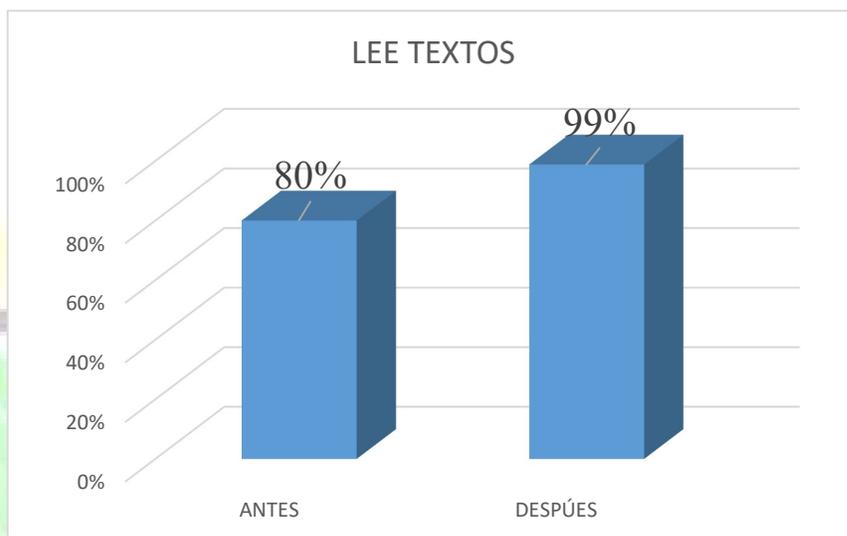
INDICADORES	ITEMS	SI		NO		TOTAL	TOTAL%
		F	%	F	%		
Escucha activamente diversos textos orales	1. Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	14	93%	1	7%	15	100%
Recupera y organiza información de diversos textos orales	2. Identificar información en los textos de estructura simple y temática variada	4	27%	11	73%	15	100%
	3. Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchadas.	14	93%	1	7%	15	100%
Infiere el significado de los textos orales.	4. Explica las relaciones de causa-efecto entre ideas escuchadas	12	80%	3	20%	15	100%
	5. Menciona las características de personas, personajes, animales, objetos y lugares del texto escuchado.	15	100%	0	0%	15	100%
Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales	6. Opina sobre lo que le gusta o le disgusta de los personajes y hechos del texto escuchado.	13	87%	2	13%	15	100%
TOTAL		72	80%	18	20%	90	100%

TABLA 2

DIMENSIÓN LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS DESPÚES DE
JUEGOS PLAZA SESAMOS

FIGURA1

DIMENSIÓN LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS



INTERPRETACIÓN: Se observa en tabla 1, tabla 2 y figura 1 que respecto a lee diversos tipos de texto antes de juegos sesamos era el 80% después desarrollar los juegos sesamos son el 99%. Si influye en la dimensión lee diversos tipos de texto. Presta atención, Identifica información, dice con sus propias palabras lo que entendio.

TABLA 3

DIMENSIÓN EXPRESION ORAL ANTES DELDESARROLLO DE JUEGOS PLAZA SESAMOS

INDICADOR	ITEMS	SI		NO		TOTAL
		F	%	F	%	
Expresa con claridad sus ideas.	6. Desarrollo sus ideas en tomo a temas de su interés.	4	27%	11	2%	15
	7. Utiliza vocabulario de uso frecuente.	6	40%	9	3%	15

Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	8. Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.	11	73%	4	27%	15
	9. Se apoya en gesto y movimiento al decir algo.	11	73%	4	27%	15
Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	10. Responde preguntas en forma pertinente.	14	93%	1	7%	15
	11. Interviene para aportar en torno al tema de conversación.	12	80%	3	20%	15
Total		58	64%	32	36%	90

