

# **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI**

## **FACULTAD DE HUMANIDADES**

### **PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



### **SOFTWARE VILLAPLANET Y NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA I.E DE LA CIUDAD, TAMBOGRANDE, PIURA 2023.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN PRIMARIA**

#### **AUTORES**

Br. Alberca Chinchay, Aricela

Br. Valdiviezo Ruidias, Liz Kelly

#### **ASESOR**

Ms. Maria Elizabeth Reyes Gonzalez

<https://orcid.org/0009-0004-8795-0371>

#### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Experimental - Aplicada

**TRUJILLO - PERÚ**

**2023**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Ms. Maria Elizabeth Reyes Gonzalez, con DNI 71237266, como asesora del trabajo de investigación titulado “Software Villaplanet y nivel de expresión oral en estudiantes de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023”, desarrollado por las egresadas Alberca Chinchay Aricela, con DNI 46629241; y la egresada Valdiviezo Ruidias Liz Kelly con DNI 45452467 del Programa de Estudios de la Carrera Profesional de Educación Primaria; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.



---

Ms. Maria Elizabeth Reyes Gonzalez

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**  
**Fundador y Gran Canciller de la Universidad**  
**Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**  
**Vicerrectora académica**

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

**Decano de la Facultad de Humanidades**

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrector de Investigación (e)**

**Dra. Teresa Sofía Reategui Marin**

**Secretaria General**

## **DEDICATORIA**

A mis padres por siempre brindarme su apoyo incondicional y ayudarme en cada uno de mis sueños. A mi esposo que es mi fortaleza.

Gracias por siempre confiar a mí.

(Aricela)

Dedico este trabajo a dos personas muy fundamentales en mi vida:

- Mi madre por ser el ser más incondicional y valioso en mi vida.
- Y el amor de mi vida que llego en el momento indicado.

Gracias por motivarme siempre a ser mejor cada día.

(Kelly)

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecidas con DIOS y la Virgen del Carmen que siempre nos acompaña en cada momento de nuestras vidas, a nuestra tutora por brindarnos las facilidades para lograr llegar hasta aquí, a nuestra casa de estudio que nos permite alcanzar nuestras metas.

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Aricela Alberca Chinchay, con DNI 46629241 y Liz Kelly Valdiviezo Ruidias, con DNI 45452467, egresadas del Programa de Estudios de Pregrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “Software Villaplanet y nivel de expresión oral en estudiantes de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023”, el cual consta de un total de 108 páginas, en las que se incluyen 12 tablas y 18 figuras, más un total de 11 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 15 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora



---

Aricela Alberca Chinchay

DNI: 46629241



---

Valdiviezo Ruidias Liz Kelly

DNI: 45452467

## INDICE

PORTADA.....	I
PÁGINAS PRELIMINARES.....	II
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD.....	II
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	VI
ÍNDICE.....	VII
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
I. INTRODUCCIÓN.....	10
II. METODOLOGÍA.....	27
III. RESULTADOS.....	31
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	40
V. CONCLUSIONES TEÓRICAS.....	43
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA:.....	45
ANEXOS.....	51
Anexo 1: Documentos complementarios que permitan mayor comprensión del lio.....	51
Anexo 2: Esquemas, tablas, fotos, entre otros.....	58
Anexo 3: Captura de similitud Turnitin.....	108

## **RESUMEN**

En la presente investigación se logró Determinar la influencia significativa del software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023, al haber aplicado como instrumentos un pre test y un post tes aplicado al uso del software villaPlanet; donde estos arrojaron resultados favorables que se evidencian en los cuadros estadísticos obtenidos de la presente investigación , para lo que se determina que su uso es aplicable en las diferentes instituciones educativas que necesiten mejorar las habilidades comunicativas; para desarrollar estas actividades y realizarlo como un juego digital motivador para el niño; demostrando que es una gran herramienta estratégica e innovadora, porque permite trabajar con estudiantes incluso de zonas rurales; por ello es importante brindar el soporte necesario para su uso efectivo en el aula.

Palabras claves: expresión oral, software VillaPlanet, habilidades comunicativas, juego digital, tics.

## **ABSTRACT**

In the present investigation, it was possible to determine the significant influence of the VillaPlanet software on the level of oral expression in fourth grade students of the I.E. of the city, Tambogrande, Piura, 2023, having applied as instruments a pre-test and a post-test applied to the use of the villaPlanet software; where these yielded favorable results that are evident in the statistical tables obtained from this research, for which it is determined that its use is applicable in different educational institutions that need to improve communication skills; to develop these activities and perform it as a motivating digital game for the child; demonstrating that it is a great strategic and innovative tool, because it allows working with students even from rural areas; Therefore, it is important to provide the necessary support for its effective use in the classroom.

Keywords: oral expression, VillaPlanet software, communication skills, digital game, tics.

## I. INTRODUCCIÓN

Se puede decir que desde la formación del ser humano en el vientre, este se comunica con la madre y esta habilidad de comunicarse con su entorno crece con el tiempo; es aquí donde se desencadena la importancia de que cada estudiante logre expresarse oralmente de acuerdo a su edad, lo cual le permitirá que pueda desarrollarse y comunicarse con su entorno de acuerdo a sus capacidades y habilidades sociales. Para mejor comprensión de esta investigación citaremos al siguiente autor quien define la expresión oral de la siguiente manera: Muñoz-Basols et al.,(2018) nos dice “La expresión oral es una condición para la comunicación verbal entre hombres y no una simple herramienta, técnica y mecanismo para transmitir mensajes, la expresión requiere herramientas, materiales de ayuda o apoyos que la hagan más eficiente”.

Esto explica que la expresión oral es esencial para poder seguir formando estudiantes que sean capaces de dar a conocer sus maneras de pensar sin temor a no ser atendidos, por ello, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo general “Determinar la influencia del software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023”. La problemática presentada se basa en el bajo nivel de desarrollo de las capacidades del área de comunicación, por lo tanto, el planteamiento que se expone es el siguiente, ¿Cómo influye el software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023?

Asimismo la justificación del proyecto en el aspecto teórico se trabajará bajo la base de la teoría del conectivismo, que es la integración de los principios explorados por el caos de la red, la complejidad y las teorías de la auto-organización. En el aspecto social, esta investigación busca tomar acciones inmediatas y concretas frente al problema, de lo contrario traerá como consecuencias: estudiantes que no logran los aprendizajes esperados, sintiéndose desmotivados por su bajo rendimiento, desencadenando con ello una baja autoestima. Asimismo esta investigación buscará beneficiar a los estudiantes y profesores de la comunidad educativa. Y en el aspecto metodológico, esta investigación se sustentará en el instrumento de evaluación como el pre test y post test considerando la propuesta del

Programa de Educación Rural Fe y Alegría N° 48 (PERFYA 48), más no en los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE).

La presente investigación cuenta con los siguientes objetivos: Determinar la influencia del software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023, en los aspectos específicos tenemos: Identificar antes de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023, Identificar después de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023 y Comparar el nivel de expresión oral antes y después de los resultados aplicación del Software VillaPlanet.

Al mismo tiempo la metodología empleada en la investigación es de tipo experimental-aplicada, de nivel Experimental y su diseño Cuasi – Experimental; tiene como población la I.E. de la ciudad de Piura, 2023, del cuarto de primaria con la muestra de 31 niños. Como técnica se emplearán sesiones de aprendizaje que serán desarrolladas con los 31 estudiantes, por lo tanto, se utilizará como instrumento el cuestionario, así mismo estaremos utilizando laptop, sesiones, internet e impresora. Por otra parte el presente trabajo de investigación está compuesto por los siguientes puntos: una introducción para tener una idea de lo que trata el estudio; un planteamiento del problema para conocer a profundidad la situación que logra afectar a la expresión oral, de la mano de objetivos, enunciados y la justificación, redactado en aspecto teórico, metodológico y social.

Seguidamente, se muestra un marco teórico para mostrar toda la información respectiva del tema, de forma detallada y clara. Ahora para una mejor comprensión del tema expresaremos toda esta información basándonos en las siguientes definiciones conceptuales de algunos autores, los cuales nos explican con mayor precisión lo que es la expresión oral o también llamada habilidad comunicativa:

“La Expresión Oral es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación”. (Ramírez, 2002) (p.01) también tenemos a Álvarez Rincón y Parra Rivera (2015), quien nos muestra los resultados que reflejan que los alumnos alcanzaron sólo el nivel básico y requieren mejorar sus habilidades para dar coherencia y usar referentes adecuados al relato que narran; enriquecer su comunicación con

descripciones y detalles, así como mejorar su capacidad para explicar, justificar y fundamentar sus ideas, de ahí la importancia de fortalecer las competencias comunicativas en los niños.

En esta misma línea esto nos dice que las habilidades en Lenguaje oral que menos dominan los niños están estrechamente vinculadas con su capacidad para hacerse entender, además de ser habilidades medulares en la adquisición de la cultura escrita. Por ello es fundamental darle la debida importancia a esta capacidad y así nos lo dice el siguiente autor: “La importancia que en la actualidad se le da a la expresión oral en el País es porque a través de ella logramos tener una buena comunicación con quienes interactuamos logrando así poder tener mejores oportunidades de seguir mejorando nuestros aprendizajes”. Castillo Cueva (2019) (p.18)

Habiendo definido la expresión oral ahora explicaremos la aplicación del del software “VillaPlanet” el cual nos permite fortalecer las capacidades en comunicación, favoreciendo así el logro del aprendizaje en los estudiantes, donde la aplicación del software “VillaPlanet” se usará como una estrategia innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje, cobra importancia y/o relevancia, porque se desarrollará dentro de un contexto netamente rural.

Asimismo el software “VillaPlanet” es un aplicativo desarrollado por Fundación Telefónica, que se caracteriza por el desarrollo de actividades lúdicas interactivas, en el que las y los estudiantes realizan un viaje interestelar, enfrentando retos de comunicativos y matemáticos; logrando a partir de ello, afianzar capacidades básicas correspondiente a su edad, en las áreas curriculares de comunicación y matemática. Este software educativo, está recomendado para estudiantes entre 6 a 12 años y cuenta con una interfaz de reporte, que permite a las y los docentes, efectuar un adecuado, oportuno y personalizado seguimiento a sus estudiantes. (Maza, 2017) (p.03)

Siguiendo los lineamientos del marco teórico esta investigación se basa en los 3 niveles de búsqueda de antecedentes donde según las fuentes internacionales, tenemos a: García (2019), en el trabajo de investigación titulado: “Actividades y juegos para trabajar la expresión oral en el aula, Palencia, junio 2019”, el cual su objetivo es fomentar, a la vez que reivindicar, el trabajo de la expresión oral en las aulas de todo el país, al considerarse hoy en día, menos importante que otros aprendizajes como la lengua escrita o los que tienen relación con la competencia matemática. Donde su metodología es fundamental hoy en día, ya que uno de los objetivos primordiales de la educación es formar a los futuros ciudadanos, y esto

exige la puesta en práctica de esta manera de trabajar en las aulas, porque queremos ciudadanos que sepan trabajar en grupo, su población y muestra es; de dos grupos que van de acuerdo al contexto de la localidad.

En los resultados en primer lugar, se ha puesto en evidencia la tremenda relevancia que tiene la lengua oral en nuestra vida y la necesidad de tenerla en cuenta en el ámbito educativo. No podemos seguir ignorando una capacidad que nos define como seres, que nos diferencia del resto de animales de nuestro mundo. Gracias a la lengua oral, podemos comunicarnos día tras día con los demás, adquirimos los conocimientos que nos van formando como personas, actuamos en un entorno siguiendo unas normas de convivencia, o reflejamos nuestros pensamientos y nuestros sentimientos.

También tenemos a Yancho (2022); en su tesis titulada “El recurso didáctico digital Educaplay en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado paralelos A y B, de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “González Suárez” en el cantón Ambato; tiene por objetivo determinar el recurso didáctico digital Educaplay en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de tercer grado de educación general básica, paralelos A y B de la Unidad Educativa González Suárez en el cantón Ambato. Para manifestar ideas, sentimientos, gustos, es parte del diario vivir, es importante darle la atención a que los estudiantes sean capaces de entablar una comunicación, tener la iniciativa de abordar temáticas, cuestionarse y ser sociables.

La utilización de los niveles exploratorios y descriptivos fue usada en esta indagación, para la recolección de datos se contó con una población de 39 estudiantes de tercer grado de los paralelos A y B, adicional a esto se aplicó un test elaborado en Educaplay y una encuesta. La línea de investigación se centró en el comportamiento social e investigativo. Los hallazgos o resultados establecen que Educaplay posee varias características que han sido percibidos de buena manera por los estudiantes, ya que otorgó participaciones continuas y variadas, así también ha sido evidente que el estímulo y desarrollo de la expresión oral se puede generar con el uso efectivo de dicho recurso digital, fue claro que las tonalidades de voz, la velocidad al hablar, los gestos y ademanes fueron percibidos de forma significativa. Finalmente, el recurso didáctico apoya el trabajo docente y a la vez forja que los estudiantes desarrollen distintas habilidades comunicativas.

Siguiendo con las fuentes nacionales, tenemos a Peña (2021), en la tesis: “El juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la institución educativa

N°225 – Lagunas, 2021”, el propósito general es determinar el nivel de desarrollo de la expresión oral a través del juego como recurso didáctico en los niños y niñas. La metodología aplicada a la investigación describe el porqué de los hechos, a través de la causa- efecto, además se considera aplicada ya que busca mejorar la problemática a través de un programa de juegos. La población es un grupo de niños y niñas de 05 años a intervenir presentan algunas dificultades que poseen un vocabulario limitado, que se inhibe al momento de expresarse oralmente, que tiene dificultad en la comprensión, fluidez verbal y otros. Por ello se aplicó el test y postest de cromos evaluándose a niñas (12) y niños (18) para el cual se aplicó un programa estructurado de contenidos y estrategias para mejorar y atender estas dificultades.

Los resultados así mismo, en la categoría Bueno, se observa que ningún alumno esta en esta categoría, lo que representa que ni uno de los niños tienen buen nivel de expresión oral muestran dificultad en las dimensiones como claridad, fluidez, coherencia, comprensión y expresión corporal. En la categoría Regular, observamos que solo 7 niños que constituyen un 23.33%, registra que a veces varía el nivel de expresión oral lo significa que los estudiantes 0 10 20 30 40 50 60 70 80 REGULAR BAJO 0 23.33 76.67 14 muestran dificultad en algunos indicadores al participar, comprender textos orales respondiendo algunas palabras y en expresión corporal a partir de los gestos que realiza.

Ahora en la categoría Bajo, comprobación a un 76.67% (23 niños) que registra tienen un nivel bajo de expresión oral muestran dificultad en los aprendizajes. Esto indica que es necesaria la aplicación de un programa el cual atiende está orientada a superar las dificultades encontradas. El promedio alcanzado por los niños en el pre test referente a la expresión oral, es de 9.2, señalando que es indicador bajo según escala propuesta. La desviación estándar es de 1.51 puntos, señala que la información se dispersa en relación al promedio a ambos lados. Por tanto, en el Grupo Experimental su nivel de expresión oral es homogéneo con un coeficiente de variabilidad del 16.49%.

A Jinez, (2020) en su investigación “Los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 3er grado de la Institución Educativa Adventista Maranatha, Pucallpa, 2020”. Su objetivo es determinar en qué medida los juegos verbales como estrategia didáctica mejora la expresión oral en los estudiantes del 3er grado de la Institución Adventista Maranatha, Pucallpa, 2020. La metodología usada señala que los juegos verbales se deben trabajar desde una perspectiva lúdica.

Para ello se recomienda las siguientes indicaciones: se trabaje con los estudiantes diferentes actividades de juegos verbales, desde un enfoque lúdico y con una motivación constante, se mencione a los niños los diferentes juegos verbales, se fomente la lectura y la investigación, se incentive la creatividad de algunos juegos verbales, se intercambie las creaciones de cada uno, se fomente a la transformación de los juegos y se permita a los estudiantes a elegir el juego verbal que más les guste. La población y muestra estuvo conformada por quince alumnos del 3er grado Educación Primaria de la Institución Educativa Adventista Maranatha de Pucallpa.

Se aprecia que en la evaluación de la pre prueba sobre la expresión oral, el 33,3% de los estudiantes se encontraban en inicio y el 66,7% se ubicaron en proceso, este resultado cambió después de la aplicación de la estrategia didáctica juegos verbales, debido a que en la evaluación de la pos prueba donde el 33,3% de los estudiantes se ubicaron en proceso y el 66,7%, en logro. , se aprecia que en la evaluación de la pre prueba sobre la expresión oral en la dimisión naturaleza lingüística, el 33,3% de los estudiantes se encontraban en inicio y el 66,7% se ubicaron en proceso, este resultado cambió después de la aplicación de la estrategia didáctica 61 juegos verbales, debido a que en la evaluación de la pos prueba el 33,3% de los estudiantes se ubicaron en proceso y el 66,7% en logro.

Y según las fuentes regionales; tenemos a Bayona (2018), en su tesis “La Lectura de Cuentos Infantiles como Estrategia para Mejorar la Expresión Oral en los Niños del Segundo Grado de Educación Primaria De La Institución Educativa Miraflores School - Castilla – Piura, 2018”. Su objetivo es; determinar de qué manera la lectura de cuentos infantiles como estrategia mejora la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E “Miraflores School” - Castilla - Piura. La metodología fue de Tipo pre experimental. La población está conformada por 128 estudiantes del nivel primaria y la muestra se toma con 18 estudiantes, de segundo grado de primaria de la I.E. Miraflores School - Castilla. Para la selección de los sujetos se realizó el tipo de muestreo no probabilístico e intencional eligiéndose así a toda la población elegida. La investigación busco establecer que la variable lectura de cuentos infantiles como estrategia si influye en la expresión de los estudiantes y los resultados obtenidos corroboran lo planteado en los objetivos.

En función con el objetivo, determinar de qué manera la lectura de cuentos infantiles como estrategia mejora la expresión oral de los estudiantes del segundo grado, los resultados

fue que se destaca que en un inicio el 61% de alumnos se ubican en el nivel de logro inicio. En función al objetivo concerniente a identificar el nivel de expresión oral que tienen los estudiantes, antes de aplicar los cuentos infantiles como estrategia, se identificó que para la dimensión gestos el 50% (9) se ubican en el nivel inicio; 28% (5) en el nivel proceso y 22% (4) en el nivel logrado. Para la dimensión entonación el 83% (15) se ubican en el nivel inicio, 17% (3) en el nivel proceso y ninguno en el nivel logrado a diferencia del anterior que sí tiene un 22 en el nivel logrado. Para la dimensión pronunciación el 89% (16) se ubican en el nivel inicial, la más alta tasa entre las dimensiones y 11% (2) en el nivel proceso y 0 en el nivel logrado.

Según Hypatia,(2018)“Dramatización de Cuentos para Desarrollar Expresión Oral de los Estudiantes De 2° grado de la Institución Educativa Hermanos Meléndez- La Unión, Piura-Perú 2018”. su objetivo es determinar el grado de influencia de dramatización de cuentos en el desarrollo de expresión oral de los estudiantes de segundo grado C de la Institución Educativa “Hermanos Meléndez”- La Unión. La metodología de la investigación es de tipo de investigación es cuantitativa por que usa magnitudes numéricas según Hernández, Fernández y Baptista (2014) porque el propósito es determinar la relación de dramatización de cuentos y la expresión oral de los estudiantes de segundo grado C de la Institución Educativa Hermanos Meléndez, asimismo busca explicar la influencia entre ambas variables.

En cuanto al diseño es experimental es netamente explicativa, por cuanto su propósito fue demostrar que los cambios en la variable dependiente fueron causados por la variable independiente. Es decir, se establece con precisión una relación causa-efecto. La población de la investigación se realizó en la Institución Educativa “Hermanos Meléndez”, el universo lo conformaron 367 estudiantes del nivel Primaria, la misma tiene una población de 90 estudiantes de segundo grado de primaria, geográficamente ubicada en el distrito de La Unión, Provincia y departamento de Piura.

Los resultados del grupo experimental alcanzando un puntaje de 31.3 puntos ubicando en un nivel logrado, es decir mejoraron en las dimensiones: pronunciación, fluidez verbal, elocución y narración corroborado los resultados de Cardozo M. & Chicue C. (2014) Los resultados de la tabla 4.1.1. Revelan logros significativos en la dimensión pronunciación como dominio de la expresión oral, de acuerdo a los resultados, en el grupo experimental, se corrobora lo expuesto por Labrador al señalar que la forma más perfecta de intercambio

humano es la comunicación verbal, lo que implica la utilización de una serie de elementos que constituyen un código convencional que se conoce como idioma o lengua.

Y según las fuentes Locales, tenemos a Maza et al., (2016) en su investigación titulada trabajo de sistematización “Jugando “VillaPlanet” desarrollo mis capacidades en comunicación y matemática”, tiene como objetivo general mejorar el desarrollo de capacidades comunicativas y matemáticas, en estudiantes de las instituciones educativas Unidocente del nivel primaria, vinculadas al Programa de Educación Rural Fe y Alegría N° 48 – Malingas, a través la aplicación del software educativo “VillaPlanet” durante el proceso de enseñanza aprendizaje en el tercer bimestre del año lectivo 2016. La metodología usada es, experimental atendiendo a las necesidades de cada uno de los estudiantes.

También se utilizaron estrategias demostrativas, especialmente en las sesiones de inducción. La motivación permanente. Las explicaciones de consignas claras antes de iniciar cada sesión fueron aspectos presentes en cada encuentro con los estudiantes. La población de estudio es de 53 estudiantes de I.I.EE. Unidocente del nivel primaria, vinculadas al Programa de Educación Rural Fe y Alegría N° 48 – Malingas, los resultados alcanzados son del 70% de estudiantes logran mejorar su nivel de aprendizaje en el desarrollo de capacidades en las áreas de comunicación y matemática, donde 80% de padres y madres de familia reciben orientaciones sobre cómo promover hábitos de estudio en el hogar, demostrado vía atención personalizada.

