

# **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

## **ESCUELA DE POST GRADO**

### **TESIS**

**“EFECTOS DE LOS JUEGOS VERBALES EN EL MEJORAMIENTO  
DE LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DEL QUINTO  
GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 163 DEL DISTRITO DE S.J.L,  
2012”**

**PARA OBTENER EL GRADO DE:  
MAGISTER EN PSICOPEDAGOGIA**

**AUTORA:**

**Bach. GISELA FRANCISCA CHUMPITAZ ZEVALLOS**

**ASESOR:**

**Mg. AMBROSIO TOMAS ROJAS**

**LIMA – PERU**

**2013**

## **DEDICATORIA**

A los alumnos, por su gentil apoyo.  
Y a la Institución Educativa.

## **AGRADECIMIENTO**

Este trabajo representa el esfuerzo de muchas personas que me apoyaron de una u otra forma para que pueda ser culminado.

Quiero en primer lugar, agradecer a la Escuela de Post grado, de la Facultad de Educación de la Universidad César Vallejo, por brindarme la oportunidad de ser su alumna y a todos sus profesores por haber contribuido grandemente en mi formación académica y personal.

A los docente, por la paciencia y dedicación con que asesoraron el presente trabajo; mi agradecimiento profundo.

Al director de la I.E.. 163, en los cuales realice mi trabajo de experimentación y a los alumnos que conformaron la muestra, muchas gracias por su colaboración.

## **PRESENTACIÓN**

A los señores del Jurado:

Presentamos a Uds. la presente tesis titulada.

“Efectos de los juegos verbales en el mejoramiento de la expresión oral en estudiantes del Quinto grado de primaria de la I.E. N° 163 del distrito de San Juan de Lurigancho”.

En cumplimiento del Reglamento de grados y títulos de la universidad César Vallejo para obtener el grado de Maestro en Educación con mención en Psicopedagogía.

Su importancia del trabajo de investigación dar a conocer que la expresión oral es un medio de lenguaje y comunicación entre los seres humanos, siendo el juego una de las estrategias de intervención y elemento motivador para la labor con niños. Muchos educadores utilizan métodos lúdicos para motivar a sus alumnos, ya que es uno de los elementos más importantes: habría que pasarlo bien desde el primer momento y las actividades tendrían que ser activas permanentemente. El juego constituye un fin en sí mismo, un mundo aparte donde el individuo es capaz de representar su rol, interaccionar eficazmente consigo mismo y con lo que le rodea, sentir placer y expresar sus más profundos sentimientos y emociones que la permiten realizar en el estadio inteligente más cualitativo.

Por lo que se ha estructurado en seis capítulos: Capítulo I: El problema de investigación, el Capítulo II : El marco teórico, Capítulo III: El Marco metodológico y el Capítulo IV: Los resultados, Capítulo V: Las conclusiones y Capítulo VI: Las recomendaciones.

Finalmente se presentaron las conclusiones y recomendaciones planteadas.

## INDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Introducción.....	vii
CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	11
1.1 Planteamiento del problema.....	11
1.2 Formulación del problema.....	12
1.2.1. Problema general.....	12
1.2.2. Problema específicas.....	13
1.3 Justificación.....	14
1.4 Limitaciones.....	14
1.5 Antecedentes.....	15
1.5.1 Antecedentes internacionales.....	15
1.5.2 Antecedentes nacionales.....	16
1.6 Objetivos.....	21
1.6.1 Objetivos generales.....	21
1.6.2 Objetivos Específicos.....	22
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. Juegos verbales.....	23
2.1.1 Definiciones.....	23
2.1.2 El juego y el aprendizaje.....	24
2.1.2.1. El juego y el lenguaje.....	25
2.1.3 Juegos verbales para desarrollar la expresión oral.....	26
2.1.4 El valor educativo del juego.....	32
2.1.5 La educación y el juego.....	33
2.1.6 Importancia del juego en la escuela primaria.....	34
2. 2 Expresión oral.....	37
2. 2.1 Expresión y comprensión oral.....	38
2. 2.2 Capacidades comunicativas y la expresión oral.....	40