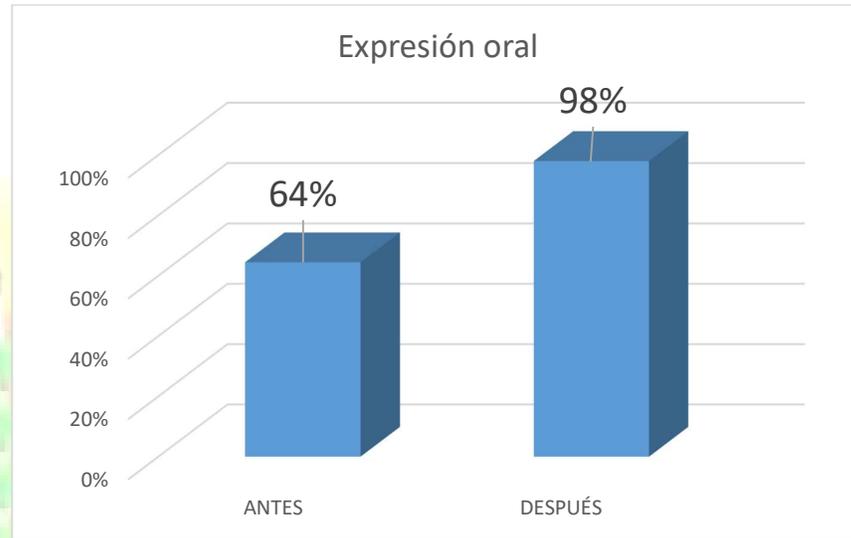
TABLA 4

DIMENSIÓN EXPRESIÓN ORAL TEXTOS DESPÚES DE JUEGOS
PLAZA SESAMOS

INDICADOR	ITEMS	SI		NO		TOTAL	TOTAL %
		F	%	F	%		
Expresa con claridad sus ideas.	6. Desarrollo sus ideas en torno a temas de su interés.	15	100%	0	0%	15	100%
	7. Utiliza vocabulario de uso frecuente.	13	87%	2	13%	15	100%
Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	8. Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.	15	100%	0	0%	15	100%
	9. Se apoya en gesto y movimiento al decir algo.	15	100%	0	0%	15	100%
Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	10. Responde preguntas en forma pertinente.	15	100%	0	0%	15	100%
	11. Interviene para aportar en torno al tema de conversación.	15	100%	0	0%	15	100%
Total		88	98%	2	2%	90	100%

FIGURA 2

DIMENSIÓN EXPRESION ORAL



INTERPRETACIÓN: Se observa en tabla 3, tabla 4 y figura 2 que respecto a la Expresión Oral antes del desarrollo de los juegos sesamos era el 64% y la Expresión Oral después de desarrollar los juegos sesamos alcanzaron el 98%. Si influye los juegos plaza Sésamo en dimensión expresión oral. Desarrolla sus ideas, utiliza vocabularios, pronuncia con claridad.

**DIMENSIÓN ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ANTES DEL
DESARROLLO DE LOS JUEGOS SESAMOS**

TABLA 5

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	SI		NO		TOTAL	TOTAL %
			F	%	F	%		
Producción de textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	12. Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura.	7	47%	8	53%	15	100%
	Planifica la producción de diversos textos escritos.	13. Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir.	9	60%	6	40%	15	100%
		Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	14. Escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito.	11	73%	4	27%	15
	15. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje.		4	27%	11	73%	15	100%
	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	16. Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.	6	40%	9	60%	15	100%
		17. Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismo o letras que ha usado.	9	60%	6	40%	15	100%
TOTAL			46	51%	44	49%	90	100%

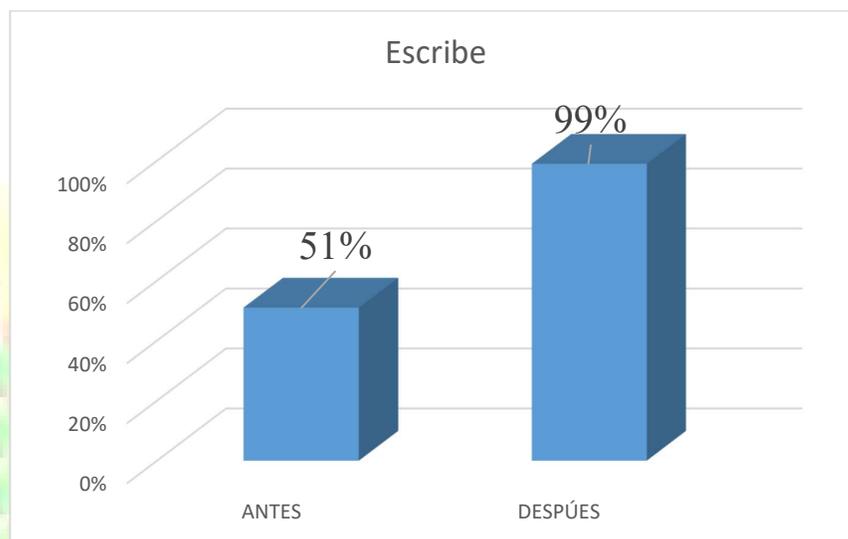
TABLA 6

DIMENSIÓN ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS DESPUÉS DEL DESARROLLO JUEGOS SESAMOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	SI		NO		TOTAL	TOTAL %
			F	%	F	%		
Producción de textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	12. Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura.	15	100%	0	0%	15	100%
	Planifica la producción de diversos textos escritos.	13. Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir.	15	100%	0	0%	15	100%
		Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	14. Escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito.	15	100%	0	0%	15
	15. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje.		14	93%	1	7%	15	100%
	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	16. Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.	15	100%	0	0%	15	100%
		17. Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismo o letras que ha usado.	15	100%	0	0%	15	100%
TOTAL			89	99%	1	1%	90	100%

DIMENSIÓN ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS

FIGURA 3



INTERPRETACIÓN: Se observa en tabla 5, tabla 6 y figura 3, que respecto a la escribe diversos tipos de textos antes del desarrollo de los juegos plaza sesamos el 51 % y después de desarrollar los juegos plaza sesamos alcanzaron el 99%. Se concluye que los juegos de plaza Sésamo influye en dimensión escribe diversos tipos de texto describe y menciona los que ha escrito.