Las bases teóricas de la investigación se fundamentan en: La expresión oral de Cantero, (1998) A través de la expresión oral podemos afianzar la capacidad de comunicarnos, cada ser humano puede seguir creciendo y mejorando en su expresión oral, el lograr expresar lo que pensamos y sentimos es más notorio cuando lo hacemos con la palabra y el cuerpo, cuando damos a conocer lo que deseamos con todos los sentidos de nuestro cuerpo donde la comunicación es más sincera y brinda la seguridad necesaria para quien lo dice, como para quien lo recibe. Podemos mejorar nuestra expresión oral teniendo en cuenta estas acciones:

El saber hablar, Briz y al., (2008) Saber hablar es ser capaz de enfrentarse verbal y extra verbalmente no sólo ante un público poco activo, como el que asiste a una conferencia o un mitin; es también y, sobre todo, saber preparar y saber ejecutar los discursos ante cualquier oyente o grupo de oyentes con los que se pretende interactuar. El modo de hablar, el discurso –recuérdese que aquí discurso se entiende de modo amplio como expresión

hablada o escrita– variará según las características del otro, de acuerdo con el grado de participación que tenga en la interacción y, por supuesto, según los fines y otros aspectos o circunstancias que iremos notando más adelante.

**El saber hablar en aula:** Anna Camps i Mundó et al., (2005) El saber hablar permite sentir, compartí, aportar ideas, participar de las conversaciones, brindar tu punto de vista ante un tema. **La emoción:** Anna Camps i Mundó et al., (2005) Es importante reconocer que para poder disfrutar de una lectura hay que vivirla, sentir las emociones de cada uno de los personajes e intentar ponerse en el lugar del personaje, al hablar es comunicar a nuestro entorno algo, situación, emoción, ilusión, alegría, un interés (pp.15-20).

**La mirada:** Anna Camps i Mundó et al., (2005) A través de la mirada también podemos expresarnos, es por eso la importancia adaptar la mirada a la situación que deseamos dar a conocer, debemos saber mantener la mirada así nuestro público, no bajar la mirada, sostener la mira sin reír, y siempre mirar a todos tus oyentes (pp.15-20). **El gesto, la mímica:** Anna Camps i Mundó et al., (2005) Cuando hablamos el cuerpo también expresa, es por ello que debeos saber representar cada uno de nuestros movimientos de acuerdo a lo que deseamos trasmitir a nuestros oyentes (pp.15-20).

**La palabra:** Anna Camps i Mundó et al., (2005) Necesitamos trabajar la entonación de cada palabra para lograr así la carga necesaria para que nuestros oyentes sienta la emoción que deseamos compartir (pp.15-20). **La improvisación:** Anna Camps i Mundó et al., (2005) Es saber inventar, escoger, decidir cada palabra, cada frase, si sabemos hablar sabremos improvisar (pp.15-20). **Y para la importancia de la expresión oral:** Machacuay Vasquez, Francisca; Bastidas Soriano, Jhoana y Medina Crespín, (2015)

En la actualidad es necesario que los estudiantes logren expresar sus sentimientos, emociones de manera fluida y clara, con voz clara y la entonación necesaria de acurdo a lo que desean dar a conocer, que sean capaces de usar el lenguaje verbal y no verbal al dar a conocer sus puntos de vista a un tema planteado. Es por ello que necesitamos seguir brindando los espacios necesarios a los estudiantes para fortalecer sus habilidades en la expresión oral, para lograr esto necesitamos general espacios donde los estudiantes puedan debatir sobres temas de su entorno y planteen posibles alternativas sobre los temas, que al momento de compartir sean capaces de que su voz sea escuchada y más aún sea tomada en cuenta.

**La expresión de los alumnos:** DRD, (2015) El estudiante puede dar a conocer sus puntos de vista sobre un tema en específico de manera espontánea o puede ser preparado

para dar a conocer sobre el tema. Es por eso la importancia de que desde la escuela los estudiantes puedan afianzar la práctica de la expresión oral sobre diferentes temas que sean de acuerdo a su contexto y la coyuntura de la actualidad lo que permitirá que los estudiantes puedan dar a conocer su punto de vista con facilidad.

**Dificultades de expresión oral:** Copé Gil, (2009) El ser humano por naturaleza tiende a tener miedo a hablar en público y algunos temores se relacionan con el miedo a cometer errores al hablar los cuales van relacionados a la vocalización y la expresión oral, esto se debe que muchas veces los docentes no logramos general un ambiente adecuado para la participación de los estudiantes. Otras de os motivos es el uso correcto del vocabulario cuando se quiere dar a conocer algo, el temor a no encontrar las palabras correctas hace que el estudiante se frustre, de esta manera el hablar en público genera un miedo, ansiedad, inseguridad entre los ponentes que muchas veces dejan sin palabras y a esto agreguemos la timidez, miedo escénico, la vergüenza, el temor al público.

**Para el Software VillaPlanet:** busca mejorar el desarrollo de habilidades comunicativas y matemáticas de una manera lúdica y atractiva para los discentes. Asimismo, la utilización de este aplicativo demandaría la incorporación de tecnologías dentro del proceso formativo del estudiante, lo que resultaría una herramienta didáctica poderosa para generar aprendizajes. para Educared, (2016) VillaPlanet es un aplicativo trabajado por Fundación Telefónica con actividades lúdicas interactivas, en el que el estudiante realiza un viaje inter-estelar enfrentando retos de matemáticas y comunicación. Este recurso busca que los estudiantes logren el nivel de aprendizaje que corresponde a su edad y adquieran las competencias básicas de comunicación y matemática. La aplicación está recomendada para estudiantes entre 6 a 12 años y cuenta con una interfaz de reportes para el seguimiento del docente.

**Tabla 1**

*Instalación del software VillaPlanet*

<b>COMPATIBLE</b>	
<b>SOFTWARE</b>	<b>HARDWARE</b>
<b>Sistema operativo Linux</b>	Laptops y servidores con plataforma MOODLE.
<b>Sistema operativo windows</b>	Laptops y servidores con plataforma MOODLE.
	Laptop XO primaria, secundaria.
<b>Androi</b>	Tablets Celulares

“Las tecnologías de la información y de la comunicación”:  
Bastida Alamedia y Triguero Bajaña, (2018) En la actualidad el uso de la información y de la comunicación han hecho que las tecnologías sean una herramienta adaptable al trabajo como docente, logrando así poder tener acceso a nuevas herramientas de trabajo en el aula, permitiendo que los docentes lleven a otro nivel la enseñanza de los estudiantes, dándoles cabida a poder imaginar un mundo donde ellos pueden crear su propio aprendizaje.

Influencia de las Tics en la enseñanza: En la actualidad es esencial que los estudiantes conozcan y manipulen las diferentes herramientas que nos ofrece las TICs. Donde Bastida Alamedia y Triguero Bajaña, (2018) os dicen que como docentes debemos llegar al interés del estudiante, planteando actividades que permitan desarrollar al alumno el juicio crítico y creativo, permitiéndole así lograr fortalecer sus conocimientos, habilidades y destrezas permitiendo que sean capaces de plantear soluciones a los problemas reales desde su experiencia, buscando soluciones científicas, técnicas y tecnologías, reconociendo que los estudiantes son capaces afrontar situaciones que se les presente en su vida diaria.

Las Tics como elemento docente: Bastida Alamedia y Triguero Bajaña, (2018) nos dicen que en la actualidad el uso de las Tics es de mucha importancia, se inició con la

aparición de las primeras computadoras y cada vez sigue evolucionando, el uso de los celulares en la actualidad nos permite mantener la comunicación con nuestros estudiantes y ahora es el medio para que los estudiantes desarrollen sus clases sin darnos cuenta el contexto actual nos ha brindado una nueva forma de enseñar – aprendizaje donde el docente sigue siendo el guía del aprendizaje y el estudiante es que ahora tiene en su mano la información necesaria para seguir fortaleciendo sus aprendizajes, la actualidad hacer que el docente vuelva a replantear su forma de enseñar, diseñando nuevas secuencias didácticas en las cuales incluya el uso de las diferentes tecnologías, motivando y al mismo tiempo desafiando a los estudiantes a lograr de manera práctica sus conocimientos.

Recursos virtuales: Bastida Alamedia y Triguero Bajaña, (2018) En el contexto en el que nos encontramos los recursos virtuales han crecido de manera automática, entre ellos tenemos los portafolios virtuales, aulas virtuales, software interactivo, teleconferencia, etc. Para el docente son herramientas de trabajo, es necesario poder adaptarse positivamente a los cambios que ha generado el contexto. Se cuenta con recursos educativos de libre acceso que pueden ser utilizados en la enseñanza – aprendizaje.

Elementos multimedia: Bastida Alamedia y Triguero Bajaña, (2018) Se llama elementos multimedia a todas las herramientas digitales como son: textos gráficos, imágenes, animaciones, videos, audios, sonidos, infografías; todos estos pueden ser usados por los estudiantes y docentes, se cuenta con un sinnúmero de recurso que se pueden adaptar al trabajo del docente muchos de estos elementos no necesitan internet, estos recursos hacen que las actividades con los estudiantes sean más divertidas e interactivas entre sí, los recursos más usados tenemos:

- Aula con pizarra digital
- Biblioteca virtual
- Material didáctico multimedia
- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA)
- Videoconferencias
- Facebook
- WhatsApp

Los Recursos virtuales de enseñanza aprendizaje: Bastida Alamedia y Triguero

Bajaña, (2018) El mundo virtual (MV) nos abre las puertas para facilitar al estudiante aprendizaje colaborativo permitiéndonos realizar nuevas prácticas pedagógicas, donde el estudiante sea motivado a seguir avanzando en su aprendizaje y el docente se comprometa a explorar nuevas herramientas y conceptos logrando desarrollar un plan de estudio de acorde a la realidad de sus estudiantes.

La importancia de los recursos virtuales en la educación se sustentan en: Bastida Alamedia & Triguero Bajaña, (2018) El uso de materiales es transcendental en aula de clase ofrece a los estudiantes la posibilidad de manipular, indagar, descubrir, observar, al mismo tiempo que se ejercita la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores como, por ejemplo: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, la protección del medioambiente, entre otros. Donde los recursos virtuales es una propuesta de soporte para el docente en su labor educativa.

Para los recursos virtuales didácticos tenemos a : Bastida Alamedia & Triguero Bajaña, (2018) El enfoque que nos brinda los recursos virtuales didácticos de formación y evaluación, los recursos logran facilitar al docente siempre y cuando conozca, explore, manipule el recurso. Ahora “Estos recursos conforman el proceso de enseñanza aprendizaje, pero su determinada relación debe ser acorde, medida, dirigida, respectiva con los contenidos, de fácil manipulación, estas características son razón de diseño análisis y de estudio”.

Los fundamentos Psicopedagógicos se basan en: La Taxonomía de Bloom la cual es un marco referencial para los docentes, los cuales la consideran ideal para la evaluación del nivel cognitivo adquirido en una determinada área de conocimiento, ya que permite examinar el dominio cognitivo adquirido por el niño durante su proceso de aprendizaje. También tenemos el Conductismo con: Casas Rodríguez ey al., (2008) “Desde el punto de vista filosófico sus planteamientos están marcados por posiciones funcionalistas, pragmáticas y empiristas, de acuerdo con las cuales el conocimiento es una copia de la realidad, que se alcanza por simples mecanismos asociativos”.(p.03).

Las características del aprendizaje según: Casas Rodríguez al., (2008) son “Repetición de acciones por parte del alumno para que llegue a fijar una conducta, sin que este participe o razone con respecto al camino para llegar al conocimiento”.(p.03). El Cognitivismo según: Casas Rodríguez y al., (2008) “Surge como consecuencia directa del conductismo, es decir, se basa en la misma noción de que a un estímulo le sigue una

respuesta, pero introduce en este esquema reduccionista la cognición o los procesos cognitivos que se suceden en el organismo que recibe el estímulo y elabora la respuesta”.(p.03). Las características del aprendizaje: Casas Rodríguez y al., (2008) “Los procesos de aprendizaje no son regulados por el medio externo, sino más bien por las representaciones que el sujeto ha elaborado o construido”.(p.03).

El Constructivismo: Casas Rodríguez y al., (2008) “Presenta una amplia variedad de corrientes, tendencias y posiciones, pero casi en su totalidad reconocen la psicología genética de Piaget como su origen”.(p.03). Las características del aprendizaje: Casas Rodríguez y al., (2008) “Se basa en la idea de un individuo que aprende en la actividad, pero al margen de su contexto”.(p.03).

El Enfoque histórico-cultural: (Casas Rodríguez et al., 2008) “A partir del cual se desarrolla toda una nueva dimensión de la psicología como ciencia, tanto en lo que respecta a su objeto como sus métodos, basado en el Marxismo-Leninismo”. (p.03). Las Características del aprendizaje: Casas Rodríguez y al., (2008) “El aprendizaje es una actividad social, y no sólo un proceso de realización individual, es una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el alumno asimila los modos sociales de actividad y de interacción, y más tarde en la escuela, además, los fundamentos del conocimiento científico, bajo condiciones de orientación e interacción social”. (p.03).

Los Postulados pedagógicos sobre lenguaje y expresión tenemos a Zemante (2014), con el Conectivismo, “Llamada la teoría del aprendizaje para la era digital, se trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución. En nuestro mundo tecnológico y en red, los educadores deben considerar la obra de los pensadores como Siemens y Downes. En la teoría, el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes. El modelo utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para definir el aprendizaje”.Donde los alumnos reconocen e interpretan las pautas y se ven influenciados por la diversidad de las redes, la fuerza de los lazos y su contexto. La transferencia se realiza mediante la conexión a y agregar nodos y redes cada vez más personales. (El llamado Conectivismo en la Wikiversidad).

El Conectivismo está impulsado por el entendimiento de que las decisiones se basan en modificar rápidamente las bases. La nueva información adquirida lo está siendo

continuamente, la capacidad de establecer distinciones entre la información importante y la que no es vital. La capacidad de reconocer cuando la nueva información altera el paisaje en base a las decisiones hechas en el día de ayer también es crítica. Los principios de Siemens del Conectivismo son: El aprendizaje y el conocimiento se basa en la diversidad de opiniones, porque elegir qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Si bien existe una respuesta ahora mismo, puede ser equivocada mañana debido a las alteraciones en el clima de información que afecta a la decisión.

Según Siemens (2014), “El aprendizaje ya no es una actividad individualista. El conocimiento se distribuye a través de las redes. En nuestra sociedad digital, las conexiones y las conectividades dentro de las redes conducen al aprendizaje. Siemens y Downes han experimentado con cursos abiertos y han hecho hincapié en la importancia de la educación más abierta. Ver a Siemens discutir sobre la importancia de las conexiones y las conectividades en el aprendizaje social abierto en el vídeo”.

MIDEDU (2016), Competencia 7: SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA. “Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales, ya sea de forma presencial o virtual, en los cuales el estudiante participa de forma alterna como hablante o como oyente”. Donde la Capacidad es: Obtiene información de textos orales: el estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores, Infiere e interpreta información de textos orales: el estudiante construye el sentido del texto a partir de relacionar información explícita e implícita para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto oral.

A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta el sentido del texto, los recursos verbales, no verbales y gestos, el uso estético del lenguaje y las intenciones de los interlocutores con los que se relaciona en un contexto sociocultural determinado y Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: el estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación. Asimismo, expresa las ideas en torno a un tema de forma lógica,

relacionándolas mediante diversos recursos cohesivos para construir el sentido de distintos tipos de textos.

También la Competencia 28: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC, “con responsabilidad y ética. Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los mismos de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática.”

Donde la Capacidad es: Gestiona información del entorno virtual: consiste en analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente y Interactúa en entornos virtuales: consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes.

Lupita y Salas, (2001) VYGOTSKY: nos dicen “La primera enseñanza del lenguaje es la primacía de la lengua hablada” así mismo nos dice “el desarrollo del pensamiento está determinado por el lenguaje, es decir, por las herramientas lingüísticas del pensamiento y la experiencia sociocultural”. Vigotsky, (1978) De acuerdo con esta teoría, el lenguaje se da en un primer momento a nivel social, luego es egocéntrico y más adelante interiorizado. Morales, (1990) Cuando el infante inicia la comunicación verbal, el lenguaje sigue a las acciones, es provocado y dominado por la actividad; en estadios superiores surge una nueva relación entre la palabra y la acción, ya que el lenguaje guía, determina y domina el curso de la acción y aparece su función planificadora, de tal manera el lenguaje es esencial para el desarrollo cognoscitivo del niño. Vielma Vielma y Salas, n.d. (2016) PIAGET: Resalta el lenguaje y lo presenta como uno de los aspectos importantes para el desarrollo de la mente del ser humano.

El lenguaje es una herramienta capacidad de desarrollar sus aspectos cognoscitivos y afectivos del ser humano. Desde este punto podemos decir que la

comunicación ayuda a los estudiantes a poder relacionarse con su entorno. Otro de los aportes de Piaget es que el juego es esencial en la vida del estudiante porque a través del juego afianzar las estructuras interculturales. El juego se debe entender como el proceso reflexivo, permite consolidar los valores, el respeto y el trabajo colaborativo. Vielma Vielma y Salas, n.d.(2016) BRUNER: Es importante que los niños desde el nacimiento se relacionen con su entorno logrando así realizar la primera comunicación pre-lingüístico.

Tememos también la hipótesis general que es: el Software VillaPlanet influye significativamente en el nivel de expresión oral en estudiantes de la I.E. de la ciudad, tambogrande, Piura, 2023. Y finalmente, tenemos las referencias bibliográficas del contenido del trabajo y los anexos que facilitarán un mejor trabajo y la legalidad de dicha investigación habiendo respetado la información tomada de cada autor.

## II. METODOLOGÍA

La investigación realizada fue de tipo experimental-aplicada, porque a través de esta investigación se propuso cambiar conductas en los estudiantes y al mismo tiempo se aplicó el uso del software VillaPlanet como una estrategia de enseñanza – aprendizaje. Su nivel es experimental-aplicada, porque permitio controlar las variables de estudio, así se obtuvieron los resultados necesarios, así mismo la experimental nos permitio la asociación de otro método de investigación; donde nuestra variable principal fue mejorar la expresión oral, por medio de un Pre Tes y Post-test a los estudiantes de 4to grado de primaria la I.E. de la ciudad de Piura, 2023.

Citando a ciertos autores podemos definir estos aspectos de la siguiente manera: Según (Egg, 2017) “La investigación es un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad descubrir o interpretar los hechos y fenómenos, relaciones y leyes de un determinado ámbito de la realidad”. Machacuay Vasquez, Francisca; Bastidas Soriano, Jhoana & Medina Crespín, (2015) es cuasi-experimental porque se va a manipular deliberadamente la variable independiente para observar su efecto en la variable dependiente, mediante la aplicación de pre-test y post-test.

El esquema es el siguiente:

GE\_\_\_\_\_O1\_\_\_\_\_X\_\_\_\_\_O2

GC\_\_\_\_\_O3\_\_\_\_\_O4

Donde:

GE : Grupo experimental.

GC : Grupo de control (no equivalencia de los grupos)

O1, O3 : Pre test.

O2, O4 : Post test.

X : Variable independiente (aplicación del programa experimental)

La población de estudio se conformo por niños y niñas de la I.E. en el nivel primario, de dicha institución educativa rural. la cual cuenta con una totalidad de 189 alumnos del nivel primaria, está ubicada en el distrito de Tambogrande, provincia Piura, del departamento Piura, para esto se consideró trabajar con estudiantes de 4<sup>to</sup> grado de primaria, la cual se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 2: población**

*Poblacion de estudiantes de la I.E del aula del cuarto grado de primaria*

<b>Sección unica</b>
31

Para la Muestra: Se considero trabajar con el aula de 4<sup>to</sup> grado, porque se cuenta con la disponibilidad del docente para la ejecución de las actividades planificadas, de esta manera se tendrá un grupo experimental y el aula única cuenta con una población total que la mostramos en la siguiente tabla:

**Tabla 3: muestra**

*Estudiantes del cuarto grado de primaria*

<i>Grado</i>	<i>Sección</i>	<i>Varones</i>	<i>Mujeres</i>	<i>Total</i>
4	UNICO	16	15	31

La técnica e instrumento de recojo de datos a usar es no probabilística por conveniencia por que la población seleccionada están fácilmente disponibles y porque sabemos que pertenecen a la población de interés, no porque hayan sido seleccionados mediante un criterio estadístico. Así mismo se obtuvo el consentimiento del docente de aula para realizar la ejecución del proyecto. Los criterios de inclusión que se consideraron son: que los estudiantes que integran el cuarto grado de primaria, sección única de la I.E. de la Ciudad de Piura. Los estudiantes que quieren participar en el proyecto de investigación que se está llevo a cabo. Y los criterios de exclusión son: Estudiantes de otros grados académicos de la I.E. de la Ciudad de Piura. Estudiantes que tengan algún trastorno mental. Niños cuyos padres no firmen el consentimiento informado.

En efecto Casas Anguita et al., (2003) nos dice que en el presente proyecto se uso como técnica de recolecciones de datos la encuesta; con la finalidad de recopilar datos de la audiencia objetivo y recoger información sobre sus preferencias, opiniones, elecciones y comentarios relacionados con el objetivo de estudio. Para el Instrumento de recolección de datos se explica la siguiente definición:

En este estudio se utilizará el cuestionario; que es un conjunto impreso de preguntas, abiertas o cerradas, que los encuestados deben responder en función de sus conocimientos y experiencias con el tema. Este instrumento se uso para recoger la información necesaria sobre la investigación que se plantea, logrando recabar el desempeño, rendimiento y ejecución. En la tesis (Machacuay Vasquez, Francisca; Bastidas Soriano, Jhoana & Medina Crespín, 2015), Peñaloza, (2005). Es un instrumento de evaluación que permite la comprobación de los objetivos trazados en la investigación contrastándose así la hipótesis formulada a través del tratamiento de sus resultados.