2. 2.3 Desarrollo de la expresión oral.....	41
2.2.4 Cualidades de una buena expresión oral.....	42
2.2.5. Etapas de la expresión oral.....	43
CAPITULO III:MARCO METODOLÓGICO.....	45
3.1. Hipótesis.....	45
3.1.1 Hipótesis general.....	45
3.1.2 Hipótesis específico.....	45
3.2 Variables.....	46
3.2.1 Variables independiente juegos variables.....	46
3.2.2 Definición operación.....	46
3.3 Metodología.....	48
3.3.1 Tipo de estudio.....	49
3.3.2 Diseño.....	49
3.4 Población y muestra.....	49
3.5 Método de investigación.....	50
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	51
CAPITULO IV: PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADO.....	54
4.1 Presentación de resultados.....	54
4.2 Contratación de hipótesis .....	57
4.2.1 Hipótesis general.....	58
4.2.2 Formulación de hipótesis específicos.....	61
4.3 Discusión de resultado.....	67
CAPITULO V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	69
5.1 Conclusiones.....	69
5.2 Recomendaciones.....	70
CAPITULO VI: REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS.....	71
Referencias bibliográficas.....	71
Anexos.....	74

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación ha sido determinar los efectos de los juegos verbales en el mejoramiento de la expresión oral. Las unidades de observación han sido los estudiantes del Quinto grado de primaria de la I.E. N° 163 del distrito de San Juan de Lurigancho.

La población estuvo conformada por 210 estudiantes de primaria. La muestra está conformada por 70 estudiantes, a juicio y por conveniencia del investigador. El tipo de investigación fue experimental, el diseño cuasi experimental con dos grupos con pre y post test. Para la recolección de datos se tuvieron en cuenta las variables e indicadores planteados en la hipótesis, para la variable dependiente se administró las listas de cotejos de las sesiones juegos verbales y expresión verbal (pre y post - test), mediante la cual se ha realizado un seguimiento sistemático para medir el efecto de los juegos verbales en la expresión verbal. El procesamiento de datos se han utilizado los programas Microsoft Word, el Microsoft Excel y SPSS (versión 19). Los datos se presentan en tablas y gráficos evidenciando los efectos de las variables de estudio.

Los resultados obtenidos de las hipótesis propuestas para el estudio indican que los juegos verbales mejoran la expresión oral en los estudiantes del Quinto grado de primaria de la I.E. N° 163 del distrito de San Juan de Lurigancho. De la misma forma se concluye que los juegos verbales en poesías, adivinanza, trabalenguas y rimas mejoran la expresión oral en la pronunciación, coherencia, expresión fluida y vocalización en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. N° 163 del distrito de San Juan de Lurigancho.

**Palabras Claves:** Juegos verbales. Expresión Oral. Poesías. Adivinanza. Trabalenguas. Rimas. Pronunciación. Coherencia. Expresión Fluida y Vocalización.

## ABSTRACT

The objective of this research was to determine the effects of verbal play in improving oral expression. The observation units have been students of the fifth grade of the IE No. 163 in the San Juan de Lurigancho.

The population consisted of 210 students of elementary students. The sample consisted of 70 students, in the view and convenience of the investigator. The research was experimental, quasi-experimental design with two groups pre and post test. For data collection took into account the variables and indicators proposed in the hypothesis for the dependent variable was given the list of matches of the sessions and verbal puns (pre and post - test), in which it was made systematic monitoring to measure the effect of verbal games in verbal expression. Data processing programs have been using Microsoft Word, Microsoft Excel and SPSS (version 19). Data are presented in tables and graphs showing the effects of study variables.

The results of the hypotheses proposed for the study indicate that verbal games improve students speaking in the fifth grade of the IE No. 163 in the San Juan de Lurigancho. Likewise it is concluded that the verbal games in poetry, riddle, tongue twisters and rhymes improve speaking in pronunciation, coherence, fluid expression and vocalization in the fifth grade students of primary IE No. 163 in the San Juan de Lurigancho.

**Keywords:** Verbal Play. Oral Expression. Poetry. Riddle. Tongue. Twisters. Rhymes. Pronunciation. Coherence. Fluid expression. Vocalization.