TABLA 7

DIMENSIÓN CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS ANTES DELDESARROLLO JUEGOS PLAZA SESAMOS

INDICADOR	ITEMS	SI		NO		TOTAL	TOTAL %
		F	%	F	%		
Se apropia del sistema de escritura.	Crea a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura	7	47%	8	53%	15	100%

Planifica la producción de diversos textos escritos.	Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir	9	60%	6	40%	15	100%
Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	Escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito con creatividad.	11	73%	4	27%	15	100%
	Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje utilizando la creatividad.	4	27%	11	73%	15	100%
Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar de forma creativa.	6	40%	9	60%	15	100%
	Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismo o letras que ha usado	9	60%	6	40%	15	100%
TOTAL		46	51%	44	49%	90	100%

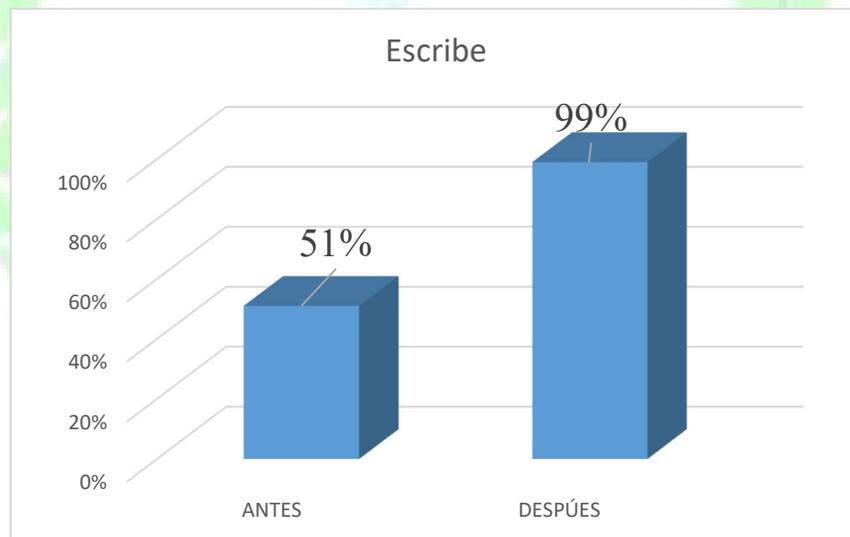
TABLA 8

**DIMENSIÓN CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS
DESPÚES DELDESARROLLO JUEGOS PLAZA SESAMOS**

INDICADOR	ITEMS	SI		NO		TOTAL	TOTAL %
		F	%	F	%		
Se apropia del sistema de escritura.	Crea a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura	15	100%	0	0%	15	100%
Planifica la producción de diversos textos escritos.	Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir	15	100%	0	0%	15	100%
Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	Escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito con creatividad.	15	100%	0	0%	15	100%

	Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje utilizando la creatividad.	14	93%	1	7%	15	100%
Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar de forma creativa.	15	100%	0	0%	15	100%
	Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismo o letras que ha usado	15	100%	0	0%	15	100%
TOTAL		89	99%	1	1%	90	100%

FIGURA 4



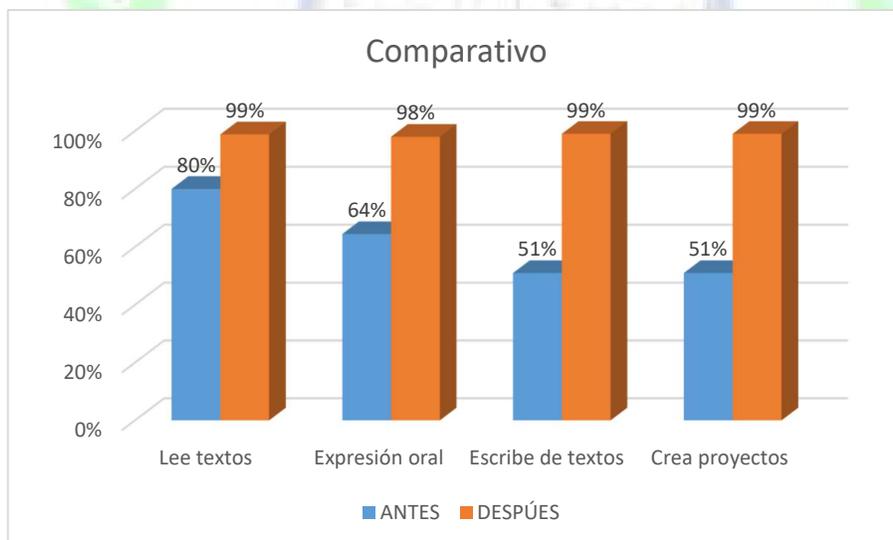
INTERPRETACIÓN: Se observa en tabla 7, tabla 8 y figura 4, que respecto a crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes del desarrollo de los juegos plaza sesamos el 51% y despúes de los juegos plaza sesamos alcanzaron el 99%. Se concluye que los juegos de plaza Sésamo influye en dimesión crea proyectos desde los lenguajes artísticos crea, describe y menciona los que ha escrito con creatividad.

TABLA 7

**ÁREA DE COMUNICACIÓN DESARROLLO JUEGOS PLAZA
SESAMOS**

	ANTES	DESPÚES
Lee textos	80%	99%
Expresión oral	64%	98%
Escribe de textos	51%	99%
Crea proyectos	51%	99%

**FIGURA 5
EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DESARROLLO JUEGOS PLAZA
SESAMOS**



INTERPRETACIÓN: En la tabla 7 y figura 5 se observa que si influye el juegos plaza Sesamos en el área de comunicación, en todas las dimensiones al 99%. Concluimos que los juegos sesamo influye en el área de comunicación.