La forma de calificación fue de 0 a 20, donde bueno = 16 a 20, regular = 11 A 15, malo = 0 A 10, la validación se realizo a través del juicio de los expertos, y la confiabilidad para la ejecución, estuvo estructurada por 10 ítems y clasificado en 3 partes de la siguiente forma, entre ellos tenemos los siguientes: Compara las imágenes luego señale la palabra que considere más adecuada para completar cada una de las frases que siguen, señale la palabra que considere más adecuada para completar cada una de las frases que siguen, encuentra el mayor número posible de palabras que reúnan características concretas, palabras que lleven la letra “ch”, según tu información sobre sus características o costumbres, como identificas a estos tres animales.

El plan de análisis se realizo en hojas de cálculo de Excel versión 2016, considerando la elaboración de base de datos: en el cual se recolecto datos sobre el nivel de expresión oral de los niños de cuarto grado, utilizando (el cuestionario), facilitándonos por el instrumento diseñado que es la lista de cotejo. En el cual se registró el proceso de la observación a los niños de cuarto de la I.E. de esta manera se demostrará la hipótesis planteada.

Para el análisis de los resultados obtenidos los datos fueron vaciados a un librero de Excel versión 2016, donde se considero: Elaboración de base de datos: Donde se almacenaron los datos obtenidos sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de cuarto grado de primaria (el test, pre test), para esta data se tuvo como guía el registro de estudiantes.Tabulación: A través de la tabla de frecuencia se representaron los niveles de expresión oral, antes y después de la aplicación del software VillaPlanet como estrategia

didáctica. Gráfica: Después de haber obtenido los resultados de la tabulación se realizó la gráfica de torta para presentar los resultados obtenidos en la evaluación de entrada y salida, teniendo en cuenta los objetivos. Análisis estadísticos: Se aplicó los cálculos estadísticos para la investigación, así mismo para comprobar la hipótesis planteada. Interpretación: Con los resultados obtenidos se realizó la explicación de los valores obtenidos en las tablets y gráficos.

Los aspectos éticos en esta investigación, según carrera Valverde, ( 2018), para el desarrollo de la investigación se dispuso en cuenta los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconocerá que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada para fines académicos exclusivamente. También tenemos los principios de beneficencia: Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios del juego infantil para mejorar la socialización.

El Principio de justicia: Derecho a un trato justo, donde los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el juego aun así haya sido iniciado y el principio de integridad: La estudiante se esfuerza por hacer lo correcto en el cumplimiento de sus deberes profesionales. Es responsable y veraz y respeta las relaciones de confianza que establece en su ejercicio profesional.

### III. RESULTADOS

Expresión Oral: Identificar antes de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023; y los resultados obtenidos son los siguientes.

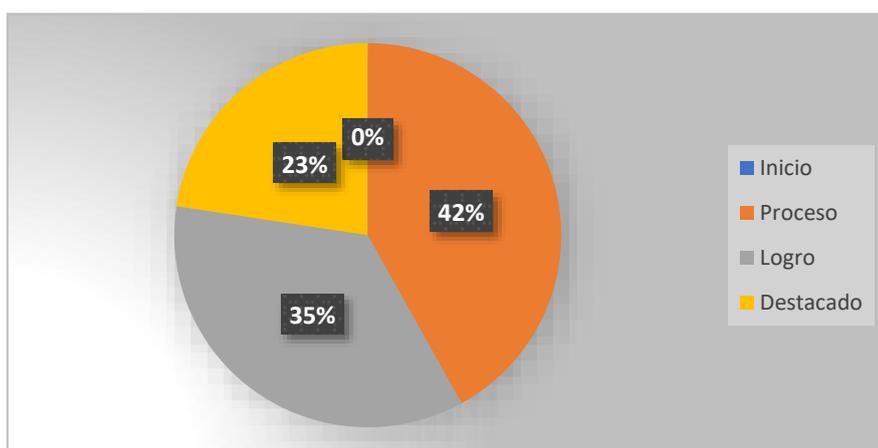
**Tabla 4:**

*Nivel de expresion oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E, Tambogrande-Piura 2023.*

Nivel	F	%
<b>Inicio</b>	0	0.0
<b>Proceso</b>	13	41.9
<b>Logro</b>	11	35.5
<b>Destacado</b>	7	22.6
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

**Figura 1:**

*Nivel de expresion oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E, Tambogrande-Piura 2023.*



**Interpretación:** Los resultados que se muestran en el gráfico 1 indican que el nivel de expresión oral antes de la aplicación del software villaplanet; en los estudiantes de la I.E; muestra que el 42% se ubica en proceso, expresando que los estudiantes necesitan acompañamiento y aún tienen dificultades para lograr la competencia que se requiere, el 35% está en logro y el 23% de los estudiantes se encuentran en nivel destacado; evidenciando que se deben buscar diferentes estrategias que ayuden a seguir fortaleciendo el nivel de expresión oral en los estudiantes a través de proyectos como las lecturas en familia, motivando así a que los estudiantes sigan afianzando la expresión oral desde el hogar.

Para la Dimensión claridad: Implementar el Software VillaPlanet como estrategia de enseñanza-aprendizaje y brindar el soporte adecuado para su uso efectivo.

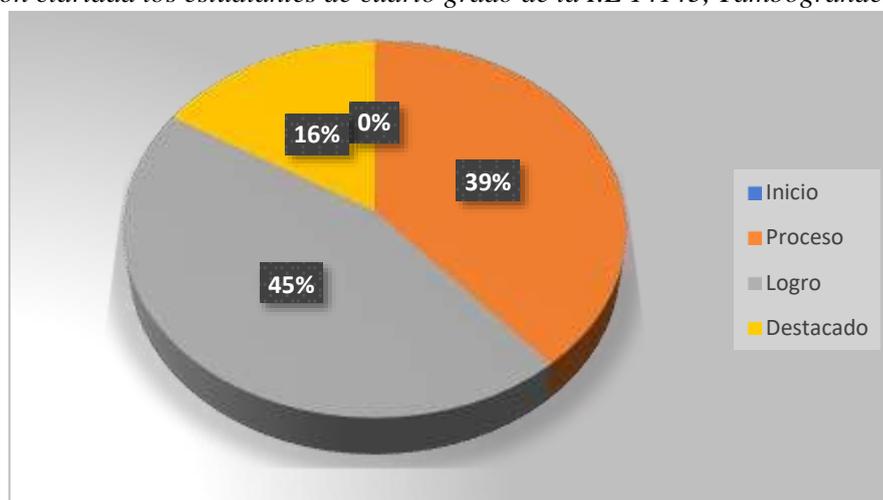
**Tabla 5:**

*Expresan con claridad los estudiantes de cuarto grado de la I.E, Tambogrande-Piura 2023.*

Nivel	F	%
Inicio	0	0.0
Proceso	12	38.7
Logro	14	45.2
Destacado	5	16.1
Total	31	100

**Imagen 2:**

*Expresan con claridad los estudiantes de cuarto grado de la I.E 14145, Tambogrande-Piura 2023.*



**Interpretación:** a través de la aplicación del instrumento, la imagen 2 indica los resultados obtenidos respecto en el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E; donde podemos observar que 45% de los estudiantes se encuentran en logro, demostrando que las estrategias desarrolladas han permitido mantenerse en ese nivel, mientras que un 39% de estudiantes necesitan seguir fortaleciendo sus capacidades; para poder mantener el nivel de expresión oral es necesario seguir incentivando a los estudiantes el hábito de lectura para lo cual el docente desarrolla proyectos integrados que permiten al estudiantes seguir indagando sobre los temas relacionados a las actividades a desarrollar en aula. Se puede visualizar que solo 16% de estudiantes ha logrado llegar al nivel destacado.

Para la Dimensión Coherencia: Implementar el Software VillaPlanet como estrategia de enseñanza-aprendizaje y brindar el soporte adecuado para su uso efectivo.

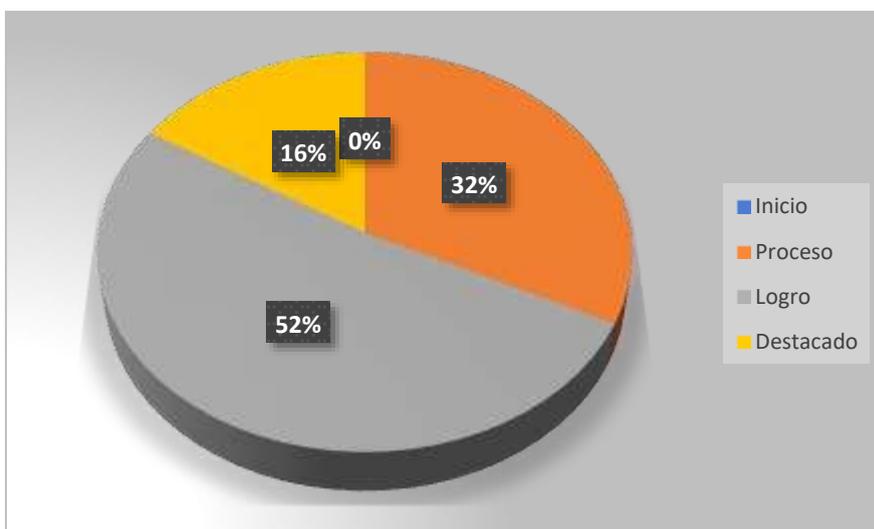
**Tabla 6:**

*Articulan con coherencia los estudiantes de cuarto grado de la I.E, Tambogrande-Piura 2023.*

Nivel	F	%
Inicio	0	0.0
Proceso	10	32.3
Logro	16	51.6
Destacado	5	16.1
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

**Imagen 3:**

*Articulan con coherencia los estudiantes de cuarto grado de la I.E 14145, Tambogrande-Piura 2023.*



**Interpretación:** Está gráfica 3 muestra los resultados obtenidos respecto al nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E; con la aplicación del instrumento; donde podemos observar que 52% de estudiantes se encuentra en nivel de logro, de acuerdo al instrumento aplicado en la dimensión coherencia, así también el 32% de estudiantes se encuentra en proceso, para ello se recomienda indagar en nuevas estrategias que puedan seguir fortaleciendo sus competencias con respecto a la expresión oral, se plantea también incentivar a los estudiantes a través de lecturas colectivas de acuerdo a sus intereses. Una minoría que es el 16% de estudiantes se encuentra en el nivel de destacado, este resultado nos invita a implementar estrategias que generen en los estudiantes ese interés, permitiendo así que los demás estudiantes que se encuentran en niveles inferiores logren llegar a destacado.

Para la Dimensión fluidez: Comparar los resultados antes y después de la aplicación del Software VillaPlanet.

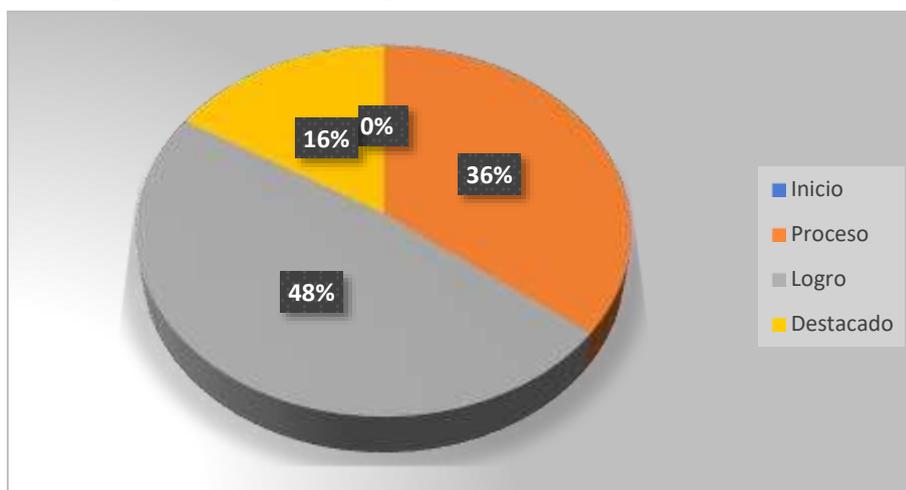
*Tabla 7:*

*Comparar los resultados antes y después de la aplicación del Software VillaPlanet en los estudiantes de cuarto grado de la I.E 14145, Tambogrande-Piura 2023.*

Nivel	F	%
<b>Inicio</b>	0	0
<b>Proceso</b>	11	35.5
<b>Logro</b>	15	48.4
<b>Destacado</b>	5	16.1
<b>Total</b>	31	100

**Imagen 4**

*Comparar los resultados antes y después de la aplicación del Software VillaPlanet en los estudiantes de cuarto grado de la I.E, Tambogrande-Piura 2023.*



**Interpretación:** Los resultados que se muestra en la gráfica 4 con respecto al nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E; demuestra que en la dimensión fluidez el 48% de los estudiantes está en logro; que el 36% de estudiantes pueden avanzar con respecto a la expresión oral ya que se encuentran en proceso, donde se plantea incentivar a los estudiantes a través de lecturas colectivas en pareja de acuerdo al interés de los estudiantes, el 16% de estudiantes se encuentra en el nivel de destacado, estos resultados nos llaman a buscar estrategias que permita que los estudiantes que se encuentran en proceso y logro lleguen al nivel destacado ya que de esta manera permite que el grupo de estudiantes sigan mejorando en su expresión oral.

Ahora tenemos los resultados después de la aplicación del Software denotando los siguientes resultados y para lo cual lo mostramos de la siguiente manera:

Para la Expresión Oral: Identificar después de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023.

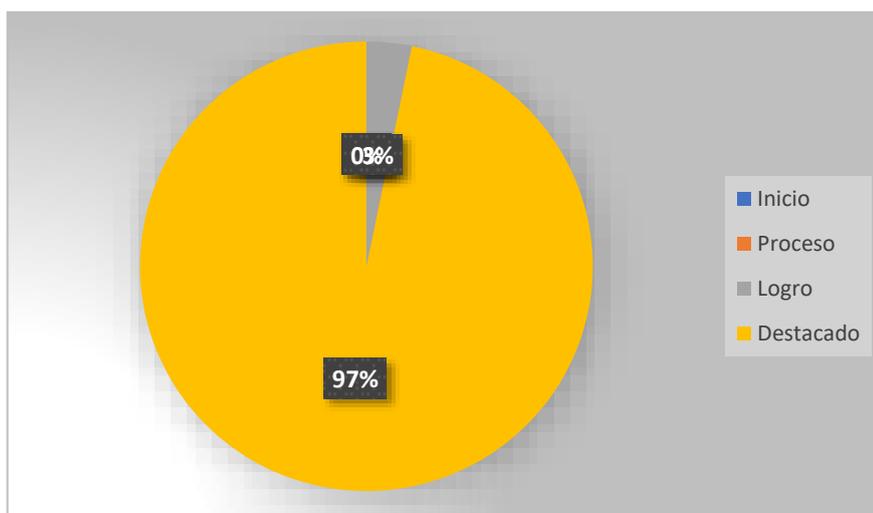
**Tabla 8:**

*Nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E 14145, Tambogrande-Piura 2023*

Nivel	F	%
Inicio	0	0.0
Proceso	0	0.0
Logro	1	3.2
Destacado	30	96.8
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

**Imagen 5:**

*Nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E, Tambogrande-Piura 2023*



**Interpretación:** Los resultados que se muestra en la gráfica 5 indican el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E; donde se evidencia que el 97% de los estudiantes después de haber usado como estrategia de aprendizaje el software VillaPlat han mejorado considerablemente logrando llegar al nivel destacado, así mismo podemos decir que los estudiantes que se encuentran en logro es el 3% los cuales al inicio del proyecto se encontraban en proceso, con esto podemos concluir diciendo que el uso del software VillaPlanet influye de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la Dimensión claridad: Implementar el Software VillaPlanet como estrategia de enseñanza-aprendizaje y brindar el soporte adecuado para su uso efectivo.

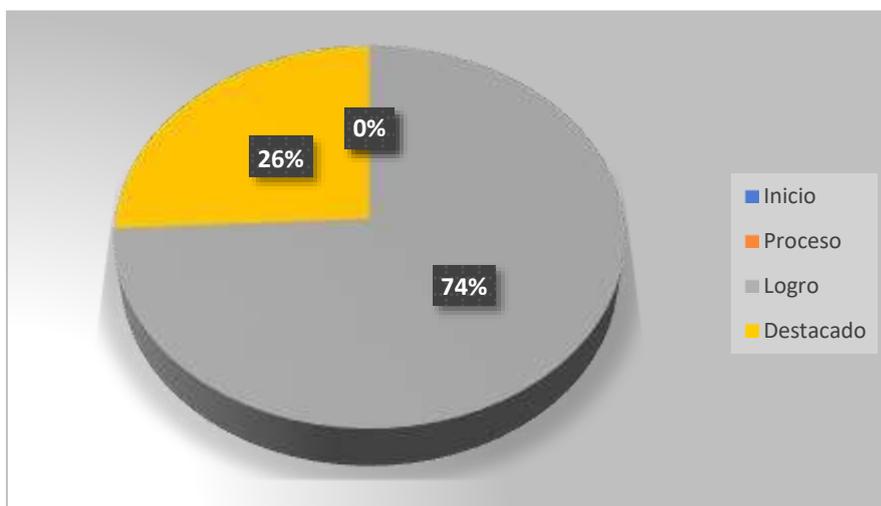
**Tabla 9:**

*Evaluar antes y después de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023.*

Nivel	F	%
<b>Inicio</b>	0	0.0
<b>Proceso</b>	0	0.0
<b>Logro</b>	23	74.2
<b>Destacado</b>	8	25.8
<b>Total</b>	31	100

**Imagen 6:**

*Evaluar antes y después de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023.*



**Interpretación:** La gráfica 6 indica los resultados obtenidos respecto al nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E; con la aplicación del pos test, donde el 74% de los estudiantes se encuentran en nivel logro, el 26% ha logrado ascender a destacado, con esto se puede evidenciar que los estudiantes muestran aceptación a la estrategia aplicada, además el desarrollo del software VillaPlanet influye de manera positiva al expresar sus ideas con claridad, así mismo el uso de tablets como herramienta en el desarrollo del juego fortalece la competencia digital, finalmente podemos decir que dentro del aula se convierte en una herramienta pedagógica.

Para la Dimensión Coherencia: Implementar el Software VillaPlanet como estrategia de enseñanza-aprendizaje y brindar el soporte adecuado para su uso efectivo.

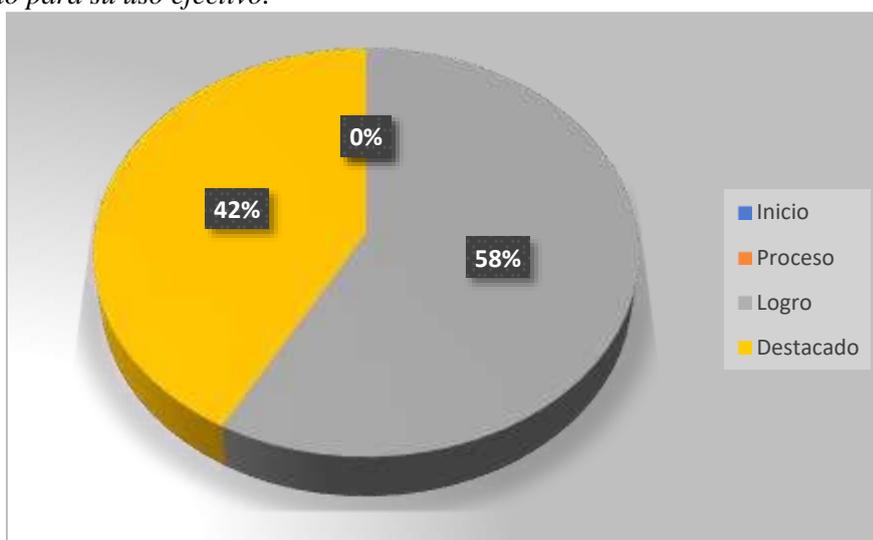
**Tabla 10:**

*Implementar el Software VillaPlanet como estrategia de enseñanza-aprendizaje y brindar el soporte adecuado para su uso efectivo.*

Nivel	F	%
Inicio	0	0.0
Proceso	0	0.0
Logro	18	58.1
Destacado	13	41.9
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

**Imagen 7:**

*Implementar el Software VillaPlanet como estrategia de enseñanza-aprendizaje y brindar el soporte adecuado para su uso efectivo.*



**Interpretación:** Está gráfica 7 muestra los resultados obtenidos respecto al nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E; con la aplicación del instrumento, después de desarrollar el juego el % de estudiantes que se ubican en el nivel destacado es de 42%, los estudiantes que se encontraban en el nivel de proceso después de haber desarrollado las actividades del software VillaPlanet logran llegar al siguiente nivel, también 58% de estudiantes se ubican en logro de acuerdo al instrumento aplicado a los estudiantes en la dimensión coherencia; los cuales han mejorado de manera satisfactoria, lo que se puede evidenciar al presentar sus trabajos en clase y en conversaciones en pares, así mismo cada estudiante ha mejorado de manera significativo en el uso de APP de juegos educativos y recreativos.

Para la Dimensión fluidez: Comparar los resultados antes y después de la aplicación del Software VillaPlanet.