Prueba de hipótesis

INDICADORES	ITEMS	SI		NO	
		F	%	F	%
Escucha activamente diversos textos orales	1. Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	15	100%	0	0%
Recupera y organiza información de diversos textos orales	2. Identificar información en los textos de estructura simple y temática variada	15	100%	0	0%
	3. Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchadas.	15	100%	0	0%
Infiere el significado de los textos orales.	4. Explica las relaciones de causa-efecto entre ideas escuchadas	14	93%	1	7%
	5. Menciona las características de personas, personajes, animales, objetos y lugares del texto escuchado.	15	100%	0	0%
Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales	6. Opina sobre lo que le gusta o le disgusta de los personajes y hechos del texto escuchado.	15	100%	0	0%
Total		89	99%	1	1%

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pretest	8,73	15	3,327	,859
	PostTest	15,00	15	,756	,195

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
		Media	n	Inferior	Superior				
Par 1	Pretest	-6,267	3,453	,892	-8,179	-4,354	-7,029	14	,000
	PostTest								

H1: Influye significativa plaza sesamo en área de comunicación de Institución Educativa Particular La Alegría de Aprender El Tambo Huancayo 2022.

H0: No influye significativa plaza sesamo en área de comunicación de Institución Educativa Particular La Alegría de Aprender El Tambo Huancayo 2022.

Conclusión

El p valor es ≤ 0.05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna a un nivel de confianza del 95%. Podemos concluir que si influye significativa plaza sesamo en área de comunicación de Institución Educativa Particular “La Alegría de Aprender El Tambo Huancayo 2022”.

ACCIONES

Se ha seleccionado los diferentes juegos que contiene los juegos de plaza sésamo que contribuya al área de comunicación los juegos seleccionados fueron:

- Decorar un pavo con huellas (Crea proyectos)
- El chef come galletas (Escribe Textos)
- Crear arte con comer galletas (Escribe Textos y Crea Proyectos)
- Los batidos Abby (Lee diversos textos)
- Elmo y la habichuela (Lee diversos textos)
- Levántate y muévete (Escribe Textos)
- Monstros yoga (Lee diversos textos)
- La Granja de Lola (Escribe Textos y Crea Proyectos)

4.3. FINANCIAMIENTO

El financiamiento correrá de parte de los autores.

DICUSIONES

En la tabla 7 y figura 5 se observa que si influye el juegos plaza Sesamos en el área de comunicación, en todas las dimensiones al 99%. Concluimos que los juegos sesamo influye en el área de comunicación resultados que se asemejan a los resultados puesto que ambas investigaciones se usa la tecnología con la la investigación para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial desarrollado por (Balladares, 2022) “Análisis A La Adaptación De La Metodología Juego Trabajo Aplicada En

La Educación Inicial Modalidad Online.” de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Tiene como objetivo general analizar las adaptaciones a la metodología juego trabajo aplicada en la modalidad online del Nivel Inicial. La metodología es de enfoque cualitativo y tipo de investigación básica. Los instrumentos que se utilizaron en la investigación fueron búsqueda de información en distintos repositorios y artículos científicos para obtener información acorde a las variables del estudio. Además, para el presente estudio se realizó una carta de compromiso dirigida al rector de la Institución el mismo que acepto y respaldo la ejecución del estudio.

Se identificó la influencia de los juegos Sésamo en el área de comunicación, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022 El p valor es ≤ 0.05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna a un nivel de confianza del 95%. Podemos concluir que si influye significativa plaza sesamo en área de comunicación de Institución Educativa Particular “La Alegría de Aprender El Tambo Huancayo 2022”. Resultados que se asemejan las dos invetsigaciones sobre uso tecnología y su aporte en estos tiempos con el artículo de investigación desarrollado por (Vargas Silva, 2021) de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú. Su principal objetivo fue El objetivo de este estudio de revisión es describir, de manera general, la forma en que se han aplicado las TIC en la educación del nivel inicial durante la emergencia sanitaria provocada por la COVID-19. La metodología que utilizo revisión bibliográfica de información especializada en el tema de la COVID-19 en su relación. Los instrumentos que se utilizó repositorios como Google Académico, Redib, SciELO, ScienceDirect. La conclusión que llevo la investigación fue que las tecnologías han llegado a formar parte de su ambiente cotidiano. Además, al ser la educación inicial un periodo formativo básico y fundamental, el empleo de las TIC contribuye a la optimización del aprendizaje. Por eso, su implementación en la enseñanza escolar se torna imperante.

CONCLUSIONES

Se identificó la influencia de los juegos Sésamo en el área de comunicación, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022 El p valor es ≤ 0.05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna a un nivel de confianza del 95%. Podemos concluir que si influye significativa plaza sesamo en área de comunicación de Institución Educativa Particular “La Alegría de Aprender El Tambo Huancayo 2022”.

Se identifico como se observa en tabla 1, tabla 2 y figura 1 que respecto a lee diversos tipos de texto antes de juegos sesamos era el 80% después desarrollar los juegos sesamos son el 99%. Si influye en la dimensión lee diversos tipos de texto. Presta atención, Identifica información, dice con sus propias palabras lo que entendio.

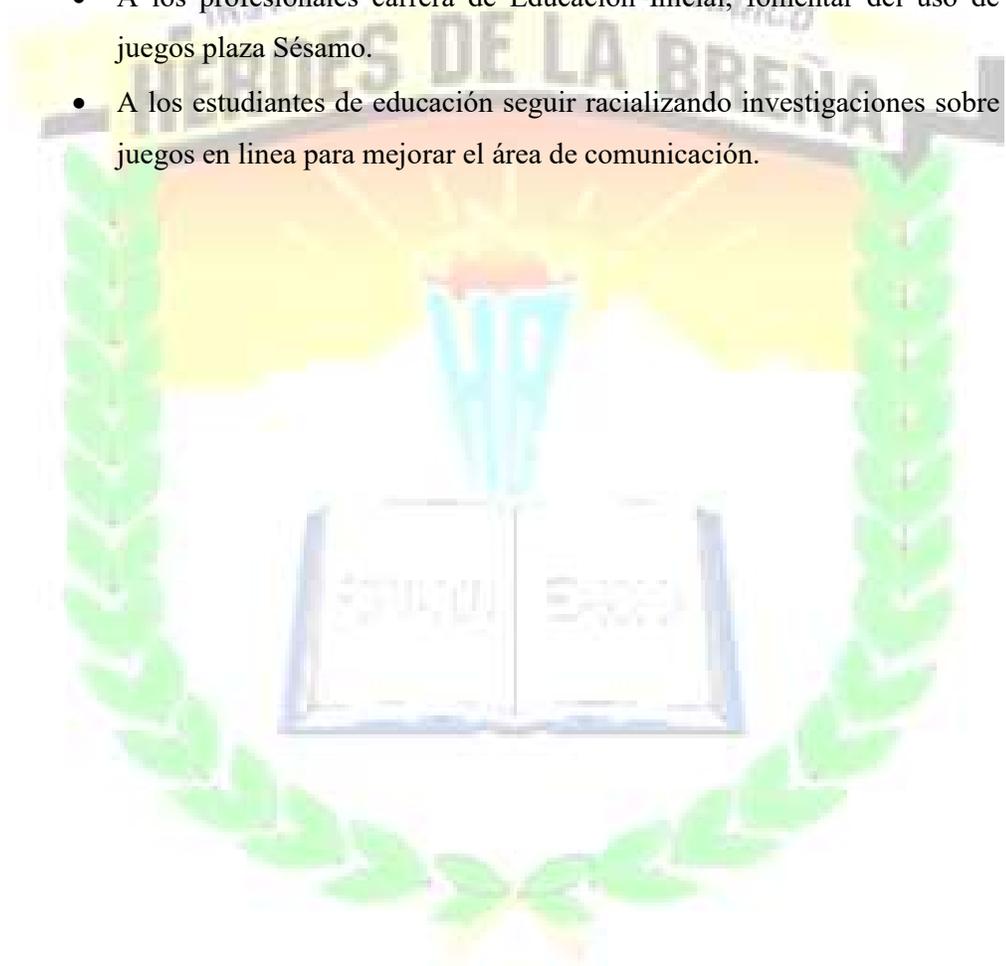
Se identifico la tabla 3, tabla 4 y figura 2 que respecto a la Expresion Oral antes del desarrollo de los juegos sesamos era el 64% y la Expresion Oral después de desarrollar los juegos sesamos alcanzaron el 98%. Si influye los juegos plaza Sésamo en dimensión expresión oral. Desarrolla sus ideas, utiliza vocabularios, pronuncia con claridad.

Se identifico en tabla 5, tabla 6 y figura 3, que respecto a la escribe diversos tipos de textos antes del desarrollo de los juegos plaza sesamos el 51 % y después de desarrollar los juegos plaza sesamos alcanzaron el 99%. Se concluye que los juegos de plaza Sésamo influye en dimensión escribe diversos tipos de texto describe y menciona los que ha escrito.

Se identifico en tabla 7, tabla 8 y figura 4, que respecto a crea proyectos desde los lenguajes artísticos antes del desarrollo de los juegos plaza sesamos el 51% y después de los juegos plaza sesamos alcanzaron el 99%. Se concluye que los juegos de plaza Sésamo influye en dimensión crea proyectos desde los lenguajes artísticos crea, describe y menciona los que ha escrito con creatividad.

RECOMENDACIÓN

- A los profesionales de la carrera de Educación Inicial, utilizar los juegos plaza Sesamo como estrategia para área de comunicación.
- A los profesionales carrera de Educación Inicial, fomentar del uso de juegos plaza Sésamo.
- A los estudiantes de educación seguir racializando investigaciones sobre juegos en línea para mejorar el área de comunicación.