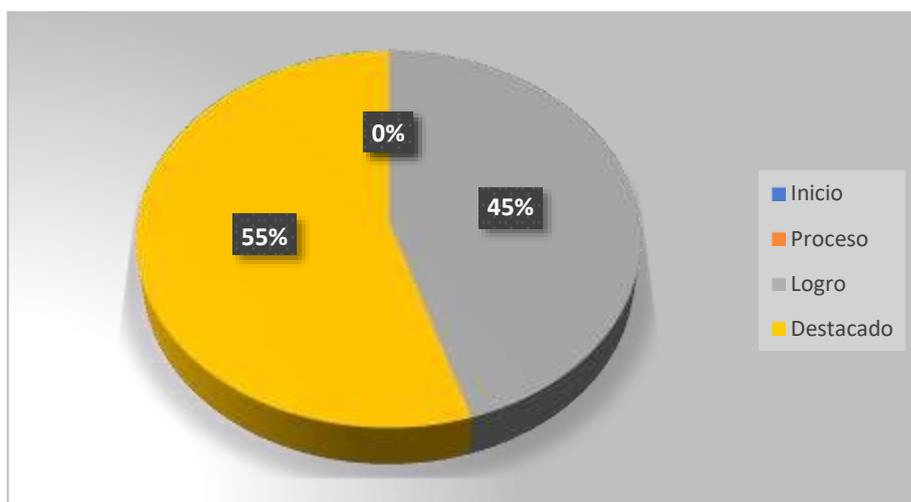
**Tabla 11:**

*Comparar los resultados antes y después de la aplicación del Software VillaPlanet.*

Nivel	F	%
Inicio	0	0
Proceso	0	0.0
Logro	14	45.2
Destacado	17	54.8
Total	31	100

**Imagen 8:**

*Comparar los resultados antes y después de la aplicación del Software VillaPlanet.*



**Interpretación:** Los resultados que se muestra en la gráfica 8 con respecto al nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E; podemos observar que el 55% de estudiantes se encuentra en el nivel de destacado y un 45% está en logro, donde se evidencia que los estudiantes muestran avances en la dimensión fluidez; al comparar los resultados obtenidos entre pre test y pos test se puede evidenciar que los estudiantes han logrado fortalecer su competencia comunicativa en la capacidad de expresión oral, de la misma manera se puede decir que la estrategia de usar tablets ha sido acogida de manera positiva. Logrando que los estudiantes que se encontraban en el nivel de proceso pasen al siguiente nivel.

**Tabla 12:**

*Cuadro comparativo de los resultados de la prueba pre test y post test de la I.E. 14145 con respecto a la expresión oral en estudiantes de cuarto grado.*

	Prueba	
	Pre Test	Pos Test
CUADRO COMPARATIVO		
DIMENSION 1: Claridad		
<b>Inicio</b>	0	0
<b>Proceso</b>	13	0
<b>Logro</b>	11	1
<b>Destacado</b>	7	30
DIMENSION 2: Coherencia		
<b>Inicio</b>	0	0
<b>Proceso</b>	12	0
<b>Logro</b>	14	23
<b>Destacado</b>	5	8
DIMENSION 3: Fluidez		
<b>Inicio</b>	0	0
<b>Proceso</b>	10	0
<b>Logro</b>	16	18
<b>Destacado</b>	5	13

En la dimensión claridad se obtuvo un bajo porcentaje favorable mientras que después de aplicar la propuesta y aplicar la prueba post test este nivel ascendió a un promedio destacado demostrando así la funcionalidad de la estrategia implementada con relación a la prueba de inicio en esta dimensión los estudiantes lograron expresar su ideas con claridad en asamblea como en trabajo en pares. Los resultados en la dimensión coherencia en la primera muestra muy pocos estudiantes se encuentran en nivel proceso, frente a la segunda aplicación se logra que los estudiantes avancen al nivel logro. Este dimensión de fluidez de competencia es el más complejo para los estudiantes ya que cada los estudiantes debe expresarse en publico y el temor esenico hace que no logre comunicarse con coherencia, los objetivos trazados se cumplieron, aunque no en su totalidad, sí se acerca su promedio.

#### IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Según la hipótesis planteada: se ha confirmado que el software Villaplanet influye significativamente en el nivel de expresión oral en estudiantes de la I.E de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023; donde se puede afirmar que la ejecución del software aplicado a dichos estudiantes si influye en su nivel de expresión oral y que esta aplicación ha ayudado de forma positiva y motivadora a fortalecer la competencia comunicativa en los estudiantes; lo cual se puede evidenciar en los resultados obtenidos en el pos test.

Asimismo la influencia del software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023; influye positivamnete, así como se menciona en la tesis que “El recurso didáctico digital Educaplay en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado paralelos A y B, de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “González Suárez” porque los recursos digitales se convierten en herramientas pedagógica que permiten al docente aplicar estrategias innovadoras en aula, esto permite ayudar a los estudiantes a fortalecer sus competencias comunicativas logrando así cambiar la mentalidad de los estudiantes en cuanto al uso de equipos tecnológicos en el aula, donde estos pueden aprender jugando.

En esta misma linea se evidencio estudiantes participativos e involucrados en el desarrollo de sus actividades, emocionados en realizarlas y superarlas en cada juego; de la misma manera los estudiantes realizaron trabajos en pares y coordinados donde el que mejor domina las soluciones de los ejercicios desarrollados ayuda a sus amigos, permitiendoles cooperar a una mayor construccion del aprendizaje de ellos y los demás.

Para determinar la influencia del software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023. en relación a la tesis “El juego como recurso didáctico para la expresión oral en los estudiantes de la institución educativa N°225 – Lagunas, 2021” donde se menciona que Determinar el nivel de desarrollo de la expresión oral a través del juego como recurso didáctico en los niños y niñas; las autoras coincidmos en que planteamos los juegos didácticos a través del software VillaPlanet para que el estudiante puede realizar los diferentes retos como leer cuentos y luego poder realizar secuencias de figuras de acuerdo al cuento que han leído, del mismo

modo los ejercicios que se les presenten cada vez serán con mayor dificultad donde al estudiante lo reta a superar los obstáculos y lo mantiene concentrado para poder entender las indicaciones de cada pauta.

Podemos decir también que al identificar antes de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023 resulta fácil observar la influencia que tiene la aplicación del software porque los estudiantes pasan de un nivel de proceso y logro a un destacado, lo cual demuestra la importancia que tiene el uso de esta herramienta en el proceso de aprendizaje de los estudiantes; siguiendo una línea que les permita aplicar un programa estructurado de contenidos y estrategias para mejorar y atender estas dificultades o aun mejor ponerles en sus actividades mayor complejidad para su desarrollo demostrándose ellos mismos como pueden mejorar aun más.

Con respecto a la identificación después de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura 2023. La aplicación del Software VillaPlanet como estrategia de enseñanza-aprendizaje permite que los estudiantes aprendan jugando, el software puede ser utilizado en los diferentes grados del nivel primario, ya que los ejercicios que muestran en sus planetas van graduando la complejidad de cada ejercicio, estos inician desde los más simples y entre cada nivel los ejercicios se vuelven más complejos, por esto es fundamental que el docente brinde el soporte adecuado para su uso efectivo.

Según la comparación el nivel de expresión oral antes y después de los resultados de la aplicación del software VillaPlanet del pre test se obtuvieron los siguientes resultados donde se resalta que los estudiantes se ubicaron con una minoría en el nivel de destacado, lo cual evidencia que los niveles de inicio y desarrollo eran más altos; con esto se puede decir que el nivel de expresión oral en los estudiantes aún era baja. Pero después de haber desarrollado el software Villaplanet y este se aplica mediante el post test se evidencia que el uso del software Villaplanet sí influyó significativamente en los estudiantes ya que los resultados obtenidos demuestran que el 97 % lograron pasar al nivel destacado luego del uso de este software.

Y para finalizar podemos decir que también en comparación con la Sistematización del “Jugando VillaPlanet” los resultados alcanzados son del 70% de estudiantes logran mejorar su nivel de aprendizaje en el desarrollo de capacidades en las áreas de comunicación y matemática, donde 80% de padres y madres de familia reciben orientaciones sobre cómo promover hábitos de estudio en el hogar, demostrado vía atención personalizada. En ambos casos el software VillaPlanet influye positivamente en la mejora de los aprendizajes en los estudiantes dejando más que evidente que la implementación de este software en las aulas de esta institución educativa y de otras resultará favorable en todo aspecto y más aún el poder tener a los estudiantes atentos y motivados a retarse así mismos con esta herramienta tics.

## V. CONCLUSIONES TEÓRICAS

De acuerdo al objetivo planteado: Determinar la influencia del software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023 a partir de los resultados obtenidos en esta investigación podemos decir que el Software VillaPlanet influye significativamente en el nivel de expresión oral en los estudiantes de la I.E. de la ciudad de Piura, 2023. Lo que se evidencia en los cuadros estadísticos obtenidos, estos resultados se lograron al culminar las actividades en aula y la ejecución del juego digital desarrollado por cada niño de cuarto grado de primaria de forma personal.

Mediante la evaluación antes y después de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023. Se puede evidenciar que al culminar la ejecución de las actividades y realizar el juego digital muestran cambios positivos, estos cambios se evidencian en la comparación del pre y post test. Asimismo se demuestra que la estrategia de utilizar el software VillaPlanet es innovadora, porque permite trabajar con estudiantes de zona rural, ya que la versión del software offline ha permitido evitar problemas de conectividad. Así mismo esta aplicación que cuenta con dos modalidades offline-online, permite que los docentes puedan trabajarlo como taller virtual o presencial, en estas dos maneras te permite obtener los reportes de avance de cada estudiante, los cuales son las capacidades que desarrolla en cada una de las preguntas.

La Implementación del Software VillaPlanet como estrategia de enseñanza-aprendizaje permitió identificar después de aplicar el pre test y post test el nivel de expresión oral de los estudiantes donde se evidencia el fortalecimiento de la competencia comunicativa y esta se desenvuelve en entornos virtuales de manera adecuada, por ello es importante brindar el soporte necesario para su uso efectivo en el aula.

Finalmente culminamos que al poder comparar los resultados antes y después de la aplicación del Software VillaPlanet en su mayoría en el pre test los estudiantes no llegaron a destacar, pero después de haber aplicado el post test y desarrollado las actividades del software VillaPlanet los estudiantes logran pasar al siguiente nivel, demostrando así la

influencia de esta herramienta digital como parte importante y de motivación en los estudiantes para mejorar su competencia comunicativa, porque con el reporte que nos arroja el juego del VillaPlanet se puede filtrar en que capacidad los estudiantes tienen dificultades.

Esto en comun tiene que nos hace permitir que el docente pueda buscar estrategias que le ayuden a mejorar la capacidad en la que sus estudiantes presentan más dificultades, porque al implementar el aplicativo VillaPlanet y sincerando los reportes que arrojan identificamos los logros que no se han logrado y así poder buscar estrategias que pueden ser planificadas en sus actividades diarias de cada sesión de aprendizaje que ayuden a fortalecer la capacidad donde se presentan estas dificultades.

Se puede concluir que es muy favorable la implementación del uso del software VillaPlanet en los diferentes grados ya que está creado para trabajar con estudiantes de 6 años hasta 12 años, así mismo esta permite a ayudar a mejorar las diferentes competencias de comunicativas de expresión del área correspondiente al área de comunicación y las diferentes capacidades del área de matemáticas y así puede promover el uso de software VillaPlanet como estrategia de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del nivel primario, sea en colegios unidocentes, multigrado y polidocentes ya sea en colegios urbanos o rurales.

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA:

- (MEN, M. d. (2019). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. *eduteka*, <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/competencias-tic#:~:text=Dentro%20del%20contexto%20educativo%2C%20la,utilizaci%C3%B3n%20en%20el%20contexto%20educativo>.
- ABC. (s.f.). Que son las Tics en la educación. *thinkoeducation*, <https://thinkoeducation.com/blog/que-son-las-tics-educativas/#:~:text=Las%20TICs%20posibilitan%20un%20aprendizaje,con%20profesores%20y%20otros%20compa%C3%B1eros>.
- Administrador. (2018). Enfoques para introducir las tics en la escuela. *Noticias UPC*, <https://noticias.upc.edu.pe/2018/07/25/enfoques-para-introducir-las-tic-en-la-escuela/>.
- Aguilar Juárez, I., & De la Vega, J. A. (s.f.). *Analisis de criterios*. Centro de Estudios sobre Ciencia, Desarrollo : <https://www.redalyc.org/pdf/924/92429919005.pdf>
- Alejandro, M. F. (Diciembre de 2013). *Dialnet*. Estrategias didácticas para un aprendizaje constructivista en la: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EstrategiasDidacticasParaUnAprendizajeConstructivi-6349169.pdf>
- Amawta. (23 de enero de 2020). *MINEDU: Enfoque del Área de Comunicación desde el Currículo Nacional [PDF]*. <http://www.tuamawta.com/2020/01/23/minedu-enfoque-del-area-de-comunicacion-desde-el-curriculo-nacional-pdf/>
- ANDINA/Difusión. (01 de Abril de 2020). *Andina39*. Aspec: colegios privados con educación virtual deben reducir pensiones: <https://andina.pe/agencia/noticia-aspec-colegios-privados-educacion-virtual-deben-reducir-pensiones-791076.aspx>
- Anonimo. (1 de Septiembre de 2015). *Universia*. ¿Qué es el Aprendizaje Significativo?: <https://www.universia.net/co/actualidad/vida-universitaria/que-aprendizaje-significativo-1130648.html>
- Antúnez Pérez, A. Z., & Aranguren Rincón, C. (2005). *La evaluación de la educación física, los prototipos de enseñante y sus contextos*. Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603108.pdf>
- Arredonde, A. E. (2022). INSTITUCIONES SUPLETORIAS DE AMPARO FAMILIAR. *Blog Juridico*, <https://andrescusi.blogspot.com/2020/04/instituciones-supletorias-de-amparo.html#:~:text=Es%20una%20instituci%C3%B3n%20que%20tiene,derechos%20con%20respecto%20a%20ellos>.
- Asier, E. T. (02 de 06 de 2016). *LAS CANCIONES INFANTILES*. Universidad de cantabria: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/8640/EstradaTorreAsier.pdf?sequence=1>
- Ausubel. (s.f.). *Lenguaje y aprendizaje significativo*. Moreira: <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/lenguaje.pdf>
- B.N.R.C. (08 de Abril de 2020). *Federación de periodistas del Perú*. Somos Perú presenta proyecto de congelamiento de pensiones para universidades y colegios privados: <https://fpp.org.pe/somos-peru-presenta-proyecto-de-congelamiento-de-pensiones-para-universidades-y-colegios-privados/>

- Báez, J. J. (s.f.). *La evaluación en Educación Física*. efdepor.com:  
<https://www.efdeportes.com/efd158/la-evaluacion-en-educacion-fisica.htm>
- Barriga-Jiménez, • S. (013). LA SEXUALIDAD COMO PRODUCTO. *Dialnet*,  
 file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LaSexualidadComoProductoCultural-4772257.pdf.
- BR.Ibarra Padilla, B. R. (2018). *Estrategia de comprensión lectora en la expresión oral en estudiantes de primaria de la I.E. 5155 Bella Vista*. Cesar Vallejo:  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/29871>
- Br.Reyna Ramírez, I. M. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. ULADECH: D:/004-ULADECH/2020\_02/Evaluación del Aprendizaje/Información/TGT-149.pdf
- Briseño, G. (16 de Abril de 2021). *La Educación en Perú durante la pandemia: dificultades actuales y desafíos del futuro*. eucal.edu:  
<https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/la-educacion-en-peru-durante-la-pandemia-dificultades-actuales-y-desafios-del-futuro/>
- Buona, E. (junio de 2010). *SELECCION DE ESTANDARES DEL AREA DE PERSONAL SOCIAL*. Repositorio:  
<http://repositorio.sineace.gob.pe/repositorio/bitstream/handle/sineace/1496/Area%20Personal%20Social%20Documento%20General.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=El%20C3%A1rea%20Personal%20Social%20tiene,miembro%20activo%20de%20la%20sociedad.>
- Cabrera Guerra Ivis, V. R. (2012). *La Educación un Fenomeno Social Complejo*. Revista Digital Sociedad de la Información.  
<http://www.sociedadelainformacion.com/38/complejo.pdf>
- CAJAÑAUPA, B. F. (2018). *ULADECH. LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA:*  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5498/ESTRATEGIA\\_S\\_LUDICAS\\_ZEVALLOS\\_CAJANAUPA\\_FRANKLIN\\_LESTER.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5498/ESTRATEGIA_S_LUDICAS_ZEVALLOS_CAJANAUPA_FRANKLIN_LESTER.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Calvanapón, L. J. (s.f.). *Campus ULADECH*. Material de lectura:  
[https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/5624970/mod\\_resource/content/1/Danza%20creativa.pdf](https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/5624970/mod_resource/content/1/Danza%20creativa.pdf)
- CAMPUS. (2022). *SEXUALIDAD HUMANA: VERDAD Y SIGNIFICADO. Lectura guía intervencion oral,*  
[https://campus.uct.edu.pe/pluginfile.php/2319859/mod\\_resource/content/1/LECTURA%20GUIADA%20INTERVENCION%20ORAL.pdf](https://campus.uct.edu.pe/pluginfile.php/2319859/mod_resource/content/1/LECTURA%20GUIADA%20INTERVENCION%20ORAL.pdf).
- Cárdenas, M. Y. (2017). *Trabajo de titulación. LA CAJA MACKINDER PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA:*  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/28726/1/Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n.pdf>
- Castro-Ponce, S. (21 de septiembre de 2020). *Recomendaciones sobre la lectura y los niños en tiempo de pandemia*. infotecarios:  
<https://www.infotecarios.com/recomendaciones-sobre-la-lectura-y-los-ninos-en-tiempo-de-pandemia/#.YMx3sWhKjIU>
- Chaves, J. R. (Agosto de 2016). *Gomes2016. LA YUPANA UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN PRIMARIA:*  
<http://funes.uniandes.edu.co/10295/1/Gom%C3%A9z2016La.pdf>

- Coral, Y. (Julio de 2013). *Google Academico*. Materiales Educativos: file:///D:/004-ULADECH/2021\_01/Materiales/Semana%2013/MATERIALES\_EDUCATIVOS-with-cover-page.pdf
- Cordova, L. C. (2006). *Articulos de alicia*. LAS LIBERTADES DE EXPRESIÓN E INFORMACIÓN COMO DERECHOS HUMANOS: file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Libertades\_expresion\_informacion\_como\_derechos\_humanos.pdf
- Danel, C. C. (2022). Fenes del matrimonio. *catholic.net*, <https://es.catholic.net/op/articulos/6825/cat/377/fines-del-matrimonio.html#modal>.
- DAWN. (1 de mayo de 2014). *Violence against women in politics rising in Pakistan, India: study*. Dawn.com: <https://www.dawn.com/news/1103511>
- DeLamater. (2007). ética, religión y sexualidad. *Campus*, [https://campus.uct.edu.pe/pluginfile.php/2336266/mod\\_resource/content/1/LECTURA%20GUIADA%20INTERVENCION%20ORAL.pdf](https://campus.uct.edu.pe/pluginfile.php/2336266/mod_resource/content/1/LECTURA%20GUIADA%20INTERVENCION%20ORAL.pdf).
- Derechos reservados. (15 de 11 de 2012). *aprenderinglesrapidoyfacil.com*. Definicion entre presente simple y el presente continuo: <https://www.aprenderinglesrapidoyfacil.com/2012/11/15/diferencias-presente-simple-y-presente-progresivo-o-continuo/>
- DIGEBR. (27 de 05 de 2019). *curriculonacional*. ¿Qué consideraciones se deben tener en cuenta con el PCI?: <http://curriculonacional.isos.minedu.gob.pe/index.php?action=artikel&cat=8&id=198&artlang=es>
- DIGERB. (25 de 05 de 2019). *Curriculo Nacional*. ¿Qué significa la competencia “resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio”?: <http://curriculonacional.isos.minedu.gob.pe/index.php?action=artikel&cat=4&id=96&artlang=es>
- Economí'pedia. (s.f.). *Google*. Ga: <https://economipedia.com/definiciones/mision-de-una-empresa.html#:~:text=La%20misi%C3%B3n%20de%20una%20empresa,de%20ser%20de%20la%20empresa.&text=En%20qu%C3%A9%20mejora%20el%20mundo%20gracias%20a%20las%20actividades%20de%20la%20compa%C3%B1%C3%Aa>
- Da.
- Educación, M. d. (2017). Enfoque critico reflexivo para una nueva docencia. En M. d. Educación. Lima.
- Educación, M. d. (2018). *Guía para la Elaboración del Proyecto Educativo Institucional y del Plan Anual del Trabajo de las I.E.* El Perú Primero: <http://www.ugeldorado.gob.pe/web/articulos/archivo/articulosarchivos02072019110727.pdf>
- Educación, M. d. (s.f.). *Mejoramiento Pedagogico*. educacion.gob.ec: <https://educacion.gob.ec/propuesta-pedagogica/>
- Esther Dalila, A. V. (2019). *Lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de educación inicial, de la institución educativa particular “Santa Teresita”, del distrito de Chimbote - 2019*. ULADECH: <https://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000050286>
- Exitosa, E. (2 de Abril de 2020). *Exitosa*. ASPEC: Colegios privados deben reducir pensiones por educación virtual: <https://exitosanoticias.pe/v1/colegios-privados-deben-reducir-pensiones-por-educacion-virtual/>
- Falcón, V. C. (s.f.). *epdeportes.com*. La diversidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje: <https://www.efdeportes.com/efd159/la-diversidad-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje.htm>