BIBLIOGRAFÍA

- Abarza, F. (2015). *Investigación Aplicada*.
- Balladares, M. A. (2022). Análisis a la adaptación de la metodología juego trabajo aplicada en la educación inicial modalidad online. Ambato Ecuador. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34686/1/PROYECTO%20DE%20TITULACI%3%93N%20_SALAZAR_ANABEL.pdf
- Barriga, F. D. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje*.
- cortos, M. E. (11 de Diciembre de 2019). *Educapeques*. Obtenido de Portal de Educación Infantil y primaria: <https://www.educepeques.com/escuela-de-padres/problemas-de-comunicacion.html>
- Curi Vicente, J. C., & Quillatupa Ventura, F. L. (2022). *JUEGOS VERBALES Y LENGUAJE ORAL EN LOS PREESCOLARES DE 4 AÑOS DE LA I.E.E. N° 300* - Huancayo.
- DeCarlo, M. (30 de Octubre de 2022). *Libre Text*. Obtenido de español Libre Text: [https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Trabajo_Social_y_Servicios_Humanos/Investigaci%C3%B3n_Cient%C3%ADfica_en_Trabajo_Social_\(DeCarlo\)/12%3A_Dise%C3%B1o_Experimental/12.02%3A_Dise%C3%B1o_preexperimental_y_cuasiexperimental#:~:text=Los%20dise%C](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Trabajo_Social_y_Servicios_Humanos/Investigaci%C3%B3n_Cient%C3%ADfica_en_Trabajo_Social_(DeCarlo)/12%3A_Dise%C3%B1o_Experimental/12.02%3A_Dise%C3%B1o_preexperimental_y_cuasiexperimental#:~:text=Los%20dise%C)
- Diseño Curricular Básico Nacional. (2016). *Educación básica regular - Programa curricular de Educación Inicial*.
- Graells, P. (2000). *LAS TIC Y SUS APORTACIONES A LA SOCIEDAD*.
- Hernández Rivero, V., Castro León, F., & Vega Navarro, A. (2022). *El coordinador TIC en el aula: análisis de su papel en procesos de innovación*. España.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta edición ed.). México : Mc Graw Hill. Recuperado el 03 de 09 de 2021, de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Idarraga Zuleta, S. P., Alvarez Toro, M. C., & Rios Serna, A. G. (2017). *Los videojuegos, una realidad para la educación de los niños del C.ER. Buenos Aires, Municipio de Santa Rosa DE osos, Ant.* Buenos Aires. Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/6096/1/44-LOS%20VIDEOJUEGOS%2C%20UNA%20REALIDAD%20EN%20EL%20CER%20SANTA%20ROSA%20DE%20OSOS.pdf>
- Janampa, C., & Sandy, K. (2018). *LOS TÍTERES EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°137 DE LA TINGUIÑA*, 2016. Huancavelica.
- López Llamuca, D. J. (2019). *AGRESIVIDAD POTENCIAL Y JUEGOS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE HUANCAYO*. Huancayo.
- Lozano, R. (2001). *Indicadores de los sistemas deficiencia, tecnología e innovación*. Economía Industrial.
- Ministerio de Educación. (2016). *minedu.gob.pe*. Obtenido de [minedu.gob.pe](http://www.minedu.gob.pe): <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Área de Comunicación Integral*. Lima.
- Miranda Quispe, J. L. (2017). *PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO*. JULIACA.

- Muntané, J. (Mayo de 2010). Introducción a la Investigación básica. *Rapd Online*, 33(3), 221. Recuperado el 03 de 09 de 2021, de <https://www.researchgate.net/publication/341343398>
- Peña More, Y. M. (2021). *El juego como recurso didactico para la expresion oral en los estudiantes de la institucion educativa N°225 - Lagunas*. Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68637/Pe%c3%b1a_MYM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- plaza sesamo. (2022). *plaza sesamo*. Obtenido de © 2022 Sesame Workshop: <https://plazasesamo.com>
- Plaza Sesamo. (2022). *Plaza Sesamo*. Obtenido de Plaza Sesamo: <https://plazasesamo.com/juegos/>
- Portal de educacion infantil y primaria. (20 de Setiembre de 2021). *Juegos educativos virtuales*. Obtenido de Juegos educativos virtuales: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-educativos-virtuales.html#:~:text=El%20concepto%20del%20juego%20educativo,las%20actividades%20diarias%20del%20aula>.
- Rodríguez, J., & Pérez, J. (2017).
- Sanchez. (2002). *Interrogante de las Tics: Conceptos e ideas*. España: RIBIE Vigo.
- Sulca, M. L. (2020). *MATERIAL DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA COMUNICACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 321 "DIVINO NIÑO*. Huancavelica.
- Tecnologiafacil. (2020). *¿Qué son los juegos en línea?*
- Torbert, & Schnieder. (1986). *Positive Multicultural*. Recreation and Dance.
- Vargas Silva, O. E. (2021). Las TIC y su aplicación en la educación inicial en tiempos de pandemia. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Obtenido de <file:///C:/Users/Windows/Downloads/71-Texto%20del%20art%C3%ADculo-279-1-10-20220310.pdf>
- Zuluaga, H. D. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c*. Bogota.

ANEXO 1. Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	HIPOTESIS	Variable	Población	Diseño	Metodología
<p>¿Cómo influyen los juegos Plaza Sésamo en el área de comunicación, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022?</p> <p>Problema Específicos: ¿Cómo influye los juegos Plaza Sésamo en expresión oral, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022? ¿Cómo influye los juegos Plaza sésamo en leer diversos tipos de textos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022? ¿Cómo influye los juegos Palza sésamo en escribe diversos tipos de textos, de los niños de la Institución Educativa privada</p>	<p>Identificar la influencia de los juegos plaza Sésamo en el área de comunicación, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022</p> <p>Objetivos Específicos: Identificar la influencia de los juegos Sésamo en expresión oral, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022</p> <p>Identificar la influencia del juego sésamo en leer diversos tipos de textos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022</p>	<p>Influye significativa plaza sesamo en área de comunicación de Institución Educativa Particular La Alegría de Aprender El Tambo Huancayo 2022.</p>	<p>Juegos Plaza Sésamo</p> <p>Comunicación</p>	<p>15 niños de la I.E. “La Alegría De Aprender”</p>	<p>Preexperimental</p>	<p>Método de la investigación: Método científico</p> <p>Diseño de la investigación: Preexperimental</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Muestra: 15 niños de I.E “La alegría de Aprender”</p> <p>Técnicas de recopilación de información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrumento: Observación • Técnica: Lista de cotejo <p>Técnicas de procesamiento de información:</p> <p>Se usará el Excel se utiliza t student para contr</p>

<p>La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022?</p> <p>¿Cómo influye los juegos Palza sésamo en crea proyectos desde los lenguajes artísticos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022?</p>	<p>Identificar la influencia del juego plaza sésamo en escribe diversos tipos de textos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022.</p> <p>Identificar la influencia del juego plaza sésamo en crea proyectos desde los lenguajes artísticos, de los niños de la Institución Educativa privada La Alegría de Aprender del Tambo – Huancayo 2022.</p>					
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

AXENO 2. Fotos





AXENO 3. Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE 4 AÑOS INICIAL

TEMA: DESCRIPCIÓN EN PLAZA SESAMO

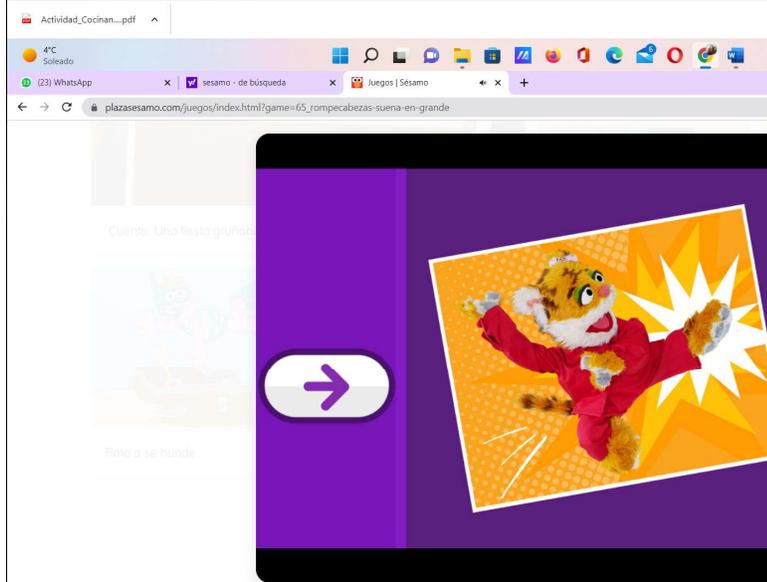
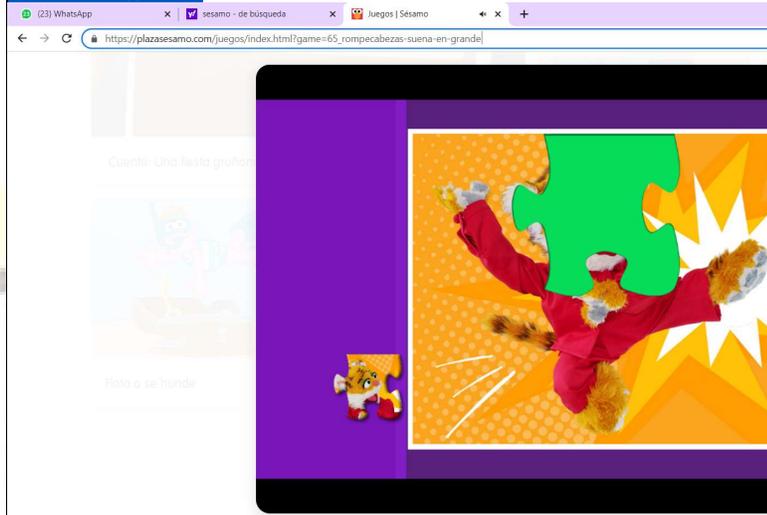
ÁREA	COMP	CAP	DESEMPEÑO	TÉC. Y INS DE EVALUACIÓN
COM	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	Obtiene información del texto.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. Además de que Participa en conversaciones, diálogos o escuchas cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. Y comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	LISTA DE COTEJO

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS
----------	----------	----------

INICIO

MOTIVACIÓN:
Realizan juego con
Zesamo.

https://plazasesamo.com/juegos/index.html?game=65_rompecabezas-suena-en-grande



SABERES PREVIOS

¿De qué trata el juego?

¿Qué armaron?

¿Les gustaría que les narre un descripción?

PROBLEMATIZACIÓN

¿De qué tratara el juego

Televisor
Internet

DESARROLLO

PROCESOS
DIDÁCTICOS

Multimedia

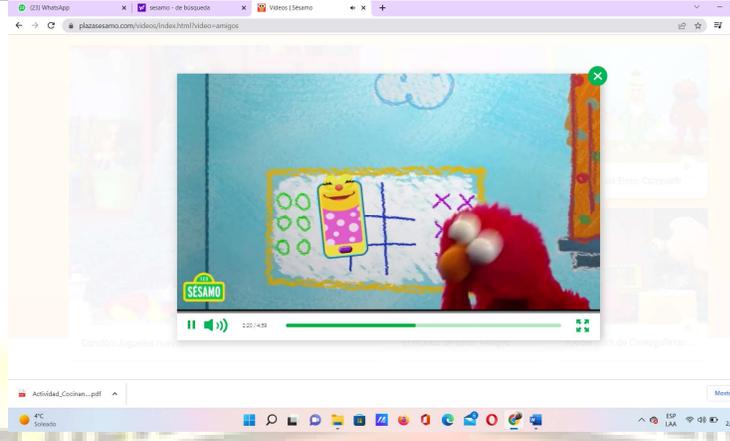
Televisor
Internet



¿Qué cómo son los amigos?