- Federación. (22 de diciembre de 2020). *La tasa de desempleo en Argentina sube al 11,7%*. Federación Gremial del Comercio e Industrias del Rosario: <https://fecoi.org.ar/la-tasa-de-desempleo-en-argentina-sube-al-117/#:~:text=En%20Argentina%2C%20el%20%20C3%ADndice%20de,impactan%20en%20la%20b%20C3%BA%20Asqueda%20laboral>.
- Fernandes, A. Z. (2022). Proyecto de Investigación. *TodoMaterial*, <https://www.todamateria.com/proyecto-de-investigacion/>.
- Fox, M. B. (s.f.). Proyecto de Investigación. *Scielo*, [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-519X2008000400001](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2008000400001).
- Garate, G. M. (20 de febrero de 2008). *Maestros sin Fronteras*. Emnollado papel crepe: <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2008/02/abolillado-con-papel-crepe.html>
- Gutierrez, W. (03 de Abril de 2020). *ATV.pe*. Defensoría plantea no pagar pensiones de colegio o universidad: <https://www.atv.pe/actualidad/defensoria-plantea-no-pagar-pensiones-de-colegio-o-universidades-409823>
- Hernández, S. D. (2019). *Los rincones de aprendizaje en la educación inicial*. ALICIA: [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/LOPEZ%20HERNANDEZ,%20SARITA%20DEL%20CARMEN..%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/LOPEZ%20HERNANDEZ,%20SARITA%20DEL%20CARMEN..%20(1).pdf)
- Herreros, M. (Junio de 2009). *Mi sitio*. Aprendizaje y Constructivismo socio-cultural: <https://mherrena.wordpress.com/2009/06/07/principales-enfoques-constructivistas-segun-diaz-barriga/>
- Huffman, L. B. (s.f.). *Recursos y Materiales Educativos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje*. educapanama: <http://www.educapanama.edu.pa/?q=articulos-educativos/recursos-y-materiales-educativos-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje#:~:text=Los%20recursos%20did%20C3%A1cticos%20son%20una,a%20trav%20C3%A9s%20de%20experiencias%20sensoriales>.
- IDEHPUCP. (02 de Febrero de 2021). *La percepción de la corrupción en el Perú en los últimos años*. Institute for Democracy and Human Rights PUCP: <https://idehpucp.pucp.edu.pe/analisis1/la-percepcion-de-la-corrupcion-en-el-peru-en-los-ultimos-anos/>
- LAGO CASTRO, P. &. (s.f.). *LA MEJORA DEL APRENDIZAJE MUSICAL A TRAVES DEL JUEGO MUSICAL*. Biblioteca virtual: <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mejora-del-aprendizaje-musical-a-traves-del-juego-musical/html/>
- LR, P. (06 de Abril de 2020). *La Republica*. Presentan proyecto para congelar pago de pensiones en universidades y colegios privados: <https://larepublica.pe/politica/2020/04/07/coronavirus-presentan-proyecto-para-congelar-pago-de-pensiones-en-universidades-y-colegios-privados/>
- LR, S. (4 de Abril de 2020). *La República*. Colegios privados con educación virtual deben reducir pensiones, según Aspec: <https://larepublica.pe/sociedad/2020/04/02/coronavirus-en-peru-colegios-privados-con-educacion-virtual-deben-reducir-pensiones-segun-aspec-minedu/>
- MINEDU. (16 de JULIO de 2013). *¿Qué es el Día del Logro?* educacionenred: <https://noticia.educacionenred.pe/2013/07/que-es-dia-logro-minedu-minedu-gob-pe-040123.html>
- MINEDU. (2014). *Aprendizaje*. MINEDU: <http://www.minedu.gob.pe/p/politicas-aprendizajes-conqueprenden.html>
- MINEDU. (2015). *MINEDU*. Rutas de Aprendizaje: <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-comunicacion-iv.pdf>

- MINEDU. (2016). *Ministerio de Educación*. minedu:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2021). Resolución Ministerial N° 234-2021-MINEDU. *MINEDU*,  
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2037005/RVM%20N%C2%B0%20234-2021-MINEDU.pdf.pdf>.
- Moral, J. (2009). Religión, significados y actitudes hacia. *Dialnet*,  
 file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ReligionSignificadosYActitudesHaciaLaSexualidad-3641295%20(3).pdf.
- Moreira, M. A. (s.f.). *LENGUAJE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO1*. if.ufrgs.br:  
<https://www.if.ufrgs.br/~moreira/lenguaje.pdf>
- Munita, M. G. (Julio de 2014). *Dialnet*. Sociedad y Educación: La educación como Fenómeno Social: file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-SociedadYEducacion-6429461.pdf
- Nerea, T. (3 de octubre de 2016). *Tres propuestas para mejorar la educación*. teacherandcoach.com: [https://i2.wp.com/www.teacherandcoach.com/wp-content/uploads/2016/10/c-5c-c3-b3mo-me\\_15155098\\_b9b39e6324182c099096abff6b409920d5ec7107.png?ssl=1](https://i2.wp.com/www.teacherandcoach.com/wp-content/uploads/2016/10/c-5c-c3-b3mo-me_15155098_b9b39e6324182c099096abff6b409920d5ec7107.png?ssl=1)
- Núñez, K. S. (2019). Lineamientos de Tutoría y Orientación Educativa en la Educación Básica. *Edutalentos Regionales*,  
[https://www.youtube.com/watch?v=SVQ4nS2H1\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=SVQ4nS2H1_c).
- Obregón Vilela, H. d. (2018). *Dramatización de Cuentos para Desarrollar Expresión Oral de los Estudiantes De 2° grado de la Institución Educativa Hermanos Meléndez-La Unión, Piura-Perú 2018*. ULADECH:  
[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019\\_Montalvo-Suarez.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019_Montalvo-Suarez.pdf)
- Paredes, A. (03 de junio de 2018). *Google* . Google:  
[https://alfredoparedesyasociados.com/estructura-organica-y-funcional/Pedagogico, E. \(2021\). Plan de acompañamiento pedagógico. Tambogrande](https://alfredoparedesyasociados.com/estructura-organica-y-funcional/Pedagogico, E. (2021). Plan de acompañamiento pedagógico. Tambogrande).
- Pereyra, M. N. (2019). *PRESENT SIMPLE AND PRESENT CONTINUOUS* . campus.uladech.edu.pe:  
[https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/5400714/mod\\_resource/content/1/Present%20Continuous%20and%20Present%20Simple.pdf](https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/5400714/mod_resource/content/1/Present%20Continuous%20and%20Present%20Simple.pdf)
- Perez Leon, J. C. (2018). *Universidad Peruana Cayetano Heredia* . Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre competencia esencial para mejorar los aprendizajes del III ciclo del área de Matemática del Nivel Primaria de la I.E.N° 100: <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/3174>
- Piaget. (s.f.). *La teoría de Piaget en la Educación Musical*. Pedagogía musical:  
<https://sites.google.com/site/pedagogiamusi/m/teoria-de-piaget>
- Piura, G. R. (21 de 06 de 2019). *Gobierno Regional de Piura*. Noticia:  
<https://www.regionpiura.gob.pe/noticias/17871>
- programas, D. d. (s.f.). *Plan de mejora*. UANTOF:  
[http://www.uantof.cl/public/docs/universidad/direccion\\_docente/15\\_elaboracion\\_plan\\_de\\_mejoras.pdf](http://www.uantof.cl/public/docs/universidad/direccion_docente/15_elaboracion_plan_de_mejoras.pdf)
- Pulgarí, J. A. (2015). *bdigital*. Proyecto de aula para:  
<http://www.bdigital.unal.edu.co/52915/1/16055320.2016.pdf>
- Quevedo, R. S. (s.f.). Sistema. *La importancia de un proyecto*,  
<https://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info46/sistemas/articulo3.htm>.
- Raffino, M. E. (2020 de noviembre de 23). *Google* . Google: <https://concepto.de/mision-y-vision/>

- really. (2018). *Ejemplos del presente progresivo*. really-learn-english.com:  
<https://www.really-learn-english.com/examples-of-present-progressive-tense-es.html>
- Regader, B. (2020). *Copyright*. La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky:  
[https://psicologiamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#:~:text=Lev%20Vigotsky%20\(Rusia%2C%201896%2D,a%20un%20modo%20de%20vida.](https://psicologiamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#:~:text=Lev%20Vigotsky%20(Rusia%2C%201896%2D,a%20un%20modo%20de%20vida.)
- Río, E. O. (agosto de 2017). *DOCPLAYER*. Sesión de Aprendizaje:  
<https://docplayer.es/28396688-Sesion-de-aprendizaje-nro-01.html>
- Sánchez Moran, V. S. (2019). *Aplicación de taller “Lúdico-divertido”, para la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial, 2019*. ALICIA: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43074>
- Sánchez Moran, V. S. (2019). *Aplicación de taller “Lúdico-divertido”, para la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial, 2019*. ALICIA: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/43074>
- Sanga Tito, D. A. (2019). *ULADECH*. Cambio Climático:  
<http://repositorio.uasf.edu.pe/handle/UASF/217>
- Santaló, L. (1911-2001). *Materiales y recursos para el aprendizaje en el área de matemática*. Ualdech:  
[https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/3924821/mod\\_resource/content/1/Arca\\_Matem%C3%A1tica\\_7.pdf](https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/3924821/mod_resource/content/1/Arca_Matem%C3%A1tica_7.pdf)
- Sarmiento Santana, M. (s.f.). *Enseñanza y aprendizaje*. tdx.cat:  
[https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS\\_CAPITULO\\_2.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf)
- Sierra, J. J. (2016). Influencia de la religión en la toma de decisiones sobre. *Scielo*,  
<http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v12n2/v12n2a06.pdf>.
- Telefónica, F. (2020). Plan de Formación Docente. 2-3.
- TOBAR, O. D. (s.f.). *Geogebra*. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS:  
<https://www.geogebra.org/m/gWSKktdT>
- UNESCO. (2019). *UNESCO*. Día Internacional de las Matemáticas:  
[https://es.unesco.org/commemorations/mathematics#:~:text=Por%20esta%20raz%C3%B3n%2C%20la%2040%C2%AA,\(40C%2FResoluci%C3%B3n%2030\).](https://es.unesco.org/commemorations/mathematics#:~:text=Por%20esta%20raz%C3%B3n%2C%20la%2040%C2%AA,(40C%2FResoluci%C3%B3n%2030).)
- UNESCO. (2021). Las TIC en la educación. *UNESCO*, <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>.
- V, M. R. (2021). *ULADECH*. La exposición de materiales y recursos para el aprendizaje:  
file:///D:/004-  
ULADECH/2021\_01/Materiales/Semana%2013/Exposici%C3%B3n\_materiales%20\_13.pdf
- V., M. R. (s.f.). *CLASIFICACIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE*. ULADECH:  
[https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/3763630/mod\\_resource/content/1/Clasificaci%C3%B3n\\_2.pdf](https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/3763630/mod_resource/content/1/Clasificaci%C3%B3n_2.pdf)
- V., M. R. (s.f.). *MATERIALES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA*. ULADECH:  
[https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/3405512/mod\\_resource/content/1/materiales\\_ciencia\\_tecnologia\\_6.pdf](https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/3405512/mod_resource/content/1/materiales_ciencia_tecnologia_6.pdf)
- Warlick, D. (13 de Noviembre de 2019). *Realinfluencers*. Educación y tecnología:  
<https://www.realinfluencers.es/2016/03/25/6-frases-innovaion-tecnologia-educacion/>

- Weitzman, D. J. (2020). *EDUCREA*. Estrategias Metodológicas:  
<https://educrea.cl/estrategias-metodologicas/>
- Wetto, M. (2020). *¿Qué y Cuáles son las Cualidades de la Expresión Oral?* lifeder:  
<https://www.lifeder.com/cualidades-expresion-oral/>
- Wikimedia, F. (2022). Matrimonio. *Wikimedia*, catholic.net.
- Ysabel, M. J. (2019). *Cultura escolar en educación inclusiva y su influencia en las prácticas inclusivas en las Instituciones Educativas del Nivel Secundaria*.  
Jacinto\_HPY.pdf:  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28858/Jacinto\\_HPY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28858/Jacinto_HPY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- ZAMBRANO, B. J. (2016). *ULADECH*. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EMPLEADAS :  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2347/ESCALA\\_DE\\_ESTRATEGIAS\\_DE\\_APRENDIZAJE\\_ACRA\\_BERNUY\\_ZAMBRANO\\_JAQUELIN\\_MARGARET.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2347/ESCALA_DE_ESTRATEGIAS_DE_APRENDIZAJE_ACRA_BERNUY_ZAMBRANO_JAQUELIN_MARGARET.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

**ANEXOS:**

**Anexo 1: Documentos complementarios que permitan mayor comprensión del estudio.**

- **Instrumentos de recolección de información**

**Tema: SOFTWARE VILLAPLANET Y NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE LA I.E. DE LA CIUDAD, TAMBOGRANDE, PIURA, 2023.**

**Instrumento de evaluación**

**1. Lista de cotejos medir la variable expresión oral**

Siempre (S)	Casi siempre (CS)	A veces (AV)	Casi nunca (CN)	Nunca (N)
<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

N°	ITEMS	RESPUESTAS				
	<b>DIMENSION 1:</b> <b>Claridad</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Se expresa verbalmente con claridad					
<b>2</b>	Se expresa verbalmente con precisión					
<b>3</b>	Utilizan frases adecuadas al expresarse verbalmente					
<b>4</b>	Usa palabras sencillas					
	<b>DIMENSION 2:</b> <b>Coherencia</b>					

5	Organiza sus ideas en forma lógica					
6	Sus experiencias tienen sentidos					
7	Al expresarse verbalmente lo hacen con objetividad					
	<b>DIMENSION 3: Fluidez</b>					
8	Se expresa oralmente con espontaneidad					
9	Se expresa oralmente con facilidad					
10	Articulan adecuadamente las palabras					

- **Ficha técnica**

<b>instrumento:</b>	Lista de cotejo
<b>Autor y año:</b>	<b>ORIGINAL:</b> Aricela Alberca Chinchay – Liz Kelly Valdiviezo Ruidias - 2023
	<b>ADAPTACIÓN:</b>
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir en que nivel se encuentra los estidanes con respecto a la expresión oral
<b>Usuarios:</b>	Estudiantes de la I.E.
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	El intrumento se aplico al iniciar el proyecto para tener como base en el desarrollo de la investigación porteriormente se procede a ejecutar las actividades planificdas las cuales son trabajadas 2 veces por semana y se desglosan en dos momentos: la primera fase se trabaja actividades lúdicas con material concreto, estás actividades van de la mano con los ejercicios que se

relacionan en el software VillaPlanet, al finalizar las actividades planificadas se procede aplicar el por test que permitirá evaluar el avance de cada estudiante con relación a la expresión oral.

**Validez:**

**Confiabilidad**

ITEM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
VARIANZA	0.419	0.216	0.230	0.088	0.541	0.431	0.340	0.200	0.841	0.818										
SUMATORIA DE VARIANZAS	0.834																			
LA SUMA DE LOS ÍTEMAS	15.232																			

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

$K$ : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario: 0.7891255  
 $K$ : Número de ítems del instrumento: 20  
 $\sum S_j^2$ : Sumatoria de las varianzas de los ítems: 0.834  
 $S_T^2$ : Varianza total del instrumento: 13.232

RANGO	FIABLE
0.55 a menos	Confiable baja
0.54 a 0.59	Confiable baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.95	Excelente confiable
1	Confiable perfecto



- **Operacionalización de variable y definición conceptual**

Titulo	Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Software VillaPlanet y nivel de expresión oral en estudiantes de la I.E.de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023.	Variable Independiente: Software VillaPlanet	(Educared, 2016), es un aplicativo desarrollado por Fundación Telefónica, que se caracteriza por el desarrollo de actividades lúdicas interactivas, en que las y los estudiantes realizan un viaje interestelar, enfrentando retos comunicativos y matemáticos; logrando a partir de ello, afianzar capacidades básicas correspondiente a su edad, en las áreas curriculares de comunicación y matemática. Este software educativo, está recomendado para estudiantes entre 6 a 12 años y cuenta con una interfaz de reporte, que permite a las y los docentes, efectuar un adecuado, oportuno y personalizado seguimiento a sus estudiantes.	El uso del aplicativo se desarrolla a través de talleres, la variable se medirá a través de la programación de sesiones de aprendizajes que serán ejecutará en 15 sesiones y se organizarán en inicio, desarrollo y cierre.	Inicio Desarrollo Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda a la mejora del rendimiento académico.</li> <li>• Clases interactivas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.</li> </ul>
	Variable Dependiente: La Expresión Oral	(Carrera Valverde, 2018) La expresión oral, indica mejorar el dialogo, la producción y emisión de la expresión oral. Se trata de felicitar al niño cuando logre sus objetivos, así como cuando realice sus actividades con éxito.	<p>En el cuestionario se compara las imágenes luego señale la palabra que considere más adecuada para completar cada una de las frases que siguen.</p> <p>Señale la palabra que considere más adecuada para completar cada una de las frases que siguen.</p> <p>Encuentra el mayor número posible de palabras que reúnan características concretas, palabras que lleven la letra “a”.</p> <p>Según tu información sobre sus características o costumbres, como identificas a estos tres animales.</p>	Claridad Coherencia Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa con claridad</li> <li>• Articula correctamente</li> <li>• Expresa con espontaneidad</li> <li>• Expresa sus ideas en forma organizada</li> </ul>

- **Consentimiento Informado**

**PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO**

(Educación)

Mi nombre es Aricela Alberca Chinchay, y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 30 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Software VillaPlanet y nivel de expresión oral en estudiantes de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023?	<del>Sí</del>	No
--	---------------	----

CIEI-V1

- **Asentimiento Informado**

**Protocolo de Consentimiento Informado para Encuestas  
(Educación)**

La finalidad de este protocolo en Educación, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula Software VillaPlanet y nivel de expresión oral en estudiantes de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023 y es dirigido por Aricela Alberca Chinchay y Liz Kelly Valdiviezo Ruidias, investigador de la Universidad Católica de Trujillo.

El propósito de la investigación es: Determinar la influencia del software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 10 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de reunión virtual. Si desea, también podrá escribir al correo [aricelalberca@gmail.com](mailto:aricelalberca@gmail.com) o [kellyvaldiviezo.555@gmail.com](mailto:kellyvaldiviezo.555@gmail.com) para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica de Trujillo.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre:

---

Fecha:

---

Correo electrónico:

---

Firma del participante:

---

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

---

CIEI-V1

- Matriz de consistencia:

Titulo	Enunciado del Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Metodología	Muestra
Software VillaPlanet y nivel de expresión oral en estudiantes de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023	¿Cómo influye el Software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023?	<p><b>General:</b> Determinar la influencia del software VillaPlanet en el nivel de expresión oral en estudiantes de cuarto grado de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023.</p>	Software VillaPlanet influye significativamente en el nivel de expresión oral en estudiantes de la I.E. de la ciudad, Tambogrande, Piura, 2023.	<p><b>Independiente:</b> Software VillaPlanet</p>	<p><b>Tipo:</b> Experimental- Aplicada</p>	<p><b>Población:</b> I.E. de la ciudad de Piura, 2023. Del cuarto de primaria</p>
		<p><b>Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar antes de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023.</li> <li>• Identificar después de aplicar el pre test y post test sobre el nivel de expresión oral de los estudiantes de la I.E. de la Ciudad, Tambogrande, Piura, 2023.</li> <li>• Comparar el nivel de expresión oral antes y después de los resultados de la aplicación del Software VillaPlanet.</li> </ul>		<p><b>Dependiente:</b> La Expresión Oral</p>	<p><b>Nivel:</b> Experimental</p> <p><b>Diseño</b> Cuasi - Experimental</p>	<p><b>Muestra:</b> 31 niños del cuarto grado</p>

Anexo 2: Esquemas, tablas, fotos, entre otros.  
Propuesta pedagógica

<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	Aplicación el software “VillaPlanet”			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Docentes			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	Apropiación del software educativo “VillaPlanet”			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	A partir de reuniones se formaliza el pedido de préstamos de los recursos a los directores de IIEE	✓ Soli citud de préstamo.	✓ Ta blets.	3 Horas
<b>Organización</b>	A partir de coordinaciones se establecen acuerdos de fechas y horarios más apropiado para realizar una reunión de trabajo para la apropiación del software educativo;	✓ Exp loración e interacción con el aplicativo	✓ Sot fware educativo. ✓ Ta blets. ✓ La p top.	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	Se invita a cada uno de los participantes a sentarse frente a cada tablet, para luego explicar que es lo que se desea lograr con el aplicativo realizando preguntas: ¿Se aprenderá jugando?, ¿Este aplicativo será sencillo de aplicar?,	✓ A través de preguntas	✓ Ta blets.	10 min

	¿Tendremos algún problema de manejo?, entre otros.			
<b>DESARROLLO</b>	<p>Luego de obtener las respuestas de los participantes, se dialoga sobre estas. A continuación se prenden las tablets y escuchamos las indicaciones de la dinamizadora para paso a paso instalar el aplicativo en las tablets.</p> <p>Se generará un usuario y contraseña para ingresar al aplicativo. Se explica en qué consiste el juego, los niveles y las áreas a mejorar (Comunicación y matemática).</p> <p>Seguidamente cada uno de los participantes inicia el juego comenzando desde el primer nivel.</p> <p>Luego se pregunta: ¿Cómo les pareció el juego?, ¿Fue muy difícil jugarlo?, ¿Creen ustedes que los alumnos lo podrán desarrollar?, ¿Qué dificultades tuvieron en el desarrollo del juego?</p> <p>Se genera diálogo reflexivo.</p>	<p>✓ Exp  loración e  interacción.</p>	<p>✓ Ta  blets.  ✓ Ap  licativo  VillaPlanet.</p>	<p>60  min</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Consensuamos las respuestas de manera grupal y se reforzó algunos puntos, de acuerdo a las respuestas obtenidas.</p>	<p>✓ Exp  licación</p>	<p>✓ Ta  blets.  ✓ Ap  licativo.</p>	<p>20  min</p>

<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	Introducción de uso			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Estudiantes de la IE			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	- Uso adecuado de las tablets			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	✓ Diseño y construcción	✓ Tablets	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	✓ Diálogo. ✓ Trabajo de gabinete	✓ Software educativo. ✓ Tablets. ✓ Laptop.	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	- A través de un momento de calma se invita a los niños y niñas a mencionar que recursos tecnológicos conocen. Asimismo, se les pide compartir cómo se desarrolla el proceso formativo en su IE. - Se establece diálogo sobre los juegos	✓ Diálogo reflexivo	✓ Pizarra. ✓ Plumones. ✓ Tiras léxicas	10 min