¿Cómo termina la descripción de un amigo?

		
<p>CIERRE</p>	<p>PRÁCTICA DIRIGIDA Nos cuenta de que los amigos PRACTICA AUTÓNOMA Hoja de aplicación.</p>	<p>Hoja de aplicación Lápiz plumones Copia</p>

.....
 V.B. Director

.....
 Prof. de aula



PRÁCTICA

Apellidos y Nombre: _____

1. ¿Cómo Inicia la descripción? Expresa con sus palabras
2. ¿Cómo es ser amigo? Expresa con sus palabras
3. ¿Cómo termina la descripción? Expresa con sus palabras
4. ¿Qué juegan entre amigos en la descripción? Expresa con sus palabras
5. ¿Escribe el nombre de tú amigo? Expresa con sus palabras



AXENO 4. Lista de Cotejo

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	Escalas		
			SI	NO	
Leer diversos tipos de textos	Escucha activamente diversos textos orales	1. Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.			
	Recupera y organiza información de diversos textos orales	2. Identificar información en los textos de estructura simple y temática variada			
		3. Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchadas.			
	Infiere el significado de los textos orales.	4. Explica las relaciones de causa-efecto entre ideas escuchadas			
		5. Menciona las características de personas, personajes, animales, objetos y lugares del texto escuchado.			
Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales	6. Opina sobre lo que le gusta o le disgusta de los personajes y hechos del texto escuchado.				
Expresión oral	Expresa con claridad sus ideas.	7. Desarrollo sus ideas en tomo a temas de su interés.			
		8. Utiliza vocabulario de uso frecuente.			
	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	9. Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.			
		10. Se apoya en gesto y movimiento al decir algo.			
	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	11. Responde preguntas en forma pertinente.			
12. Interviene para aportar en torno al tema de conversación.					
Producción de textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	13. Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura.			
	Planifica la producción de diversos textos escritos.	14. Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir.			
	Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	15. Escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito.			
		16. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje.			

	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	17. Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.			
		18. Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismo o letras que ha usado.			

AXENO 5. Validación Expertos

FORMATO:

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL INFORME DE OPINIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la Investigación : **PLAZA SESAMO EN ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE “LA ALEGRÍA DE APRENDER” EL TAMBO –HUANCAYO 2022**
- 1.2. Nombre del instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy Buena			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																X				
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																	X			
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X				
4. Organización	Existe una organización lógica																		X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																X				
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																	X			
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																	X			
8. Coherencia	Entre los índices e indicadores																	X			

FORMATO:

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL INFORME DE OPINIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación : **PLAZA SESAMO EN ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE “LA ALEGRÍA DE APRENDER” EL TAMBO –HUANCAYO 2022**

1.2. Nombre del instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy Buena				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																X					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																		X			
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		X			
4. Organización	Existe una organización lógica																			X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X		
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																			X		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																			X		
8. Coherencia	Entre los índices e indicadores																			X		
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			X		
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN

BUENA

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

1) Deficiente 2) Baja 3) Regular 4) Buena 5) Muy buena

Nombres y Apellidos : TATIANA BIANE ROJAS AIRE
DNI N° : 42040524 Teléfono/Celular: 988552955
Dirección domiciliaria : Jr. Inca Ripac N°120 El tambo
Título Profesional : Profesora de Educación Primaria – Ingeniera Informática y de Sistemas
Grado Académico : Magister
Mención : En Investigación y Docencia Superior



Tatiana Biane Rojas Aire

Huancayo, 10 de nov.2022



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"HÉROES DE LA BREÑA"
HUANCAYO**

"Institución Formadora de Maestros que Necesita el Perú"

Huancayo, 12 de julio del 2022

OFICIO N° 001-2022-D-IESPP-H

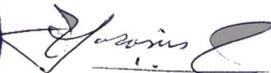
Director : TOBIAS JORGE ROJAS RODRIGUEZ
Director de la institución educativa particular la alegría de aprenderEL
TAMBO

ASUNTO: SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA
APLICAR INVESTIGACIÓN DE SU PROYECTO DE TESIS

Es grato dirigirme a su digno despacho para hacer llegar el saludo cordial a nombre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Héroes de la Breña" y suplicarle tenga a bien de autorizar a la estudiante R SHEILA SHERLY PEREZ RICSE Y NELIDA CÁRDENAS SALAZAR del IX Semestre de nuestra Institución para que aplique una encuesta para su trabajo de investigación titulado: "JUEGO SESAMO EN EL AREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ALEGRÍA DE APRENDER EL TAMBO _HUANCAYO 2022"

Es oportunidad para expresarle mi respeto y aprecio personal.

Atentamente;



TOBÍAS JORGE ROJAS RODRIGUEZ
DIRECTOR GENERAL
C. M. 07615345
I.E.P.P. "HÉROES DE LA BREÑA"