	<p>tradicionales y contemporáneos</p> <p>- El facilitador presenta una tira léxica con el nombre "Tablet" recoge ideas de los estudiantes generando un diálogo.</p>			
<b>DESARROLLO</b>	<p>- A través de la exposición el facilitador da a conocer el uso de la Tablet.</p> <p>- Los alumnos vierten su opinión acerca del uso de la Tablet ¿les gustaría desarrollar actividades en la Tablet? Se resuelven inquietudes sobre lo propuesto con la finalidad de absolver toda duda.</p> <p>- De manera vivencial y práctica los niños y niñas exploran la tablets.</p> <p>- El facilitador orienta de manera personal.</p>	<p>✓ Trabajo personal.</p> <p>✓ Exposición diálogo.</p> <p>✓ Ejercicios.</p>	<p>✓ A través de PPT.</p> <p>✓ Software.</p> <p>✓ Pizarra, plumones preguntas</p>	60 min
<b>CIERRE</b>	<p>Por último, el facilitador agradece a los</p>	<p>✓ Explicación</p>	<p>✓ Tablets.</p>	20 min

	niños y niñas la atención prestada explicando con claridad la propuesta del proyecto.		✓ Apl icativo.	
--	---	--	-------------------	--

<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	Presentamos y conocemos VillaPlanet			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Estudiantes de la IE			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el software Educativo “VillaPlanet”</li> <li>- Registrar el nombre de usuario y contraseña</li> </ul>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	✓ Diseño y construcción	✓ Tablets	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo.</li> <li>✓ Trabajo de gabinete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Software educativo.</li> <li>✓ Tablets.</li> <li>✓ Laptop.</li> </ul>	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A través de un momento de calma se invita a los niños y niñas a mencionar cuáles son sus juegos preferidos. Asimismo, se les pide compartir cómo se desarrolla el proceso formativo en su IE.</li> </ul>	✓ Diálogo reflexivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pizarra.</li> <li>✓ Plumones.</li> <li>✓ Tiras léxicas</li> </ul>	10 min

	<p>- Se establece diálogo sobre los juegos tradicionales y contemporáneos</p> <p>- El facilitador presenta una tira léxica con el nombre "VillaPlanet" recoge ideas de los estudiantes generando un diálogo.</p>			
<b>DESARROLLO</b>	<p>- A través de la exposición el facilitador da a conocer el software Educativo "VillaPlanet"</p> <p>Los alumnos vierten su opinión acerca del juego y les pregunta ¿les gustaría jugar este juego en el aula? Se resuelven inquietudes sobre lo propuesto con la finalidad de absolver toda duda.</p> <p>- D e manera vivencial y práctica los niños y niñas se registre y cree su usuario en el juego</p> <p>- E l facilitador orienta de</p>	<p>✓ Trabajo personal.</p> <p>✓ Exposición diálogo.</p> <p>✓ Ejercicios.</p>	<p>✓ A través de PPT.</p> <p>✓ Software.</p> <p>✓ Pizarra, plumones preguntas</p>	<p>min 60</p>

	manera personal.			
<b>CIERRE</b>	Por último, el facilitador agradece a los niños y niñas la atención prestada explicando con claridad la propuesta del proyecto.	✓ Explicación	✓ Tab lets. ✓ Apl icativo.	20 min

<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	“¿Qué pasa aquí?”			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Estudiantes de la I.E.			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercitar la rapidez mental, atención y comprensión en la identificación de absurdos visuales.</li> <li>- Iniciar el juego Educativo “VillaPlanet”</li> </ul>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	✓ Diseño y construcción	✓ Laptop	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo.</li> <li>✓ Trabajo bajo de gabinete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Software educativo.</li> <li>✓ Tablets.</li> <li>✓ Laptop.</li> </ul>	2 horas

**PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

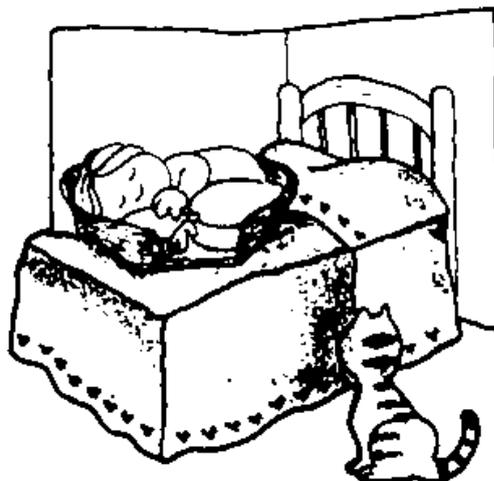
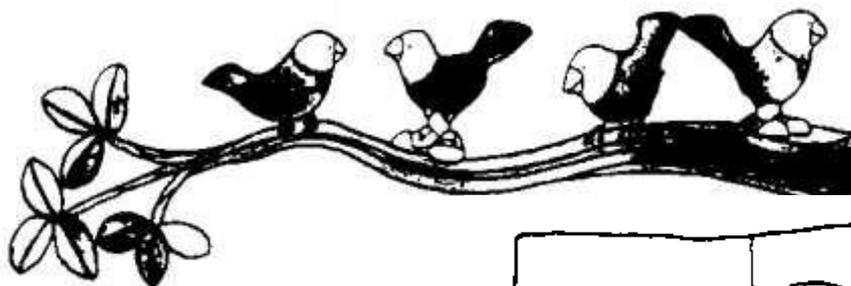
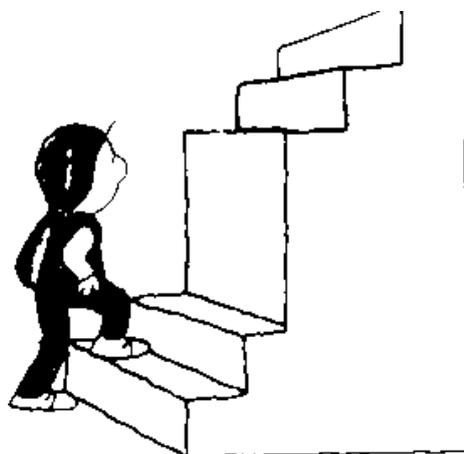
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.

<b>INICIO</b>	<p>El / la dinamizadora entrega una ficha, leen la consigna y desarrollan. Deben poner atención para encontrar en el menor tiempo posible los absurdos que aparecen en ella.</p> <p>Cuando hayan terminado de encerrar los absurdos se revisa con todo el grupo, los absurdos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El señor habla con el cable del auricular.</li> <li>- El tiburón</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo reflexivo.</li> <li>✓ Trabajo bajo individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fichas de ejercicios</li> </ul>	15 min
---------------	---	---	--	--------

	<p>monta bicicleta. - L</p> <p>a niña duerme en la canasta del gato. - L</p> <p>a zapatilla es un alimento. - L</p> <p>os unicornios jugando tenis de mesa. - G</p> <p>rada muy alta. - L</p> <p>os pajaritos usan zapatillas.</p>			
<b>DESARR OLLO</b>	<p>- El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera persona.</p> <p>- L os estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.</p> <p>- El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>	<p>✓ Jug ar el “VillaPlanet”</p> <p>✓ Diál ogo</p>	<p>✓ Tab lets.</p> <p>✓ Sof tware.</p> <p>✓ Piz arra.</p>	70 min
<b>CIERRE</b>	<p>Por último, a manera de reflexión se recogen algunos opiniones de los estudiantes en torno a la actividad desarrollada</p>	<p>✓ Exp licación</p>	<p>✓ Tab lets.</p> <p>✓ Apl icativo.</p>	5 min

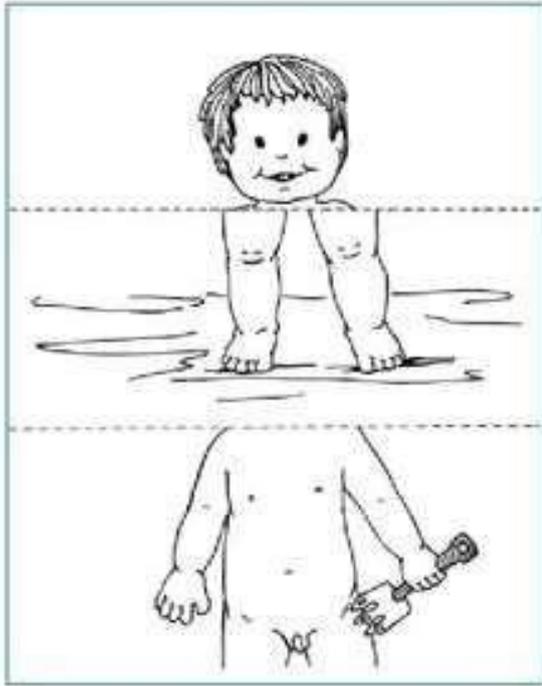
# ¿Qué pasa aquí?

Encierra con color lo que te parece absurdo en estos dibujos. ¡Observa con cuidado!

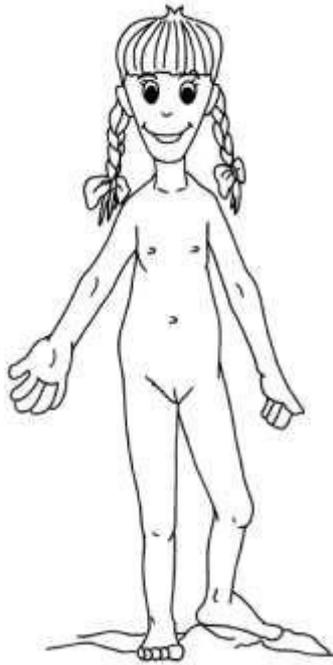


<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	Mi cuerpo ...mi yo			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Estudiantes de la I.E.			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer las partes de su cuerpo, distinguiendo las diferencias.</li> <li>- Jugar "VillaPlanet"</li> </ul>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diseño y construcción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laptop</li> </ul>	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo.</li> <li>✓ Trabajo bajo de gabinete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Software educativo.</li> <li>✓ Tablets.</li> <li>✓ Laptop.</li> </ul>	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los ejercicios prácticos se trabajarán con los niños y niñas unas fichas de aplicación relacionadas a la percepción de detalles.</li> <li>- Luego el facilitador revisa con ellos las fichas y comentar cuál ha sido el proceso que han seguido para realizar las fichas de aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo reflexivo.</li> <li>✓ Trabajo bajo individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fichas de ejercicios</li> </ul>	15 min

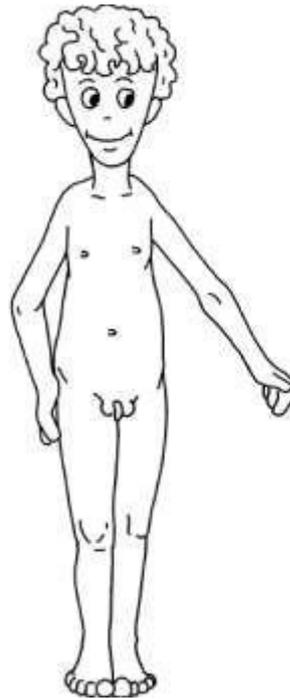
	Cuáles les resultaron fáciles y dónde tuvieron dificultad.			
<b>DESARROLLO</b>	<p>- El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera personalizada.</p> <p>- Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.</p> <p>- El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>	<p>✓ Jugando al “VillaPlanet”</p> <p>✓ Día a día</p>	<p>✓ Tablets.</p> <p>✓ Software.</p> <p>✓ Pizarra.</p>	70 min
<b>CIERRE</b>	<p>Por último, a manera de reflexión se recogen algunas opiniones de los estudiantes en torno a la actividad desarrollada</p>	<p>✓ Explicación</p>	<p>✓ Tablets.</p> <p>✓ Aplicativo.</p>	5 min



Recorta y arma cuerpo niño



- cejas
- pestañas
- ojos
- orejas
- nariz
- pecho
- ombiligo
- manos
- dedos
- vulva/pene
- muslos
- rodillas
- tobillos
- pies
- dedos



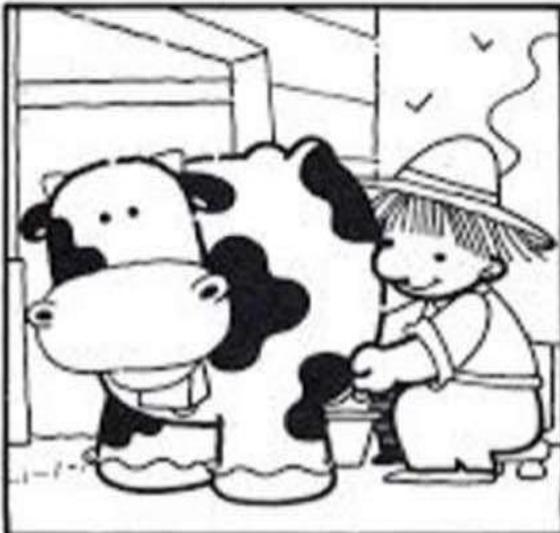
Une mediante flechas cada palabra con la parte del cuerpo del niño y de la niña que corresponda

<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	Cuál sigue. Esa sí, esa aún no			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Estudiantes de la I.E.			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercitar la ubicación temporal y la manera de calcular el tiempo.</li> <li>- Favorecer la observación de secuencias y la narración de sucesos.</li> <li>- Jugar “VillaPlanet”</li> </ul>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diseño y construcción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laptop</li> </ul>	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo.</li> <li>✓ Trabajo bajo de gabinete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Software educativo.</li> <li>✓ Tablets.</li> <li>✓ Laptop.</li> </ul>	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se entrega una ficha a los discentes, donde deberán realizar lo siguiente:</li> <li>- Observa y describe lo que sucede en las siguientes imágenes. Luego, recórtalas, ordénalas, pégalas en una tira de cartulina y finalmente cuéntale a tu profesora la linda historia que creaste. Recuerda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo reflexivo.</li> <li>✓ Trabajo bajo individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fichas de ejercicios</li> </ul>	15 min

	ordenar tus ideas y usar los conectores lógicos.			
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera personalizada.</li> <li>- Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.</li> <li>- El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jug ar el “VillaPlanet”</li> <li>✓ Diá logo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ta blets.</li> <li>✓ Sof tware.</li> <li>✓ Piz arra,</li> </ul>	70 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Por último, a manera de reflexión se recogen algunas opiniones de los estudiantes en torno a la actividad desarrollada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Exp licación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ta blets.</li> <li>✓ Ap licativo.</li> </ul>	5 min

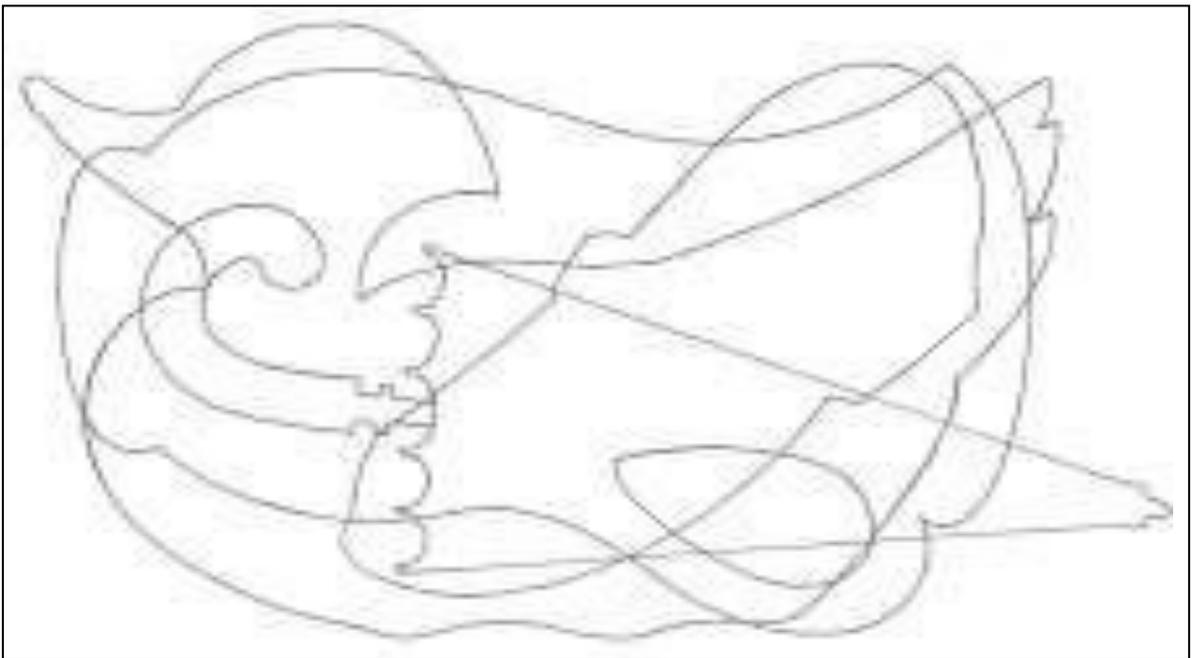
**SECUENCIAS TEMPORALES**

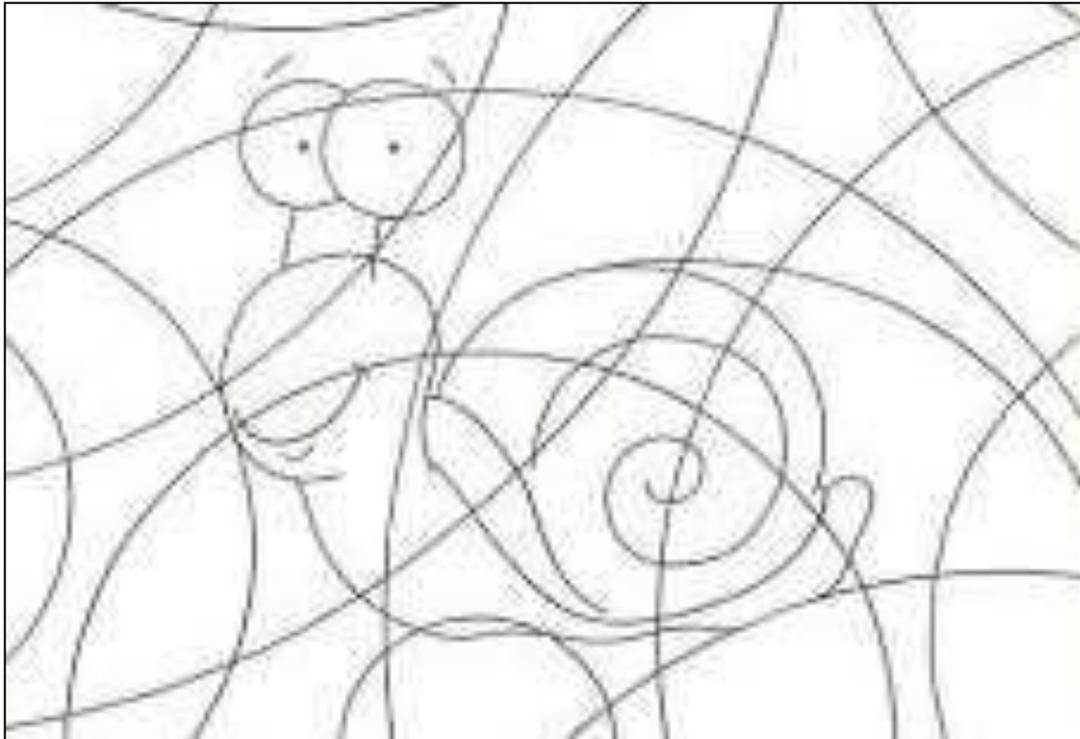
Observa, describe lo que sucede en las siguientes imágenes. Luego, recórtalas, ordénalas, pégalas en una tira de cartulina y finalmente narra a tus compañeros/as el proceso que se realiza para obtener leche envasada. Recuerda ordenar tus ideas y usar los conectores lógicos.



<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	“Descubriendo”			
<b>Dirigida a</b> ¿Con quién?	Estudiantes de la I.E.			
<b>Objetivos</b> ¿Para qué?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y descubre figuras.</li> <li>- Jugar “VillaPlanet”</li> </ul>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción</b> ¿Qué?	<b>Estrategia Metodológica</b> ¿Cómo?	<b>Medios y Materiales</b> ¿Con qué?	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	✓ Diseño y construcción	✓ Laptop	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo.</li> <li>✓ Trabajo de gabinete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Software educativo.</li> <li>✓ Tablets.</li> <li>✓ Laptop.</li> </ul>	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El facilitador entrega la ficha: ¡DESCUBRIENDO!</li> <li>- Cada uno debe observar atentamente ubicando la hoja en posición vertical sin moverla o girarla.</li> <li>- En cada una de ellas hay objetos escondidos. Encuéntralos y coloréalos con un color diferente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo reflexivo.</li> <li>✓ Trabajo individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fichas de ejercicios</li> </ul>	15 min

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En cada una de estas fichas objetos escondidos. Encuéntralos y marca el contorno con un color diferente.</li> </ul>			
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera personalizada.</li> <li>- Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.</li> <li>- El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jugar el "VillaPlanet"</li> <li>✓ Diálogo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tablets.</li> <li>✓ Software.</li> <li>✓ Pizarra,</li> <li>✓ Tab</li> <li>✓ Sof</li> <li>✓ Piz</li> </ul>	70 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Por último, a manera de reflexión se recogen algunas opiniones de los estudiantes en torno a la actividad desarrollada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Explicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tablets.</li> <li>✓ Aplicativo.</li> <li>✓ Tab</li> <li>✓ Apl</li> </ul>	5 min





<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	"Ojito, ojito"			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Estudiantes de la I.E.			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica y ubica elementos dentro de un campo visual.</li> <li>- Jugar "VillaPlanet"</li> </ul>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	✓ Diseño y construcción	✓ Laptop	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el	✓ Diálogo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Software educativo.</li> <li>✓ Tablets.</li> </ul>	2 horas

	desarrollo de la sesión.	✓ Trabajo de gabinete	✓ Laptop.	
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	<p>- El facilitador entrega una ficha donde requieren de mucha atención: Ojo, Ojito.</p> <p>- Los estudiantes observan detenidamente y colorea en la lluvia de imágenes las que aparecen en el recuadro superior.</p>	<p>✓ Diálogo reflexivo.</p> <p>✓ Trabajo individual</p>	<p>✓ Fichas de ejercicios</p>	15 min
<b>DESARROLLO</b>	<p>- El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera personal.</p> <p>- Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera inicial.</p> <p>- El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>	<p>✓ Jugar el "VillaPlanet"</p> <p>✓ Diálogo</p>	<p>✓ Tablets.</p> <p>✓ Software.</p> <p>✓ Pizarra,</p>	70 min
<b>CIERRE</b>	<p>- Por último, a manera de reflexión se recogen algunos opiniones de los estudiantes en torno a la</p>	<p>✓ Explicación</p>	<p>✓ Tablets.</p> <p>✓ Aplicativo.</p>	5 min

	actividad desarrollada			
--	---------------------------	--	--	--

## ¡OJO, OJITO!

Observa detenidamente y colorea en la lluvia de imágenes las que aparecen en el recuadro superior.

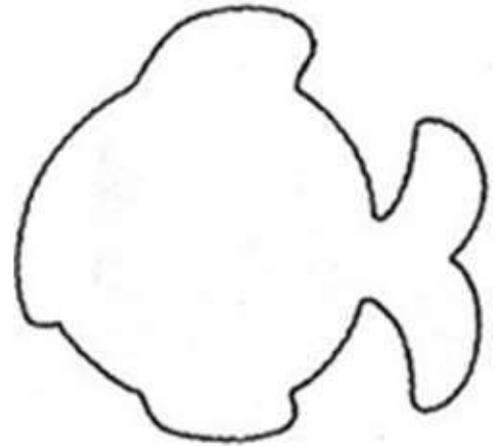
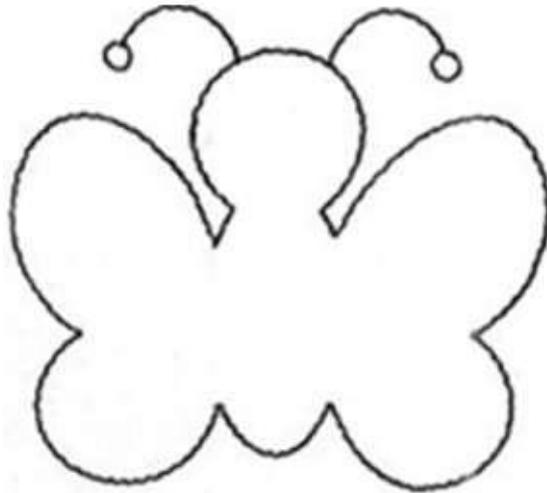


¿Para qué?	- Jugar "VillaPlanet"			
Fase	Descripción ¿Qué?	Estrategia Metodológica ¿Cómo?	Medios y Materiales ¿Con qué?	Tiempo
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	✓ Diseño y construcción	✓ Lap top	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	✓ Diálogo. ✓ Trabajo de gabinete	✓ Software educativo. ✓ Tablets. ✓ Laptop.	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	El facilitador entrega una ficha: Completando siluetas Los discentes reconocerán las siluetas. Completarán los dibujos para que cada animalito aparezca. Finalmente colorean creativamente.	✓ Diálogo reflexivo. ✓ Trabajo individual	✓ Fichas de ejercicios	15 min
<b>DESARROLLO</b>	- El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera personal. - Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.	✓ Jugar el "VillaPlanet" ✓ Diálogo	✓ Tablets. ✓ Software. ✓ Pizarra,	70 min

	- E El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.			
<b>CIERRE</b>	- P Por último, a manera de reflexión se recogen algunas de opiniones de los estudiantes en torno a la actividad desarrollada	✓ Expl icación	✓ Tab lets. ✓ Apli cativo.	5 min

### Completando siluetas

¿Reconoces todas estas siluetas? Completa todos los dibujos para que cada animalito aparezca. Colorea creativamente.



Habilidades Cognitivas 4º a 6º

## Completando siluetas

¿Reconoces todas estas siluetas? Completa todos los dibujos para que cada animalito aparezca. Colorea creativamente.



Habilidades Cognitivas 4º a 6º

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>Nombre actividad</b>	"Me divierto descubriendo figuras"			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Estudiantes de la I.E.			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ubicación y desplazamiento en la cuadrícula siguiendo indicaciones visuales y auditivas.</li> <li>- Jugar "VillaPlanet"</li> </ul>			
Fase	Descripción ¿Qué?	Estrategia Metodológica ¿Cómo?	Medios y Materiales ¿Con qué?	Tiempo
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diseño y construcción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lap top</li> </ul>	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diálogo.</li> <li>✓ Trabajo de gabinete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Software educativo.</li> <li>✓ Tablets.</li> <li>✓ Laptop.</li> </ul>	2 horas
PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD				

Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.

<p><b>INICIO</b></p>	<p>El facilitador entrega a los discentes una cuadrícula donde deberán realizar de manera individual la siguiente consigna: Delinear usando su lápiz sobre las líneas de la cuadrícula siguiendo la orientación de las flechas, hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha, hacia la izquierda en la cantidad indicada.</p>	<p>✓ Dial ogo reflexivo. ✓ Trab ajo individual</p>	<p>✓ Fich as de ejercicios</p>	<p>15 min</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>- El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera persona.</p> <p>- Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.</p> <p>- El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>	<p>✓ Jugar el "VillaPlanet" ✓ Diálogo</p>	<p>✓ Tablets. ✓ Software. ✓ Pizarra,</p>	<p>70 min</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>- Por último, a manera de reflexión se recogen algunos opiniones de</p>	<p>✓ Explicación</p>	<p>✓ Tablets. ✓ Aplicativo.</p>	<p>5 min</p>



Delinea con tu lápiz en la cuadrícula las siguientes consignas.

→2 ↑2 →2 ↑2 →2 ↓2 →2 ↓2 →2 ↓2 ←2  
↓2 ←2 ↓4 →2 ↓2 ←6 ↑2 →2 ↑4 ←2 ↑2  
←2 ↑2

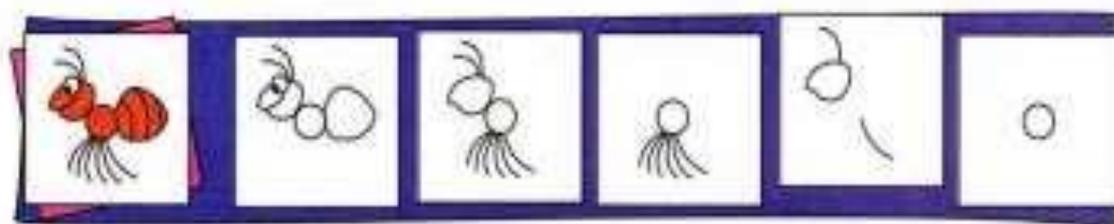
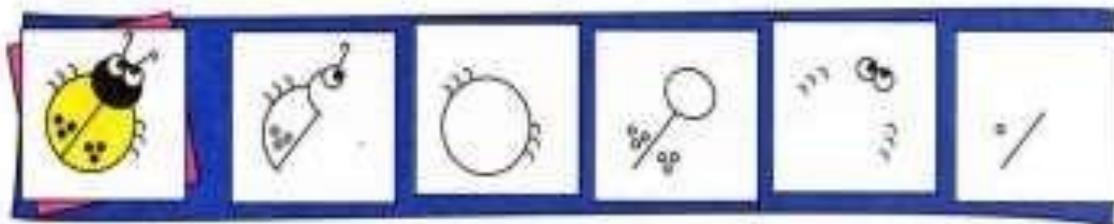
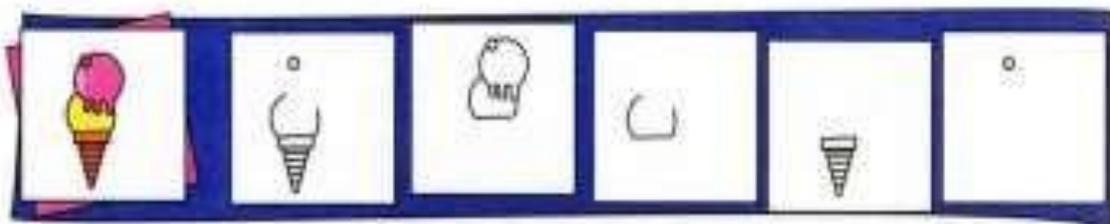
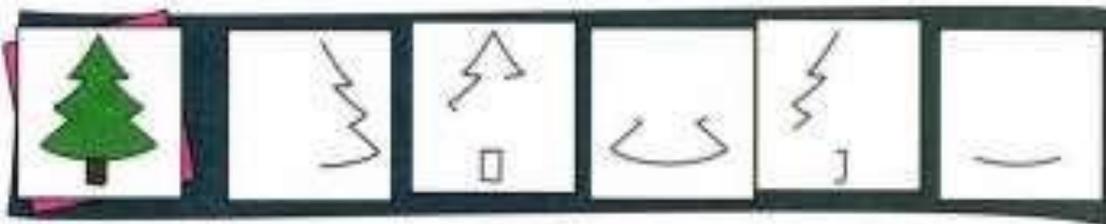
→3 ↑2 →3 ↓3 10 ↑1 ←1 ↑1 →2 ↓2 ←1  
↓4 ←1 ↓6 ←3 ↑1 →1 ↑3 ←6 ↓4 ←3 ↑1 →1 ↑3  
←2 ↑3 ←4 ↑4 ←1 ↓2 →1

<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	"Somos creativos"			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Estudiantes de la I.E.			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantear ejercicios creativos de atención.</li> <li>- Jugar "VillaPlanet"</li> </ul>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	✓ Diseño y construcción	✓ Lap top	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	✓ Diálogo. ✓ Trabajo de gabinete	✓ Software educativo. ✓ Tablets. ✓ Laptop.	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	El facilitador entrega medio papelote bond con un margen establecido y algunos plumones; además de lápiz y borrador. Los discentes se distribuirán por el ambiente, según lo deseen y tendrán 15 minutos para ser creativos y	✓ Diálogo reflexivo. ✓ Trabajo individual	✓ Fichas de ejercicios	15 min

	<p>desarrollar la actividad.</p> <p>Pueden utilizar el papelote de forma horizontal o vertical. La figura a descubrir debe ser sencilla y los trazos también.</p> <p>Una vez que todos hayan terminado se realizará un intercambio de trabajos para que otros compañeros desarrollen el ejercicio que han planteado.</p>			
<b>DESARROLLO</b>	<p>- El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera persona.</p> <p>- Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.</p> <p>- El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>	<p>✓ Jugar el "VillaPlanet"</p> <p>✓ Diálogo</p>	<p>✓ Tablets.</p> <p>✓ Software.</p> <p>✓ Pizarra,</p>	70 min
<b>CIERRE</b>	<p>- Por último, a manera de reflexión se recogen algunos opiniones de los estudiantes en torno a la actividad desarrollada</p>	<p>✓ Explicación</p>	<p>✓ Tablets.</p> <p>✓ Aplicativo.</p>	5 min

## ¿Qué falta?

 Completa las figuras. Observa el primer ejemplo de cada fila.



<b>Nombre actividad</b>	"Hasta pronto"			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Estudiantes de la IE			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre la experiencia.</li> <li>- Jugar "VillaPlanet"</li> </ul>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	Planificación de la actividad a nivel de equipo, considerando claridad en el desarrollo de las actividades	✓ Diseño y construcción	✓ La ptop	3 Horas
<b>Organización</b>	Se prepara todo el material necesario para el desarrollo de la sesión.	✓ Diálogo. ✓ Trabajo de gabinete	✓ Software educativo. ✓ Tablets ✓ Laptop.	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>INICIO</b>	El facilitador dialoga con los estudiantes sobre el proceso que vienen desarrollando, identificando aspectos positivos y negativos de la experiencia. Los niños y niñas expresan libremente su opinión, respondiendo a las siguientes preguntas. ¿Te gustó la propuesta? ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo	✓ Diálogo reflexivo. ✓ Trabajo individual	✓ Pa pelotes plumones ✓ pizarra	15 min

	<p>resolviste tus dificultades? Luego de haber generado el dialogo se plantean algunas conclusiones.</p>			
<b>DESARROLLO</b>	<p>- El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera persona.</p> <p>- Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.</p> <p>- El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>	<p>✓ Jugar el "VillaPlanet"</p> <p>✓ Diálogo</p>	<p>✓ Tablets</p> <p>✓ Software.</p> <p>✓ Pizarra</p>	70 min
<b>CIERRE</b>	<p>- Por último, a manera de reflexión se identifican logros, dificultades, Así como también sentir de los niños y niñas frente a lo compartido y vivido.</p>	<p>✓ Explicación</p>	<p>✓ .</p>	5 min

<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Nombre actividad</b>	Mi hijo aprende Jugando VillaPlanet			
<b>Dirigida a</b> ¿Con quién?	Madres y Padres de Familia			
<b>Objetivos</b> ¿Para qué?	<p>✓ Socializar con los padres y madres de familia el proyecto educativo <b>“Jugando “VillaPlanet” desarrollo mis capacidades en comunicación y matemática”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundamentar los objetivos y beneficio del proyecto, dentro su proceso formativo escolar.</li> <li>- Explicar la metodología del proyecto, a través de la vivencia en el desarrollo de algunas actividades.</li> </ul>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción</b> ¿Qué?	<b>Estrategia a Metodológica</b> ¿Cómo?	<b>Medios y Materiales</b> ¿Con qué?	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	A partir de reuniones a nivel de equipo se establece una ruta metodológica del taller, considerando objetivos y estrategias	✓ Diseño y construcción	✓ Laptop	3 Horas
<b>Organización</b>	A partir de coordinaciones se establecen acuerdos de fechas y horarios más apropiado para realizar una reunión de trabajo para la apropiación del software educativo.	✓ Exploración e interacción con el aplicativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Software educativo.</li> <li>✓ Tablets</li> <li>✓ Laptop.</li> </ul>	2 horas
<b>PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	- A través de un momento de calma se invita a los padres y madres de familia a recordar su niñez y puntualizar cuáles eran sus juegos	✓ Dialogo reflexivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pizarra.</li> <li>✓ Plumones.</li> <li>✓ Tarjetas léxicas</li> </ul>	10 min

	<p>preferidos. Asimismo, se les pide compartir cómo fue su proceso escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posteriormente se pide comentar a que juegan sus hijos y cómo se desarrolla el proceso escolar de los mismos; estableciendo a través del diálogo una comparación.</li> <li>- El facilitador presenta una tira léxica con la frase “Juegos digitales”, pidiendo a padres y madres de familia comentar sobre la misma.</li> </ul>			
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El facilitador, a través de un PPT, fundamenta la propuesta de proyecto a desarrollar en la institución educativa y las posibles implicancias en el proceso de aprendizaje de sus hijos.</li> <li>- Se promueve una plenaria para que padres y madres de familia expresen sus inquietudes sobre lo propuesto con la finalidad de absolver toda duda.</li> <li>- De manera seguida, el facilitador propone a los padres y madres de familia un momento vivencial de interacción lúdica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabajo personal.</li> <li>✓ Exposición diálogo.</li> <li>✓ Ejercicios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ A través de PPT.</li> <li>✓ Software.</li> <li>✓ Pizarra, plumones preguntas</li> </ul>	<p>60 min</p>

	<p>con el software a emplear (VillaPlanet).</p> <p>- Posteriormente se fomenta el diálogo para que los participantes manifiesten su parecer sobre la propuesta formativa lúdica presentada, estableciendo conclusiones y compromisos a nivel de I.E.</p>			
<b>E</b>	<p><b>CIERR</b></p> <p>Consensuamos las respuestas de manera grupal y se reforzó algunos puntos, de acuerdo a las respuestas obtenidas. Por último, el facilitador agradece a los padres su asistencia, disposición y compromisos con la educación de sus hijos y apoyo a la I.E.; recogiendo comentarios finales.</p>	<p>✓ Ex plicación</p>	<p>✓ T ablets</p> <p>✓ A plicativo.</p>	<p>min 20</p>

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<b>Nombre actividad</b>	Conociendo la propuesta del Proyecto			
<b>Dirigida a ¿Con quién?</b>	Madres y Padres de Familia			
<b>Objetivos ¿Para qué?</b>	<p>✓ Socializar con los padres y madres de familia el proyecto educativo <b>“Jugando “villapanet” desarrollo mis capacidades en comunicación y matemática”</b></p> <p>- Fundamentar los objetivos y beneficio del proyecto, dentro su proceso formativo escolar.</p> <p>Explicar la metodología del proyecto, a través de la vivencia en el desarrollo de algunas actividades.</p>			
<b>Fase</b>	<b>Descripción ¿Qué?</b>	<b>Estrategia Metodológica ¿Cómo?</b>	<b>Medios y Materiales ¿Con qué?</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Diseño</b>	A partir de reuniones se formaliza el pedido de préstamos de los recursos a los directores de IIEE	✓ Sol icitud de préstamo.	✓ Ta blets.	3 Horas
<b>Organización</b>	A partir de coordinaciones se establecen acuerdos de fechas y horarios más apropiado para realizar una reunión de trabajo para la apropiación del software educativo.	✓ Ex ploración e interacción con el aplicativo	✓ So ftware educativo. ✓ Ta blets. ✓ La p top.	2 horas
PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD				
Se describe la propuesta metodológica para el desarrollo del evento. En ella se determina la secuencia lógica de las actividades que estén relacionadas al objetivo. Para ello se establecen tres momentos: Inicio-desarrollo y cierre.				
<b>INICIO</b>	<p><b>Registro de asistencia:</b> Se registra la asistencia de cada uno de los padres y madres de familia. Se le entrega un solapín a cada asistente.</p> <p><b>Oración:</b> Se propicia un espacio de reflexión a nivel personal y grupal.</p> <p>- Cita bíblica.</p> <p>- Comp artir.</p>	✓ Re gistro personal ✓ Re flexión personal. ✓ Ex posición ✓ Di álogo. ✓ Tr abajo personal.	✓ R egistro asistencia. ✓ La picero. ✓ So laperos. ✓ Bi blia, cirios. ✓ Ti ras léxicas. ✓ P PT.	10 min

	<p>- Padre s nuestro.</p> <p><b>Presentación de los objetivos:</b> se expresan los objetivos de la reunión.</p> <p>- A través de un momento de calma se invita a los padres y madres de familia a recordar su niñez y puntualizar cuáles eran sus juegos preferidos. Asimismo, se les pide compartir cómo fue su proceso escolar.</p> <p>- Poster iormente se pide comentar a que juegan sus hijos y cómo se desarrolla el proceso escolar de los mismos; estableciendo a través del dialogo una comparación.</p> <p>- El facilitador presenta una tira léxica con la frase “Juegos digitales”, pidiendo a padres y madres de familia comentar sobre la misma.</p>	<p>✓ Ex posición diálogo.</p> <p>✓ Eje rcicios</p>	<p>✓ So ftware.</p> <p>✓ Pi zarra, plumones</p>	
<p><b>DESAR ROLLO</b></p>	<p>- El facilitador, a través de un PPT, fundamenta la propuesta de proyecto a desarrollar en la institución educativa y las posibles implicancias en el proceso de aprendizaje de sus hijos.</p> <p>- Se promueve una plenaria para que padres y madres de</p>	<p>✓ Tr abajo personal.</p> <p>✓ Ex posición diálogo.</p> <p>✓ Eje rcicios.</p>	<p>✓ P PT. ✓ So ftware. ✓ Pi zarra, plumones</p>	<p>60 min</p>

	<p>familia expresen sus inquietudes sobre lo propuesto con la finalidad de absolver toda duda.</p> <p>- De manera seguida, el facilitador propone a los padres y madres de familia un momento vivencial de interacción lúdica con el software a emplear (VillaPlanet).</p> <p>- Posteriormente se fomenta el diálogo para que los participantes manifiesten su parecer sobre la propuesta formativa lúdica presentada, estableciendo conclusiones y compromisos a nivel de I.E.</p>			
<b>CIERRE</b>	<p>- Por último, el facilitador agradece a los padres su asistencia, disposición y compromisos con la educación de sus hijos y apoyo a la I.E.; recogiendo comentarios finales.</p>	<p>✓ Ex plicación</p>	<p>✓ A plicativo.</p>	<p>20 min</p>

## Imagen 9

VillaPlanet	Descripción
	<p>Para iniciar comenzamos capacitando a los docentes sobre la instalación y ubicación del software VillaPlanet, donde cada docente descargo el instalador de acuerdo el dispositivo que utilizara.</p> <p>Posteriormente cada docente realizo la instalación del software e iniciamos con la exploración y juego de cada nivel con la finalidad de poder conocer el software.</p>

VillaPlanet	Descripción
	<p>Se desarrollo la actividad de inducción a los niños y niñas a mencionar que recursos tecnológicos conocen. Asimismo, se les pide compartir cómo se desarrolla el proceso formativo en su IE.</p> <p>Se establece diálogo sobre los juegos tradicionales y contemporáneos</p> <p>El facilitador presenta una tira léxica con el nombre “Tablet” y “juegos virtuale” se les pregunta ¿si los conocen?.</p>

*Aplicación el software “VillaPlanet*

## **Imagen 11**

*Introduccion de uso*

## **Imagen 10**

*Presentamos y conocemos VillaPlanet*

## **Imagen 12**

*“¿Qué pasa aquí?”*

<b>VillaPlanet</b>	<b>Descripción</b>
	<p>Después de haber entregado las fichas se procede a comentar cuál ha sido el proceso que han seguido para realizar las fichas de aplicación. Cuáles les resultaron fáciles y dónde tuvieron dificultad.</p> <p>El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera personal.</p> <p>Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.</p> <p>El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>

<b>VillaPlanet</b>	<b>Descripción</b>
	<p>A través de la exposición la facilitadora da a conocer el software Educativo “VillaPlanet”</p> <p>Los alumnos vierten su opinión acerca del juego y les pregunta ¿les gustaría jugar este juego en el aula? Se resuelven inquietudes sobre lo propuesto con la finalidad de absolver toda duda.</p> <p>Se presento a los estudiantes la interfaz del software y se procede a entregar los usuarios y contraseñas a cada estudiante con el cual iniciaran esta nueva aventura a través del juego VillaPlanet.</p>

### Imagen 13

Mi cuerpo... mi yo

VillaPlanet	
	
<b>Descripción</b>	<p>Se entrega una ficha a los discentes, donde deberán realizar lo siguiente:            Observa y describe lo que sucede en las siguientes imágenes. Luego, recórtalas, ordénalas, pégalas en una tira de cartulina y finalmente cuéntale a tu profesora la linda historia que creaste. Recuerda ordenar tus ideas y usar los conectores lógicos.</p> <p>El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera persona.            Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.            El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>

### Imagen 14

*Cuál sigue. Esa sí, esa aún no*

VillaPlanet	Descripción
	<p>El facilitador entrega la ficha:  <b>¡DESCUBRIENDO!</b></p> <p>Cada uno debe observar atentamente ubicando la hoja en posición vertical sin moverla o girarla.</p> <p>En cada una de ellas hay objetos escondidos. Encuéntralos y coloréalos con un color diferente.</p> <p>En cada una de estas fichas objetos escondidos. Encuéntralos y marca el contorno con un color diferente.</p> <p>El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera persona.</p> <p>Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera final.</p> <p>El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>

### Imagen 15

#### Descubriendo

VillaPlanet	Descripción
	<p>El facilitador entrega una ficha donde requieren de mucha atención: Ojo, Ojito.</p> <p>Los estudiantes observan detenidamente y colorea en la lluvia de imágenes las que aparecen en el recuadro superior.</p> <p>El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p> <p>El facilitador brinda orientaciones para iniciar el juego de manera persona.</p> <p>Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera inicial</p>

### Imagen 16

#### Ojo, ojito

VillaPlanet	Descripción
	<p>La dinamizadora entrega una ficha, leen la consigna y desarrollan. Deben poner atención para encontrar en el menor tiempo posible los absurdos que aparecen en ella.</p> <p>Para continuar se brinda las orientaciones para iniciar el juego de manera persona.</p> <p>Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en el juego de manera individual.</p> <p>El facilitador acompaña y monitorea el accionar de los niños y niñas.</p>

## Imagen 17

*Mi hijo aprende Jugando VillaPlanet*

### VillaPlanet



#### Descripción

Se invita a los padres y madres de familia a recordar su niñez y puntualizar cuáles eran sus juegos preferidos. Asimismo, se les pide compartir cómo fue su proceso escolar. Posteriormente se pide comentar a que juegan sus hijos y cómo se desarrolla el proceso escolar de los mismos; estableciendo a través del dialogo una comparación.

El facilitador presenta una tira léxica con la frase “Juegos digitales”, pidiendo a padres y madres de familia comentar sobre la misma. La facilitadora, a través de un PPT, fundamenta la propuesta de proyecto a desarrollar en la institución educativa y las posibles implicancias en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Se promueve una plenaria para que padres y madres de familia expresen sus inquietudes sobre lo propuesto con la finalidad de absolver toda duda.

De manera seguida, el facilitador propone a los padres y madres de familia un momento vivencial de interacción lúdica con el software a emplear (VillaPlanet).

Posteriormente se fomenta el diálogo para que los participantes manifiesten su parecer sobre la propuesta formativa lúdica presentada, estableciendo conclusiones y compromisos a nivel de I.E.

## Imagen 18

### Conociendo la propuesta del Proyecto

VillaPlanet	Descripción
	<p>Se invita a los padres de familia a ingresar al juego con la finalidad de que cada padre pueda experimentar y conocer de qué se trata el juego, esto con la finalidad de poder conocer que es lo que se trabajó con los estudiantes.</p> <p>De manera seguida, el facilitador propone a los padres y madres de familia un momento vivencial de interacción lúdica con el software a emplear (VillaPlanet).</p> <p>Posteriormente se fomenta el diálogo para que los participantes manifiesten su parecer sobre la propuesta formativa lúdica presentada, estableciendo conclusiones y compromisos a nivel de I.E.</p>

**Table 1** Descripción de contenidos

COMUNICACIÓN					
PLANETA	NIVEL	N° de Habilidades			TOTAL
		LOGRO	PROCESO	INICIO	
TIERRA	T	3	3		6
	F	1	3	1	5
FLORA Y FAUNA	F	4	1		5
	A	3	3		6
AGUA	A	3	3		5
	F	2	4	1	4
TOTAL		6	17	2	3

**Table 2**

*Resumen sacado de la plataforma VillaPanet*

	N° cuadernillos de ejercicios Matemáticos	N° cuadernillos de ejercicios comunicativos
PLANETA TIERRA	1	1
PLANETA FLORA Y FAUNA	2	2
PLANETA AIRE	2	2
PLANETA AGUA	2	2
PLANETA FUEGO	3	3

**Reporte de inicio de juego por planeta**

**Table 3**

*Planeta Tierra – Nivel - B*

PLANETA TIERRA - NIVEL A / COMUNICACIÓN		Promedio General / Habilidad	
Ejercicio	Habilidad	Intentos	% aciertos
Ejercicio 1	(COM) Escucha y comprende mensajes sencillos	2	76%
Ejercicio 2	(COM) Escucha y comprende mensajes sencillos	2	72%
Ejercicio 3	(COM) Describe en forma ordenada las imágenes de un cuento	1	100%
Ejercicio 4	(COM) Reconoce en palabras sonidos finales	2	76%
Ejercicio 8	(COM) Escritura del nombre	3	57%
Ejercicio 9	(COM) Reconoce en palabras sonidos finales	1	100%
Ejercicio 10	(COM) Representa la figura humana	2	78%
Ejercicio 12	(COM) Reconoce sonidos iniciales	3	56%
Ejercicio 16	(COM) Describe en forma ordenada las imágenes de un cuento	1	100%
<b>Promedio</b>		<b>1.87</b>	<b>80%</b>

Table 4

Planeta Tierra – Nivel - B

PLANETA TIERRA - NIVEL B / COMUNICACIÓN		Promedio General / Habilidad	
Ejercicio	Habilidad	Intentos	% aciertos
Ejercicio 1	(COM) Responde a preguntas sobre textos leídos	1	85%
Ejercicio 2	(COM) Responde a preguntas sobre textos leídos	4	44%
Ejercicio 3	(COM) Responde a preguntas sobre textos leídos	1	100%
Ejercicio 4	(COM) Escritura del nombre	5	37%
Ejercicio 6	(COM) Escritura del nombre	2	82%
Ejercicio 8	(COM) Separación de sílabas	2	82%
Ejercicio 9	(COM) Reconoce en palabras sonidos finales	3	73%
Ejercicio 15	(COM) Responde a preguntas sobre textos leídos	2	46%
<b>Promedio</b>		<b>2.63</b>	<b>69%</b>

Table 5

Planeta Flora Y Fauna– Nivel - A

PLANETA FLORA Y FAUNA - COMUNICACIÓN A		Promedio General / Habilidad	
Ejercicio	Habilidad	Puntaje	Porcentaje
Ejercicio 1	Identifica sonidos finales	6	76%
Ejercicio 2	Identifica sonidos finales	2	79%
Ejercicio 3	Identifica sonidos iniciales	10	75%
Ejercicio 4	Identifica sonidos iniciales	1	95%
Ejercicio 5	Identifica sonidos iniciales	2	62%
Ejercicio 6	Identifica sonidos iniciales	1	90%
Ejercicio 7	Identifica sonidos iniciales	1	100%
Ejercicio 8	Identifica sonidos finales	3	66%
Ejercicio 9	Identifica sonidos finales	4	74%
Ejercicio 10	Identifica sonidos finales	2	73%
Ejercicio 11	Identifica sonidos finales	1	93%
Ejercicio 12	Identifica sonidos finales	1	88%
Ejercicio 13	Identifica sonidos finales	1	90%
Ejercicio 14	Identifica sonidos finales	1	80%
Ejercicio 15	Identifica sonidos finales	1	85%
Ejercicio 16	Escucha y comprende mensajes sencillos	3	81%
Ejercicio 17	Escucha y comprende mensajes sencillos	4	72%
Ejercicio 18	Escucha y comprende mensajes sencillos	1	85%
Ejercicio 19	Lee textos con imágenes	1	83%
Ejercicio 20	Lee textos con imágenes	1	77%
Ejercicio 21	Lee textos con imágenes	1	78%
Ejercicio 22	Lee textos con imágenes	1	90%
Ejercicio 23	Lee textos con imágenes	1	80%
Ejercicio 24	Lee textos con imágenes	2	75%
Ejercicio 25	Organiza con claridad las ideas	2	69%
Ejercicio 26	Organiza con claridad las ideas	3	40%
Ejercicio 27	Representa la figura humana	7	36%
Ejercicio 28	Lee textos con imágenes	1	85%
Ejercicio 29	Lee textos con imágenes	2	81%
Ejercicio 30	Lee textos con imágenes	1	80%
<b>Promedio</b>		<b>2.21</b>	<b>78%</b>

Table 6

Planeta Flora Y Fauna– Nivel - A

		Habilidad	
Ejercicio	Habilidad	Intentos	% aciertos
Ejercicio 1	Identifica sonidos iniciales	1	94%
Ejercicio 2	Identifica sonidos iniciales	1	94%
Ejercicio 3	Identifica sonidos iniciales	5	29%
Ejercicio 4	Identifica sonidos iniciales	1	100%
Ejercicio 5	Identifica sonidos iniciales	3	74%
Ejercicio 6	Identifica sonidos iniciales	6	43%
Ejercicio 7	Identifica sonidos iniciales	1	94%
Ejercicio 8	Identifica sonidos iniciales	1	88%
Ejercicio 9	Identifica sonidos iniciales	2	69%
Ejercicio 10	Identifica sonidos finales	1	88%
Ejercicio 11	Identifica sonidos finales	1	100%
Ejercicio 12	Identifica sonidos finales	1	100%
Ejercicio 13	Identifica sonidos finales	1	100%
Ejercicio 14	Lee textos con imágenes	1	88%
Ejercicio 30	Representa la figura humana	1	94%
Ejercicio 31	Representa la figura humana	2	83%
Ejercicio 32	Escucha y comprende mensajes sencillos	1	81%
Ejercicio 33	Representa la figura humana	2	90%
Ejercicio 34	Representa la figura humana	3	66%
Ejercicio 35	Lee textos con imágenes	3	52%
Ejercicio 36	Lee textos con imágenes	17	22%
<b>Promedio</b>		<b>2.07</b>	<b>84%</b>

Table 7

*Planeta Flora Y Fauna– Nivel - B*

PLANETA FLORA Y FAUNA - COMUNICACIÓN B			Promedio General / Habilidad	
Ejercicio	Habilidad	Intentos	% aciertos	
Ejercicio 1	Identifica sonidos iniciales	1	89%	
Ejercicio 2	Identifica sonidos iniciales	1	100%	
Ejercicio 3	Identifica sonidos iniciales	1	89%	
Ejercicio 4	Identifica sonidos iniciales	1	94%	
Ejercicio 5	Identifica sonidos iniciales	2	72%	
Ejercicio 6	Identifica sonidos iniciales	2	86%	
Ejercicio 7	Identifica sonidos iniciales	1	94%	
Ejercicio 8	Identifica sonidos iniciales	1	94%	
Ejercicio 9	Identifica sonidos iniciales	1	93%	
Ejercicio 10	Identifica sonidos finales	3	60%	
Ejercicio 11	Identifica sonidos finales	3	70%	
Ejercicio 12	Identifica sonidos finales	1	78%	
Ejercicio 13	Identifica sonidos finales	1	100%	
Ejercicio 14	Lee textos con imágenes	1	100%	
Ejercicio 15	Lee textos con imágenes	1	100%	
Ejercicio 16	Escucha y comprende mensajes sencillos	1	83%	
Ejercicio 17	Escucha y comprende mensajes sencillos	1	86%	
Ejercicio 18	Escucha y comprende mensajes sencillos	9	19%	
Ejercicio 19	Interpreta diversos textos escritos	3	71%	
Ejercicio 20	Interpreta diversos textos escritos	2	58%	

Ejercicio 21	Interpreta diversos textos escritos	2	76%
Ejercicio 22	Lee textos con imágenes	1	89%
Ejercicio 23	Lee textos con imágenes	1	92%
Ejercicio 24	Lee textos con imágenes	1	100%
Ejercicio 25	Lee textos con imágenes	1	100%
Ejercicio 26	Lee textos con imágenes	1	94%
Ejercicio 27	Lee textos con imágenes	1	92%
Ejercicio 28	Representa la figura humana	2	79%
Ejercicio 29	Escucha y comprende mensajes sencillos	1	100%
Ejercicio 30	Representa la figura humana	3	45%
Ejercicio 31	Representa la figura humana	8	54%
Ejercicio 32	Lee textos con imágenes	1	94%
Ejercicio 33	Lee textos con imágenes	1	100%
<b>Promedio</b>		<b>1.89</b>	<b>83%</b>

Table 8

Planeta Flora Y Fauna– Nivel - B

<b>PLANETA FLORA Y FAUNA - MATEMÁTICA A</b>		<b>Promedio General / Habilidad</b>	
<b>Ejercicio</b>	<b>Habilidad</b>	<b>Intentos</b>	<b>% aciertos</b>
Ejercicio 1	Identifica más qué y menos qué	1	100%
Ejercicio 2	Identifica más qué y menos qué	2	80%
Ejercicio 3	Identifica más qué y menos qué	1	100%
Ejercicio 4	Identifica más qué y menos qué	1	94%
Ejercicio 5	Identifica más qué y menos qué	2	80%
Ejercicio 6	Identifica más qué y menos qué	2	77%
Ejercicio 7	Relaciona número y cantidad- Cuantificadores	1	100%
Ejercicio 8	Relaciona número y cantidad- Cuantificadores	2	66%
Ejercicio 9	Relaciona número y cantidad- Cuantificadores	4	61%
Ejercicio 10	Relaciona número y cantidad- Cuantificadores	5	58%
Ejercicio 11	Relaciona número y cantidad- Cuantificadores	3	70%
Ejercicio 12	Clasifica agrupa y representa colecciones	2	63%
Ejercicio 13	Identifica secuencias de figuras	3	51%
Ejercicio 14	Identifica secuencias de figuras	1	94%
Ejercicio 15	Relaciona número y cantidad- Cuantificadores	1	81%
Ejercicio 16	Construye correspondencias numéricas	1	100%
Ejercicio 17	Construye correspondencias numéricas	1	81%
Ejercicio 18	Construye correspondencias numéricas	1	81%
Ejercicio 19	Desarrolla Seriaciones	1	88%
Ejercicio 20	Construye correspondencias numéricas	1	88%
Ejercicio 28	Describe nociones espaciales	1	81%
Ejercicio 29	Describe nociones espaciales	1	88%
Ejercicio 30	Describe nociones espaciales	1	85%
Ejercicio 31	Describe nociones espaciales	1	100%
Ejercicio 32	Identifica figuras geométricas	1	88%
Ejercicio 33	Identifica figuras geométricas	1	100%
Ejercicio 34	Identifica figuras geométricas	1	94%
Ejercicio 35	Identifica figuras geométricas	1	94%
Ejercicio 36	Identifica figuras geométricas	2	79%
Ejercicio 37	Identifica figuras geométricas	9	30%
Ejercicio 38	Representa información en grafico de barras y pictogramas	1	88%
Ejercicio 39	Representa información en grafico de barras y pictogramas	1	88%
Ejercicio 40	Representa información en grafico de barras y pictogramas	1	81%
Ejercicio 41	Representa información en grafico de barras y pictogramas	13	31%
Ejercicio 42	Representa información en grafico de barras y pictogramas	3	50%
Ejercicio 43	Representa información en grafico de barras y pictogramas	2	59%
Ejercicio 44	Registra datos en cuadros de doble entrada	2	64%
<b>Promedio</b>		<b>2.00</b>	<b>81%</b>

Table 9

## Planeta Aire– Nivel - A

PLANETA AIRE - COMUNICACIÓN A		Promedio General / Habilidad	
Ejercicio	Habilidad	Intentos	% aciertos
Ejercicio 1	Relaciona palabras con imágenes	2	77%
Ejercicio 2	Relaciona palabras con imágenes	1	100%
Ejercicio 3	Relaciona palabras con imágenes	1	90%
Ejercicio 4	Relaciona palabras con imágenes	1	87%
Ejercicio 5	Relaciona palabras con imágenes	2	85%
Ejercicio 6	Comprende órdenes escritas	1	100%
Ejercicio 7	Responde a preguntas de textos escritos	1	70%
Ejercicio 8	Responde a preguntas de textos escritos	1	100%
Ejercicio 9	Responde a preguntas de textos escritos	3	56%
Ejercicio 10	Responde a preguntas de textos escritos	1	80%
Ejercicio 11	Relaciona palabras con imágenes	26	51%
Ejercicio 12	Relaciona palabras con imágenes	2	75%
Ejercicio 13	Relaciona palabras con imágenes	1	80%
Ejercicio 14	Relaciona palabras con imágenes	1	100%
Ejercicio 15	Relaciona palabras con imágenes	3	82%
Ejercicio 16	Relaciona palabras con imágenes	1	80%
Ejercicio 17	Relaciona palabras con imágenes	2	61%
Ejercicio 18	Relaciona palabras con imágenes	1	90%
Ejercicio 19	Relaciona palabras con imágenes	1	100%
Ejercicio 20	Responde a preguntas de textos escritos	3	36%
Ejercicio 25	Representa las ideas de un texto	4	71%
Ejercicio 26	Responde a preguntas de textos escritos	4	46%
Ejercicio 27	Comprende órdenes escritas	2	75%
Ejercicio 28	Comprende órdenes escritas	1	80%
Ejercicio 29	Relaciona palabras con imágenes	1	70%
Ejercicio 30	Completa y ordena oraciones	3	35%
Ejercicio 31	Completa y ordena oraciones	1	57%
Ejercicio 32	Completa y ordena oraciones	1	80%
Ejercicio 33	Completa y ordena oraciones	7	34%
Ejercicio 34	Completa y ordena oraciones	4	41%
Ejercicio 35	Discrimina sílabas en una palabra	2	54%
Ejercicio 36	Discrimina sílabas en una palabra	2	53%
Ejercicio 37	Discrimina sílabas en una palabra	3	37%
Ejercicio 38	Discrimina sílabas en una palabra	2	63%
Ejercicio 39	Discrimina sílabas en una palabra	3	38%
Ejercicio 40	Discrimina sílabas en una palabra	1	67%
Ejercicio 41	Discrimina sílabas en una palabra	1	80%
Ejercicio 42	Discrimina sílabas en una palabra	1	70%
<b>Promedio</b>		<b>2.65</b>	<b>70%</b>

Table 10

## Planeta Aire– Nivel - B

PLANETA AIRE - COMUNICACIÓN B			Promedio General / Habilidad	
Ejercicio	Habilidad	Intentos	% aciertos	
Ejercicio 1	Relaciona palabras con imágenes	2	75%	
Ejercicio 2	Relaciona palabras con imágenes	1	100%	
Ejercicio 3	Relaciona palabras con imágenes	1	100%	
Ejercicio 4	Relaciona palabras con imágenes	1	100%	
Ejercicio 5	Relaciona palabras con imágenes	2	75%	
Ejercicio 6	Relaciona palabras con imágenes	1	100%	
Ejercicio 7	Relaciona palabras con imágenes	1	88%	
Ejercicio 8	Relaciona palabras con imágenes	1	88%	
Ejercicio 9	Relaciona palabras con imágenes	1	88%	
Ejercicio 10	Relaciona palabras con imágenes	1	100%	
Ejercicio 11	Comprende órdenes escritas	1	100%	
Ejercicio 12	Responde a preguntas de textos escritos	1	88%	
Ejercicio 13	Responde a preguntas de textos escritos	2	83%	
Ejercicio 14	Responde a preguntas de textos escritos	1	58%	
Ejercicio 15	Responde a preguntas de textos escritos	1	58%	
Ejercicio 16	Responde a preguntas de textos escritos	1	75%	
Ejercicio 17	Relaciona palabras con imágenes	1	58%	
Ejercicio 18	Relaciona palabras con imágenes	1	75%	
Ejercicio 19	Relaciona palabras con imágenes	1	63%	
Ejercicio 20	Relaciona palabras con imágenes	1	75%	
Ejercicio 34	Reconoce figuras y escribe oraciones que corresponden a la figura	3	23%	
Ejercicio 35	Reconoce figuras y escribe oraciones que corresponden a la figura	1	75%	
Ejercicio 36	Reconoce figuras y escribe oraciones que corresponden a la figura	1	75%	
Ejercicio 37	Reconoce figuras y escribe oraciones que corresponden a la figura	1	75%	
Ejercicio 38	Reconoce figuras y escribe oraciones que corresponden a la figura	2	55%	
Ejercicio 39	Reconoce figuras y escribe oraciones que corresponden a la figura	1	63%	
Ejercicio 40	Reconoce figuras y escribe oraciones que corresponden a la figura	1	63%	
Ejercicio 41	Discrimina sílabas en una palabra	1	75%	
Ejercicio 42	Discrimina sílabas en una palabra	1	63%	
Ejercicio 43	Discrimina sílabas en una palabra	3	38%	
Ejercicio 44	Discrimina sílabas en una palabra	2	28%	
Ejercicio 45	Discrimina sílabas en una palabra	1	50%	
Ejercicio 46	Responde a preguntas de textos escritos	1	67%	
Ejercicio 47	Responde a preguntas de textos escritos	1	67%	
Ejercicio 48	Reconoce figuras y escribe oraciones que corresponden a la figura	1	67%	
Ejercicio 49	Discrimina sílabas en una palabra	5	11%	
Ejercicio 50	Discrimina sílabas en una palabra	1	67%	
Ejercicio 51	Discrimina sílabas en una palabra	2	40%	
<b>Promedio</b>		<b>1.22</b>	<b>69%</b>	

## ALBERCA-VALDIVIEZO REVISIÓN DE TESIS FINAL

### INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

3%

2

[hdl.handle.net](http://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

3%

3

[repositorio.ucv.edu.pe](http://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

2%

4

[repositorio.uta.edu.ec](http://repositorio.uta.edu.ec)

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

1%

6

[repositorio.unp.edu.pe](http://repositorio.unp.edu.pe)

Fuente de Internet

1%





